

Cinema Hollywoodiano e a questão da Indústria Cultural na época das redes sociais

Victória Carolina Ashiley S. Do Rosário

Prof. Dr. Carlos Eduardo Souza Aguiar (Orientador)

RESUMO

O presente artigo tem por objetivo explorar as possíveis conexões entre a Indústria cinematográfica de Hollywood e as redes sociais a partir de uma perspectiva reflexiva e sensível sobre a tecnologia nos meios de comunicação de massa (MCM). Contudo, como a Indústria cinematográfica de Hollywood influencia o comportamento e o consumo da sociedade atual? Mas qual o olhar que devemos ter em relação às mudanças tecnológicas nos dias de hoje? Por que a filosofia de Matrix ainda é relevante para a construção da sociedade contemporânea? Pensar em uma discussão sobre a Indústria cultural e a influência das redes sociais com o olhar voltado para o cinema e a sua midiaticização é fundamental para refletir sobre o papel que a Indústria cinematográfica de Hollywood têm tido na produção de determinados filmes hegemônicos ao longo das últimas décadas e recuperar experiências que ousaram desafiar essa hegemonia. Nesse sentido, o presente artigo trata de elementos de uma teoria crítica em relação ao cinema a partir do encontro entre a filosofia de Theodor Adorno e a distopia de Matrix.

Palavras-chave: Escola de Frankfurt. Matrix. Indústria cinematográfica de Hollywood. FOMO. Cultura de massa.

INTRODUÇÃO

Este artigo tem como propósito discorrer sobre os conceitos da Indústria Cultural, a partir do viés da Escola de Frankfurt, em especial dos autores Theodor Adorno e Max Horkheimer, ambos pioneiros do movimento e escritores do livro “A Dialética do Esclarecimento”, publicada em 1985. A proposta do artigo, é compreender como a Indústria cultura perpetua negativamente nos dias atuais, através da sua reprodutibilidade técnica e da cultura se esvaindo em bens de consumo. Exemplo disso, é a filosofia de Adorno e Horkheimer, no livro *A Dialética do Esclarecimento*, publicado em 1985.

Neste sentido, o conceito de Indústria Cultural foi descrito pela primeira vez por Walter Benjamin e Herbert Marcuse, por influências tecnológicas mediadas no século XX. A leitura que os sociólogos contemporâneos fazem sobre o fenômeno é sobre a sua incessante reprodutibilidade e massificação da cultura nos meios de comunicação de massa (MCM), no qual, Adorno bebe da mesma fonte para usar com base nos seus estudos sociológicos.

Dessa forma, o texto apresenta os seguintes capítulos: i) a origem da Indústria Cultural na perspectiva frankfurtiana e a crítica aos meios tecnológicos na sociedade; ii) o crescimento da Indústria cinematográfica de Hollywood e a análise do filme Matrix (1999), como um dos campeões de bilheteria de maior sucesso na contemporaneidade; iii) a relação entre o cinema e as redes sociais e a mudança de comportamento da sociedade do século XX para o XXI.

O cinema e a Indústria Cultural

Para os fundadores da Escola de Frankfurt (*Teoria Crítica*), Theodor Adorno e Max Horkheimer, escritores do livro “A Dialética do Esclarecimento” (1947), foram os principais precursores do movimento para reforçar a ruptura de um pensamento singular e abdicar aos valores da instrumentalidade e do círculo de monetização no sistema capitalista. Logo, para os fundadores da Teoria Crítica, nomearam este fenômeno de Indústria Cultural.

A ciência só pode ser algo mais do que simples duplicação da realidade no pensamento se estiver impregnada de espírito crítico. Explicar a realidade significa sempre romper o círculo da duplicação. Crítica não significa, neste caso, subjetivismo, mas confronto da coisa com seu próprio conceito. O dado só se oferece a uma visão que o considere sob o aspecto de um verdadeiro interesse, seja de uma sociedade livre, de um Estado justo ou do desenvolvimento da humanidade. E quem não compara as coisas humanas como que elas querem significar, vê-as não só de uma forma superficial, mas definitivamente falsa (HORKHEIMER e ADORNO, 1956, 1978a, p. 21. grifo nosso).

A questão da Indústria Cultural é analisada por T. W Adorno e Max Horkheimer em meados do século XX, entre as décadas de 50 e 60. Logo, com a chegada do Pós Guerra e a ascensão das novas tecnologias, o fomento no entretenimento cresceu fortemente a partir das

influências cinematográficas Norte-Americanas, que passam a induzir um comportamento compulsivo entre indivíduos, buscando estes, a satisfação no entretenimento, almejada na estética e na proliferação dos bens culturais na esfera de massa (*mass media*). “A Indústria Cultural o indivíduo é ilusório não apenas por causa da padronização do modo de produção. Ele só é tolerado na medida em que sua identidade incondicional com o universo está fora de questão” (ADORNO ; HORKHEIMER,1985, p. 128).

No entanto, a Indústria Cultural se baseia na particularidade de cada indivíduo que, em sua maioria, perde o valor da essência e passa a fazer parte de um poderio universal - tornando-se a particularidade do eu como uma mera mercadoria monopolizada como algo “natural”. Por este viés, a Indústria cultural tem o poder de determinar o que o indivíduo deverá ou não consumir, sugando o controle da razão para si, enquanto indivíduo perde a sua capacidade de pensar e, de certa forma, sua autonomia financeira. O novo não é caráter mercantil da obra de arte, mas o fato de que, hoje, ele se declara deliberadamente como tal, e é o fato de que a arte renega sua própria autonomia, incluindo-se orgulhosamente entre os bens de consumo, que lhe confere o encanto da novidade (ADORNO; HORKHEIMER,1985, p. 128).

A Teoria Crítica procura entender a pluralidade do pensamento, por meio dos grupos totalitários de massa e oprimidos. No discurso de Horkheimer, em 1931, fica nítido a ideia de liquidez do indivíduo em relação aos meios culturais e a morte da razão crítica através do capitalismo. A Teoria Crítica almeja o esclarecimento do homem sobre a sua condição de agente histórico da produção de suas condições de vida e das relações sociais às quais está submetido, a fim de criar as condições capazes de mobilizá-los para uma ação transformadora (VILELA, 2006, p.4).

Para Horkheimer, a fundamentação da Teoria Crítica não se configurava no viés positivista, mas preponderava sobre a neutralidade, no qual se tinha uma clara visão da hegemonia e da reprodutibilidade técnica inserida no fetichismo do mundo, em tal modo que, justificava um comportamento social de produção e serialização dos bens de culturais dentro do sistema capitalista. (VILELA, 2006).

Logo, a Teoria Crítica se baseia na relação entre o homem e a ciência, no qual o homem se une com a tecnologia, cultura, e a sociedade, a fim de passa a ser mediada pela racionalidade instrumental, delimitada por Horkheimer, para se referir aos processos racionais do homem, que por sua vez, está no seu estado “anestésico” por conta da sua capacidade cognitiva meramente mecanizada, e pela ausência de pensamento. Nos meios culturais, Horkheimer os chama de “bens culturais”, quando não há portanto, uma valorização do homem através da sua força de trabalho, mas sim, um escrúpulo social do reducionismo das coisas e do ser substituível na contemporaneidade. Na passagem abaixo, é notório ver os valores que a Teoria Crítica contribui para uma sociedade mais racional e crítica, conforme a proposta de Adorno e Horkheimer:

Pela mediação da sociedade total, que engloba todas as relações e emoções, os homens se reconvertem exatamente naquilo contra o que se voltara a lei evolutiva da sociedade, o princípio do eu, meros seres genéricos, iguais uns aos outros pelo isolamento na coletividade governada pela força. Os remadores que não podem se falar estão atrelados a um compasso, assim como o trabalhador moderno na fábrica, no cinema e no coletivo. São as condições concretas do trabalho na sociedade que forçam o conformismo e não as influências conscientes, as quais por acréscimo embruteceriam e afastariam da verdade os homens oprimidos. A impotência dos trabalhadores não é mero pretexto dos dominantes, mas a consequência lógica da sociedade industrial, na qual o fado antigo acabou por se transformar no esforço de a ele escapar” (ADORNO e HORKHEIMER, 1985).

Para os frankfurtianos Walter Benjamin e Marcuse, discorrem sobre a Teoria Crítica e os bens de cultura de massa nas obras *A Obra de Arte na Era da Reprodutibilidade Técnica*, (BENJAMIN, 1985) e *Sobre o Caráter Afirmativo da Cultura*, (MARCUSE, 1997), cujas críticas mostram a concepção de produção da obra de arte na esfera mercantil, distribuída na esfera da cultura. Logo, Adorno e Horkheimer afirmam que esta liquidação da obra de arte se caracteriza na decadência da cultura e da bárbara incoerência humana. A eliminação do privilégio da cultura pela venda em liquidação dos bens culturais não introduz as massas nas áreas de que eram antes excluídas, mas serve, ao contrário, nas condições sociais existentes justamente para a decadência da cultura (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 132).

Contudo, a condição deste fenômeno está ligada às novas tecnologias nos meios de comunicação de massa no final do século XIX, com o rompimento dos ideais positivistas e progressistas, no qual para os filósofos, o mito do progresso não passava de uma mera ilusão e instrumentalização da técnica. Logo, este conceito tinha como objetivo inserir o indivíduo no meio social após um dia de trabalho e usufruir dos bens culturais como forma de lazer e satisfação social, como podemos compreender na visão abaixo de Horkheimer:

A diversão é o prolongamento do trabalho sob o capitalismo tardio. Ela é procurada por quem quer escapar ao processo de trabalho mecanizado, para se pôr de novo em condições de enfrentá-lo.” (HORKHEIMER e ADORNO, 1947, p.113.).

A partir deste princípio, a Indústria Cultural vinculada aos meios de comunicação de massa, passam a exercer um papel desafiador para o indivíduo, cuja a técnica está inserida na sociedade moderna até os dias atuais, no qual, é mediada pela trágica virulência em regressão ao comportamento humano e pelo 'teatro da realidade', em que a cultura de massa revela o caráter fictício do indivíduo, visando o culto da heroificação que está inserida ao culto barato, a partir do viés unilateral do movimento da Indústria.

Campeões de bilheteria e o monopólio de Matrix

Os pilares da Indústria Hollywoodiana nascem a partir da ótica do capitalismo e dos aparatos tecnológicos que estavam em ascensão no início do século XX. Nesse período o cinema americano estava começando a ganhar influência mundial, logo após a ascensão da Primeira Guerra Mundial (1914 - 1918), sendo dominado apenas pelo *Pathé Frères*, a maior produtora francesa do mundo no mesmo período. No entanto, a Indústria de Hollywood começou a se firmar como o centro do comércio cinematográfico mundial, logo o monopólio e o desenvolvimento da Indústria norte-americana começaram a crescer, formando mais tarde a *Motion Pictures Patents Company (MPPC)*. Ao final da Primeira Guerra Mundial, os Estados Unidos já dominavam 85% dos filmes no mercado cinematográfico mundial. Dessa forma, a distribuição dos filmes crescia mundo afora, acumulando em torno de si não apenas bens de consumo, mas políticos com altos

lucros e produções massivas. Com o rápido domínio do sistema estadunidense, a serialização dos seus filmes, mesmo com a arrasados com o final da Guerra, continuaram a produção por Hollywood, como forma de conseguir manter as salas de cinemas abertas para manter os lucros dos estúdios.

Os clássicos filmes de bilheteria como: Jurassic Park: O Parque dos Dinossauros (1993), Star Wars (1977), Matrix (1999), Avatar (2009) e Toy Story (1995), datam alguns campeões de bilheterias para o cinema de Hollywood do século XX.

Na década de 1930, as produções cinematográficas estadunidenses consolidaram-se nos moldes da Indústria Cultural como produtos do sistema capitalista, e o início da Era de Ouro, mas que não se sucedem historicamente. Contudo, os estúdios Hollywoodianos obtiveram maior sucesso por parte do financiamento dos estúdios, que percorreu até meados dos anos 50, quando elementos cinematográficos da Nova Era de Hollywood começaram a surgir.

Ao longo do tempo, com a brusca transformação midiática que sai das telas dos cinemas e se instala para a televisão, é possível notar que Hollywood mesmo sendo uma grande produtora, não se garante como a maior, pois a Indústria cinematográfica passou a se preocupar em criar filmes em série, visando-os apenas em produtos mercantilizados e não se preocupando com a obra de arte em si, ou com a qualidades do produto, mas pelo contrário, com o supérfluo consumo estético cada vez mais massificado entre a sociedade, atribuindo a própria cultura a reciclagem destes produtos e os estereótipos inseridos em cada em cada filme produzido pela Indústria. Consequentemente, a reprodução mecânica do belo nos padrões de Hollywood incluem não apenas a crise da espontaneidade como algo ‘natural’, mas também a idolatria metódica da cultura norte-americana.

Para a conexão dos preceitos estéticos e mercadológicos da Indústria cultural, vale ressaltar a precarização do capitalismo tardio presentes na esfera de consumo da sociedade do século XXI, em vista que, se traduz no conformismo de uma determinada estrutura da economia mundial presente na divisão do trabalho: em que de um lado é possível notar a Industrialização dos meios culturais como parte de um objeto para fins lucrativos, com estruturas produtivas diversificadas e

homogêneas; enquanto por outro lado, os receptores que se esquivam da cultura como forma de lazer e diversão, se levam antemão ao *Pathos*.

Nesse sentido, para afirmar a sua própria existência, a técnica por sua vez, tornou-se extremamente desenvolvida, ou seja, o que para as massas é apenas cultura, para os críticos frankfurtianos é chamado de ‘alienação massiva’. Esta denominação para os frankfurtianos é atribuída para a Indústria cinematográfica, na medida em que os filmes de animação fazem parte do prazer coletivo, que inculcam um comportamento social compulsivo, na condição de vida precarizada desta sociedade do desgaste e do esmagamento contínuo de resistência individual. (ADORNO E HORKHEIMER, 1947, p. 114).

Acerca da discussão sobre a Indústria Cultural, o autor Walter Benjamin (1892-1940), ganha notoriedade no século XXI, quando falamos na questão da reprodutibilidade técnica, tal qual o mesmo leva o nome do seu ensaio “A obra de arte na sua reprodutibilidade técnica”, publicado em 1935, em que fica clara a discussão da estética e da massificação presente no âmbito cinematográfico e o seu impacto nos dias atuais. Mas afinal, como a Indústria cinematográfica de Hollywood influencia o comportamento e o consumo da sociedade atual? Visto que, entre inúmeras reflexões e várias respostas a respeito deste ensaio, deve-se levar em conta a perda da áurea nos meios culturais, diante das constantes revoluções tecnológicas, que atingiram não só o âmbito da obra de arte, como em todo o mercado cultural, que agora é possível encontrá-los diante da televisão, nas redes sociais e nos canais de streaming, tendo a possibilidade de lucrar em diferentes meios de comunicação e de ter mais opções de entretenimento e mercadorias.

A questão da técnica por sua vez, se configura a partir dos moldes padronizados e uniformes das massas, no qual a técnica consegue obter domínio das concepções do agir e pensar do homem no mundo. Logo, a falta da essência da aura na sociedade contemporânea se deve por parte do comportamento mecanizado que é inserido desde os primórdios da técnica.

Nesse sentido, a Indústria cinematográfica de Hollywood, se sobressai até os dias de hoje, utilizando dos mecanismos da “técnica” para impor a sua própria vontade. Exemplo disso é Matrix, lançado em 1999, sendo um dos filmes campeões de bilheteria do século XX, que traz na essência a mistura da inteligência artificial, recursos tecnológicos avançados mas, principalmente,

a inter-relação entre a filosofia e a tecnologia na virada do milênio.

Vale ressaltar que Matrix mesmo sendo um filme produzido há vinte anos, é considerado um dos filmes mais atuais e aclamados pela Indústria cultural, por trazer um forte dilema filosófico sobre o que é o mundo real e o que é realidade simulada. Logo, é possível notar uma técnica inédita que o filme aborda, usando novos recursos tecnológicos e efeitos especiais que deram fôlego e uma dinâmica jamais vista diante da história da indústria cultural, que por este motivo, acabou servindo de inspiração para outros filmes com atores reais e animes na modernidade atual.

Diante desse fato, a evolução das tecnologias, principalmente no campo do cinema, tornou-se um elementos como a jornada do herói, ou a simulação de um mundo distópico, que reforçam ainda mais, características do “encanto da novidade”, no caráter mercantil da cultura e o triunfo do *show* na esfera da liquidação social da arte.

Logo é possível notar na franquia de Matrix, o conflito nítido entre o ser humano e as máquinas que se rebelam contra seus criadores. Diante disso, a filosofia de Matrix se expande quando Morfeu pergunta a Neo (ambos protagonistas) se estes sempre têm a impressão de estar dormindo e sonhando, sem ter a certeza de estar desperto. Neste mesmo momento é oferecido por Morfeu à escolha entre uma pílula azul e uma vermelha a Neo, que escolhe a pílula vermelha que o fará enxergar a realidade. A partir desse momento, a Matrix é apresentada por Morfeu, para que Neo possa compreender que passou a vida inteira dormindo e sonhando, sem ter consciência disso.

A Matrix consiste em ser um computador gigantesco que escraviza um indivíduo, usando da mente deles para controlar os seus pensamentos e sentimentos, fazendo-o questionar sobre sua existência; o dilema entre crer no que é real e o que é utópico. Trazendo o tema para a atualidade, conceitos como crenças, falsa liberdade, individualidade, filosofia e tomada de escolhas são questões que referem-se a “verdades universais” e o poder que um indivíduo tem de questionar-se sobre a sociedade, onde os símbolos e representações abstratas se tornam mais importantes do que a própria realidade concreta.

Diante disso, em 1981, o filósofo francês Jean Baudrillard publicou a obra “Simulacros e Simulações”, um tratado filosófico que se faz presente em Matrix, no qual consiste em estarmos vivendo sob domínio do simulacro, uma cópia da realidade que se tornaria mais atraente que a

própria realidade. Logo, a partir do momento em que o indivíduo ganha consciência desta simulação, ao tentar controlá-la, ganham o poder de mudar as regras, subvertendo o mundo paralelo em que estão a sua plasticidade contra ele.

Todavia, Matrix apresenta o dilema entre verdade e mentira quando acreditamos, sobretudo, no poder da liberdade, pois acreditamos que somos livres porque escolhemos voluntariamente nossas ações, ideias e sentimentos. Deste modo, o desfecho da trama, é mostrado pelo “despertar” do indivíduo, que é capaz de representar uma ameaça ao sistema vigente, tendo que enfrentar constantes perseguições, que implicam em guerra, escassez, fome e miséria. Embora a resistência, como é denominada por Morpheus, simbolizando o bem, nos faz refletir sobre as nossas condutas enquanto seres humanos, mas ao mesmo tempo, a narrativa gira em torno do comportamento dos indivíduos que estão presos na simulação referindo-se a robôs que cumprem uma função sem ter consciência de estar sendo explorado.

As redes sociais e a relação com o cinema

Introduz-se neste capítulo a técnica como ponto de partida, que molda-se em sociedade até chegar no campo mais revolucionário e conturbado da ciência: a chegada da internet e das redes sociais no início dos anos 2000.

Esta transformação tecnológica se deu pela popularização dos computadores pessoais, pelo acesso à internet, mesmo que tenha sido por fibra óptica, e pelo aprimoramento desta tecnologia da informação que não demorou muito para se moldar às redes sociais.

Nos dias atuais, o fenômeno das redes sociais, já não é mais novidade para as pessoas, visto que, as relações sociais se modificaram com a interação social que passou de “uns com os outros”, para “uns contra os outros”. Esta troca de informação entre indivíduos que compartilham e disputam entre si, sentimentos de amor e ódio através da socialização entre os indivíduos, são à princípio, o cenário atual com as interações nas redes sociais.

Diante do comportamento humano transfigurado por meio das “novas tecnologias”, o indivíduo da modernidade se depara com o novo escapismo da realidade, o que antes era apenas a

indústria cultural como o rádio, televisão e o cinema, hoje, as redes sociais fazem o papel da liberdade da opressão, ou seja, faz dissipar tudo aquilo que o indivíduo possa apontar como objetividade.

No entanto, essa satisfação imediata que o indivíduo tem ao usar as redes sociais, tornou-se um ato compulsivo e irracional, visto que já não há mais “controle” do ser humano saber separar o trabalho e o lazer. Para Byung Chul Han (2018), no ensaio “Violência Neuronal”, afirma que a sociedade moderna está tomada pelas pulsões e estímulos sociais, que se dão pela influência do network e do excesso de positividade, logo, é impossível ter um controle de rejeição frente à demasia. “A rejeição frente ao excesso de positividade não apresenta nenhuma defesa imunológica, mas uma ab-reação neuronal-digestiva, uma reação.” (HAN, 2018, p.16 - 17).

Por esse motivo, Han esclarece que a sociedade moderna, está cada vez mais doente diante ao excesso de positividade e a saturação das informações mediadas a cultura da influência social, vistas nas plataformas digitais, como: Instagram, Facebook, Tik Tok e o Youtube.

A violência neuronal não parte de uma negatividade estranha ao sistema. É antes uma violência sistêmica, isto é, uma violência imanente ao sistema. Tanto a depressão quanto o TDAH ou a Síndrome de Burnout (SB) apontam para um excesso de positividade. (HAN, 2018, p. 20 - 21).

O impacto das redes sociais na modernidade tem afetado não só a saúde física das pessoas, mas definitivamente, a saúde mental. Com a constante necessidade de se fazer “conectado” no mundo virtual, a modernidade se deparou com um novo vírus, que este que já perdura há pelo menos 15 anos desde a existência das redes sociais.

Logo, essa expressão é caracterizada pela Síndrome de Fomo (Fear of Missing Out), que consiste no “medo de ficar de fora” das redes sociais, o qual define um indivíduo que sente a constante necessidade de se atualizar nas redes sociais, mesmo que seja no trabalho, dirigindo, durante as refeições ou em momentos reunidos em família. Para o precursor do estudo Dan Herman (1996), afirma que esse fenômeno no comportamento da sociedade moderna, são resultados de uma angústia pelo medo de ficar “offline” e de perder as novidades do mundo virtual. Essas inseguranças acabam gerando os transtornos que hoje são vistos como doenças comuns que

caracterizam a modernidade: ansiedade, mau humor, estresse, desconforto ou até depressão. Todos esses sintomas de FOMO, são adoecimentos neuronais que partem do excesso de positividade, da vida perfeita (que se limita a vida real pela indústria do entretenimento), e pela constante competição de compartilhar a vida ‘real’ nas redes sociais. Nesse contexto, é possível ressaltar o desaparecimento da alteridade na sociedade atual, visto que vivemos em uma época pobre de negatividades (HAN, p.14). Ou seja, o excesso de positividade é um mecanismo de defesa imunológica do ser humano.

Dessa forma, é possível perceber um padrão entre a sociedade do século XX e XXI: a mudança radical de comportamento diante das novidades e facetas da indústria do entretenimento. Ora, a sociedade por meio da tecnologia procura se desvincular da realidade, buscando na indústria cinematográfica um refúgio para esquecer de todos os problemas e usufruir ao máximo os momentos de lazer em família. Ora, a sociedade do século XXI, se depara com as redes sociais, pela busca da vida perfeita, no qual, a vida real é a própria extensão da realidade no mundo virtual, em que o próprio indivíduo não se enxerga mais sem os dois mundos.

Vale ressaltar que com os avanços tecnológicos nos últimos anos, são notórios por conta do aumento da crise ecológica contemporânea e a própria visão unilateral da tecnologia no Ocidente. Mas apesar das divergências da tecnologia marcada no seio da história e cultura, modificada ao longo dos anos, é preciso tornar-se um indivíduo consciente do seu papel nas redes sociais e na sociedade.

Nesse sentido, a autonomia que a técnica exerce sobre o ser humano se dá por conta do processo antropológico, mercantil e capitalista do homem desde os primórdios. A essência do cinema e das redes sociais prevalecem com as mesmas características, visto que com o vasto alcance e disseminação de conteúdo nas redes sociais, tornou-se mais fácil de divulgar e comentar informações que podem ser relevantes para um determinado grupo de indivíduos, cujo compartilham dos mesmos interesses.

Em contrapartida do cinema no século XX, é nítido a percepção unilateral da Indústria e a escassez do acesso e a democratização da cultura na época. Ainda nos dias de hoje, mesmo com os grupos de debates sobre filmes e séries, sites de entretenimento, redes sociais, ou Youtube,

partem do pressuposto comodismo e imediatismo da informação; o que no século XX apresentava o meio como mensagem de forma unilateral, trazendo a ausência de pensamento e o capitalismo ganhando fôlego para a economia na Indústria cultural, são paradigmas enraizados na cultura do Ocidente que prevalecem até os dias atuais. A única diferença é que com as redes sociais, a globalização e capitalização da Indústria cultural, acabam sendo parte de uma cultura aconchegada no abismo tecnológico, mediada pela técnica, se esvaindo até o ponto em que o indivíduo perde a consciência momentânea de tempo e espaço, sendo acorrentado pelo prazer que a tecnologia o proporciona.

Sendo assim, o meio se torna mais importante que a própria mensagem, pois ela se alimenta do desvelamento da realidade; ou seja, um simulacro da realidade chega a ser muito mais atrativo e ‘real’, do que a própria realidade. Por fim, esse comportamento social é o que de fato impulsiona a crise identitária da sociedade atual, que se molda às novas perspectivas da técnica já existentes na sociedade. Mas afinal, retomando a retórica da pergunta no capítulo anterior: É possível afirmar que houve alguma mudança de comportamento da sociedade atual diante das tecnologias ou se estagnou no tempo? A resposta é que enquanto civilização continuarmos pensando e usufruindo a utopia de Matrix, nós nunca saberemos, de fato, como é a realidade senão a realidade imposta pelo antropocentrismo e a escassez do homem diante da Indústria cultural na sociedade.

Considerações Finais

O desenvolvimento presente estudo possibilitou uma análise de como a Indústria cultural se manifesta em seus diferentes meios de comunicação, como o cinema e as redes. Além disso, também permitiu uma pesquisa sociológica mais aprofundada acerca do filme Matrix (1999) que foi uma das franquias de maior sucesso do final do século XX para o século XXI. A franquia consistiu em obter uma análise mais crítica sobre como a Indústria cinematográfica modifica as nossas relações sociais, e o quanto as redes sociais virou um fetichismo de mercadorias, assim como a Indústria cultural rodeada pelo capitalismo em toda a esfera global. O processo do estudo que teve início há cerca de oito meses de pesquisa aprofundada, funilamento do tema, e o grau de

argumentação, foi um dos desafios que tive que enfrentar para prosseguir com os objetivos e expectativas propostas.

Nesse sentido, para a metodologia de pesquisa, foram utilizados livros teóricos, sociológicos e análise de filmes foram de suma relevância para o trabalho ganhar mais consistência e credibilidade na informação. Logo, a motivação para este trabalho é agregar valor à sociedade, viabilizando o assunto que é, por sua vez, atual e de extrema importância social, contribuindo para o aprendizado e o desenvolvimento de novas pesquisas sociais, tecnológicas e filosóficas futuramente. Por conseguinte, fazer parte deste projeto de iniciação científica foi muito gratificante, de uma experiência única. Levantar questionamentos e reflexões acerca do estudo tem modificado não só o meu pensamento ao longo desses meses, como também o meu agir e postura frente às tecnologias e a sociedade.

Referências bibliográficas

- ADORNO, Theodor; Horkheimer. **Dialética do Esclarecimento**. São Paulo: Zahar; Edição nº1.(1985)
- BARBERO, Jesús, Martín. **A Comunicação na Educação**. São Paulo: Contexto, Edição nº1. (2014)
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na sua reprodutibilidade técnica**. Rio de Janeiro: Os Pensadores, Edição nº 1. (1969)
- CAMPOS, Renato Márcio Martins. **Indústria Cultural e Cultura da Mídia: Produção e Distribuição do Entretenimento na Sociedade Global**. Intercom, 2006. Disponível em: [R1541-1 \(intercom.org.br\)](https://www.intercom.org.br/revista/1541-1). Acesso em: 15 de Abr. 2022.
- COELHO, Cláudio Novaes Pinto. **Cultura, comunicação e espetáculo**. São Paulo: Paulus, 2018
- HAN, Byung Chul. **Sociedade do Cansaço**. São Paulo: Editora Vozes, 2015.