

Apresentação do projeto: Análise da sindicalização dos artistas de efeitos especiais da Marvel Studios à luz da Economia Política da Comunicação¹

Lucas Emmanuel Rodrigues de Souza ²
Anderson David Gomes dos Santos³
Universidade Estadual de Londrina – UEL
Universidade Federal de Alagoas – UFAL

Resumo

O presente artigo se propõe a apresentar projeto de pesquisa de mestrado que busca analisar, à luz da Economia Política da Comunicação (EPC), as motivações, queixas e desafios que levaram a sindicalização dos artistas de efeitos especiais da Marvel Studios. Trata-se de pesquisa qualitativa a partir de estudo de caso que buscará responder a seguinte pergunta: quais seriam as relações da Economia Política da Comunicação com o processo de sindicalização dos artistas de efeitos especiais da Marvel Studios?

Palavra-chave: Marvel Studios; trabalho intelectual; padrão tecno-estético; Economia Política da Comunicação.

INTRODUÇÃO

Uma das áreas de interesse da Crítica da Economia Política, a qual a escola brasileira Economia Política da Comunicação (EPC) que parte a dissertação em andamento em Comunicação na Universidade Estadual de Londrina a qual pretendemos apresentar aqui, é a categoria Trabalho. De grande discussão nos estudos marxistas, há adaptações e controvérsias históricas sobre como entender como as mercadorias infocomunicacionais são produzidas (Bolaño, 2000; 2002).

O projeto de pesquisa a que este texto faz referência busca parte da matriz teórico-metodológica da EPC no que se direciona, especialmente, para a subsunção do trabalho artístico e cultural e como isso se apresenta na mercadoria cultural enquanto padrão tecnoestético a partir do estudo de caso da greve de trabalhadoras e trabalhadores da indústria cinematográfica dos Estados Unidos, em 2023. O foco será analisar o processo

¹ Trabalho apresentado no GP de Economia Política da Informação, Comunicação e Cultura, do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando em Comunicação da Universidade Estadual de Londrina – UEL. E-mail: lcemmanuel@gmail.com

³ Professor da Unidade Educacional Santana do Ipanema da Universidade Federal de Alagoas (UFAL) e dos mestrados em Comunicação da Ufal e da Universidade Estadual de Londrina. Presidente da Socicom (Federação Brasileira das Associações Científicas e Acadêmicas da Comunicação, e coordenador do Grupo de Trabalho de Economia Política da Informação, da Comunicação e da Cultura da Intercom. Doutor em Comunicação pela Universidade de Brasília (UnB). Vice-líder do Grupo de Pesquisa Crítica da Economia Política da Comunicação (Cepcom/UFAL), coordenador do Observatório das Transmissões de Futebóis e pesquisador da Rede Nordestina de Estudos em Mídia e Esporte (ReNEme), e-mail: anderson.gomes@santana.ufal.br.

de sindicalização dos artistas de efeitos especiais da Marvel Studios à luz da Economia Política da Comunicação (EPC).

É importante contextualizar que o Universo Cinematográfico da Marvel Studios se destaca na indústria de cinema por suas produções de grande bilheteria e base de fãs engajada. Em 2023, ano que no cinema pode ter ficado marcado pelas greves dos Roteiristas e Atores, os artistas de efeitos especiais da Marvel Studios ganharam mais força, culminando, na primeira sindicalização da categoria junto com a Aliança Internacional de Teatro e Funcionários de Palco (IATSE).

A partir disso, a investigação vem para responder à seguinte pergunta: qual seria a interpretação crítica da Economia Política da Comunicação sobre os efeitos do processo de sindicalização dos artistas de efeitos especiais da Marvel Studios em resposta à subsunção de seu trabalho?

Aqui, pela proposta de apresentar o projeto, o artigo está dividido de uma maneira particular: inicia com síntese da fundamentação teórica; segue para a apresentação do contexto particular da greve e seus efeitos na Marvel Studios, ainda em caráter prévio; e em seguida, segue-se para os elementos iniciais da pesquisa e a proposta metodológica atual para seu desenvolvimento. Depois disso, chegamos às considerações finais, ainda sintética, dado que a pesquisa se encontra ainda em seu primeiro semestre.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este tópico se dedicará à apresentação da fundamentação teórica escolhida para o desenvolvimento pesquisa que, no estágio atual, toma como base a Economia Política da Comunicação (EPC) a partir de escola que parte do grupo de pesquisa Obscom-Cepos, da Universidade Federal de Sergipe, e seu desdobramento em rede para outros grupos nas últimas três décadas.

Para iniciar, é relevante apresentar qual o objetivo dos estudos neste subcampo interdisciplinar. Andrade (2013) parte de uma visão mais ampla, de que o termo surge desde a visão da “Economia Política” para tratar do estudo das relações de produção, acumulação e distribuição de riquezas entre as classes.

Ao especificar para a análise da indústria infocomunicacional, Bolaño (2000) já afirmava que a disciplina procurava questionar sobre as funções dos meios de comunicação no próprio processo de acumulação de capital. Em definição mais consolidada, posterior, apresenta este subcampo como:

[...] estudo das relações de produção capitalistas relativas à estrutura dos sistemas de mediação social, tendo por pressuposto o desenvolvimento das forças produtivas. Em outros termos, trata-se em essência da ampliação do ferramental crítico da economia política para a compreensão das estruturas de mediação social características do modo de produção capitalista, especialmente aquelas desenvolvidas a partir das transformações sistêmicas que se traduziram na constituição do chamado capitalismo monopolista, na virada do século XX (Bolaño; Bastos, 2020, p. 177-178).

Desta definição, percebemos elementos que tratam da perspectiva da (Crítica da) Economia Política, contextualizando o processo de mediação (elemento importante para compreender os efeitos de informação e comunicação) para as contradições características do capitalismo dos séculos XX e XXI, quando a Indústria Cultural se desenvolve enquanto tal – sendo agregada a lógica das plataformas digitais.

Dentre os estudos sobre a EPC, partindo desta perspectiva crítica radical, um dos termos importantes é o de “Subsunção do Trabalho”. Para entendê-lo, é preciso antes entender que o fundamento do capital é o próprio capital. Segundo Bolaño (2024), “é um valor que se valoriza”. Igualmente, Zeferino (2017) diz que o processo de trabalho subordinado ao capital se torna o processo de valorização deste, no qual o capitalista passa a ser o diligente, quem conduz e define a exploração do trabalho alheio. Ao compreender que o capital busca constantemente se valorizar, percebe-se que essa dinâmica exige a manutenção contínua. Para alcançar esse objetivo, o capital tende a submeter o trabalhador às suas exigências, o que nos leva ao conceito de subsunção.

Para Bolaño (2002), a subsunção real do trabalho significa que o trabalhador perdeu autonomia e o controle que tinha sobre o processo de produção, cuja estrutura e ritmos passam a ser ditados pela máquina. O trabalho, que é um elemento vivo e externo ao capital, precisa ser subsumido e incorporado a ele. Nesse sentido, o conceito de subsunção torna-se uma categoria central para compreender o modo de funcionamento do processo de produção do capital, pois revela toda essa dinâmica de subordinação e controle do trabalho pelo capital (Bolaño, 2024).

Além disso, Zeferino (2017) diz que a atividade não é apenas subordinada ao capital, mas também alienada. Embora o trabalhador tenha seu trabalho, precisa dele como forma de sobreviver, por isso, vende sua força de trabalho para um capitalista, que detém os meios de produção e a possibilidade de adquirir a força de trabalho.

Enquanto produto do trabalho artístico ou cultural, é preciso compreender como aquilo que é produzido por quem trabalha alcança cidadã ou cidadão enquanto pessoa

consumidora. Brittos (2022) estabelece como taxonomia de barreiras à entrada no mercado infocomunicacional: político-institucionais, ligadas às questões de regulação de forma geral; e as estético-produtivas, que atraem as pessoas a partir de características de trabalho e simbólicas próprias.

A nossa pesquisa se interessa pela segunda em particular, que se apresenta a partir do padrão tecnoestético, que se refere ao conjunto de características que definem um agente comunicacional, programação e/ou seus produtos. Esse padrão é moldado tanto pelas interações com os públicos quanto pelo envolvimento com outros atores, como o Estado, concorrentes e diferentes setores do mercado (Brittos; Oliveira, 2010).

Sobre as características técnicas e estéticas do produto midiático, os pesquisadores informam que:

[...] estarão relacionadas tanto com a capacidade técnica de produção desenvolvida pelo agente quanto com os gostos do público-alvo, assim como as características socioculturais do ambiente onde é produzido esse bem simbólico e a finalidade para a qual o agente realizador o constrói, entre outros elementos (Brittos; Oliveira, 2010, p. 2).

Além disso, Brittos e Oliveira (2010) ressaltam que não somente cada empresa disputa o mercado com um padrão tecnoestético próprio, mas estes relacionam-se com um padrão hegemônico globalizado, ao qual devemos trabalhar melhor ao longo da pesquisa considerando a liderança do cinema estadunidense, do qual a Marvel faz parte, no mundo.

CONTEXTO DA GREVE NA EMPRESA

O Universo Cinematográfico da Marvel tem se destacado nos últimos anos como algumas das produções de maior bilheteria mundial, o que gerou uma base de fãs bastante engajada.

Em 2023, entretanto, a indústria de cinema estadunidense passou por um momento muito crítico e importante: a greve dos roteiristas e dos atores. Neste contexto, um setor da classe trabalhadora começa a ganhar força: quem atua nos efeitos especiais.

Já há um tempo é possível notar-se que a qualidade estética dos efeitos especiais no mercado de filmes de herói, especialmente no universo da Marvel, tem decaído. Produções como as séries “Mulher-Hulk”, “Cavaleiro da Lua”, “Ms. Marvel” e os filmes “Homem-Formiga e a Vespa: Quantumania”, “As Marvels”, dentre outros, têm sido alvo de intensas críticas por parte dos fãs devido às falhas visuais.

Relatos surgiram nas redes sociais X (antigo Twitter), Reddit, dentre outros, tanto com o objetivo de responder às críticas, quanto pela necessidade de expor a situação. Visto que, esses profissionais, em sua maioria terceirizados, alegavam/pareciam sofrer com prazos curtos, condições inadequadas e demandas crescentes por efeitos complexos. Tais condições afetavam a qualidade estética das produções.

Em março de 2023, Victoria Alonso, produtora e presidente de pós-produção e efeitos visuais do Marvel Studios, foi demitida após atuar no cargo por aproximadamente 17 anos. Segundo Torres (2023), o jornalista Chris Lee, da *New York Magazine*, através de sua conta no “X”, no dia 20 de março daquele ano, mencionou possíveis motivos para a demissão:

Muitas fontes do ramo de efeitos visuais me disseram que Victoria Alonso era a única responsável pelo ambiente de trabalho tóxico da Marvel: Uma criadora de reis que recompensava lealdade inquestionável com uma avalanche de trabalho, mas que também mantinha uma lista de quem não fazia o que ela pedia, que deixava os profissionais se borrando de medo.

Todas essas questões chegaram ao seu ápice quando, no dia 06 de agosto, os artistas de efeitos visuais da Marvel Studios votaram, em unanimidade, pela sindicalização com a Aliança Internacional de Teatro e Funcionários de Palco (IATSE). O acontecimento marcou o primeiro ato de tamanha proporção no setor.

É válido mencionar que, embora estes artistas tenham sido sindicalizados só em 2023, há estudos anteriores, como os livros “VFX – A New Frontier: The Impact of Innovative Technology on Visual Effects” (Chabanova, 2022), e “Unionisation of visual effects is inevitable” (Pavlo, 2017), que retratam a exploração do trabalho de efeitos especiais.

RELEVÂNCIA DA PESQUISA

A partir dessa perspectiva teórico-metodológica, a proposta de pesquisa a ser desenvolvida como dissertação pretende investigar, sob a luz da Economia Política da Comunicação, as motivações, os desafios, e as queixas que levaram ao processo de sindicalização dos artistas de efeitos especiais da Marvel Studios.

O estudo é justificado porque um dos temas da EPC é a análise de relações de poder no processo de produção cultural. Portanto, a aplicação dessa perspectiva teórica em um tema amplamente debatido e consumido, como os filmes e séries da Marvel, permite aproximar a disciplina de um público maior e mais engajado.

A proposta é fundamentada ainda em produções do pesquisador Anderson David Gomes dos Santos, especialmente nos artigos: “MP do mandante e a disputa pelos direitos de transmissão no futebol: barreiras político-institucionais em ação” (Santos, 2021); “Padrão Tecnoestético como barreira à Entrada: Limitações na Transmissão do Campeonato Alagoano de Futebol Masculino de 2023” (Santos *et al.*, 2024); “A Copa do Mundo de futebol de mulheres e as mudanças no mercado de transmissão” (Santos, 2023).

Nessas e noutras produções, o acadêmico facilitou a compreensão dos conceitos da EPC, permitindo que tanto especialistas quanto leigos da disciplina e do esporte, consigam compreender as dinâmicas tratadas. De forma análoga, essa pesquisa visa aplicar esses conceitos, tendo como base uma questão do Universo Cinematográfico da Marvel.

Ao investigar as tensões entre a qualidade estética das produções e a precarização do trabalho intelectual, a pesquisa busca contribuir não apenas para a análise crítica da indústria cinematográfica da Marvel, mas também para a compreensão mais ampla das transformações no trabalho criativo, juntamente, com suas implicações econômicas e culturais.

É relevante destacar que os problemas enfrentados pelos artistas de efeitos especiais podem ser comuns a outros profissionais de materiais visuais nas indústrias culturais. Trazer visibilidade e reflexão para uma área de tamanha proporção pode fomentar discussões para aqueles que enfrentam desafios semelhantes, ainda que em empresas de menor porte.

Com base nos estudos que fundamenta a pesquisa, uma das hipóteses é que condições de cada vez maior exploração desde a subsunção do trabalho, que também é alienada, estariam presentes nos artistas de efeitos especiais da Marvel Studios. Isso se manifesta nas condições de trabalho inadequadas, prazos curtos, ambiente de trabalho tóxico, dentre outros. Além disso, a piora das condições de trabalho pode gerar prejuízos de receitas para a Marvel, tendo como base as críticas de seu público por conta da queda da qualidade tecnoestética em suas produções.

PROPOSTA METODOLÓGICA

A metodologia para a investigação científica terá uma abordagem qualitativa e irá utilizar dois métodos: pesquisa bibliográfica e Análise de Conteúdo.

A pesquisa bibliográfica será a primeira parte e é necessária para fundamentação teórica. O objetivo é compreender com clareza e aprofundamento os conceitos da EPC,

especialmente as categorias conceituais de subsunção do trabalho e padrão tecnoestético, além de outros que possam ser necessários para melhor entendimento do objeto de estudo.

Em seguida, será realizada uma Análise de Conteúdo, partindo da proposta de Bardin (2009). Neste processo, as informações sobre as queixas e motivações dos artistas de efeitos especiais da Marvel Studios serão coletadas.

Acredita-se que as fontes serão públicas, por meio de postagens em redes sociais, como X (antigo Twitter), Reddit, sites de notícias, dentre outros. O método tem como objetivo analisar o discurso produzido nas plataformas digitais e verificar como estes se relacionam com os conceitos da EPC.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do que foi comentado neste artigo, espera-se receber contribuições teóricas e metodológicas para melhor execução da pesquisa de mestrado. Assim como, o artigo pretende difundir um subcampo científico crítico e contra-hegemônico como a EPC a partir de um caso que parte da cultura pop, com efeitos que podem ter sido visíveis para a mercadoria audiência específica.

Referências

ANDRADE, S. A. de. Economia Política da Comunicação: Origens, reflexões e tendências. **Cadernos de Estudos Sociais**, v. 28, n. 1/2, p. 92-113, 2013.

BOLAÑO, C. Trabalho intelectual, comunicação e capitalismo. **Revista da Sociedade Brasileira de Economia Política**, Rio de Janeiro, n. 11, p. 53-78, 2002.

BOLAÑO, C. **Indústria Cultural**: Informação e Capitalismo. São Paulo: HUCITEC, 2000.

BOLAÑO, C. Introdução à Economia Política da Comunicação com o Prof. Dr. César Bolaño. **Youtube**, 11 mar. 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/live/Iydq5O0NHco?si=C580yxsjuge1xLCJ>. Acesso em: 11 jun. 2025.

BOLAÑO, C.; BASTOS, M. D. Um pensamento materialista em Comunicação. In: BIANCO, N. R. D.; LOPES, R. S. (Orgs.). **O campo da comunicação**: epistemologia e contribuições científicas. São Paulo: Socicom Livros, 2020. p. 165-187.

BRITTOS, V. C.; OLIVEIRA, A. M. Padrão tecno-estético: hegemonia e alternativas. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL, 11., 2010, Novo Hamburgo. **Anais...** Intercom: São Paulo, 2010.

CHABANOVA, A. **VFX—A New Frontier: The Impact of Innovative Technology on Visual Effects**. 254f. 2022. Tese (Doutorado em Filosofia) – Westminster School of Media and Communications, University of Westminster, 2022.

PAVLO, J. Unionisation of visual effects is inevitable. *In*: MINGANT, N.; TIRTAINE, C. **Reconceptualising Film Policies**. Routledge, 2017. p. 111-117.

SANTOS, A. D. G. dos. MP do mandante e a disputa pelos direitos de transmissão no futebol: barreiras político-institucionais em ação. *In*: VALENTE, J. C. L. (Org.). **Cadernos de conjuntura das comunicações Lapcom Ulepice-Brasil 2021**: pandemia, liberdade de expressão e polêmicas regulatórias na comunicação eletrônica. São Cristóvão: Ulepice-Brasil, 2021. p. 76-94.

SANTOS, A. D. G. dos. A Copa do Mundo de futebol de mulheres e as mudanças no mercado de transmissão. *In*: SANTOS, V. A.; MARQUES, R. da S. (Orgs.). **Contrasenso #1**. Buenos Aires: Clacso, 2023. p. 61-69.

SANTOS, A. D. G. dos *et al.* Padrão tecnoestético como barreira à entrada: limitações na transmissão do Campeonato Alagoano de Futebol Masculino de 2023. **Esporte e Sociedade**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 39, p. 1-25, jun. 2024.

TORRES, A. Fontes culpam produtora executiva demitida da Marvel pela péssima qualidade dos efeitos visuais do MCU. **Cine Pop**, 21 mar. 2023. Disponível em: <https://cinepop.com.br/fontes-culpam-produtora-executiva-demitida-da-marvel-pela-pessima-qualidade-dos-efeitos-visuais-do-mcu-402943/>. Acesso em: 2 out. 2024.

ZEFERINO, B. C. G. Subsunção do trabalho ao capital: entraves para a emancipação do trabalho. **Revista Eletrônica Arma da Crítica**, Fortaleza, ano 7, n. 8, p. 232-247, out. 2017.