

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

**Ana Clara Paniago Risuenho**

**A influência da indústria cultural no interesse pelas artes:**  
Produção cultural e educação em Artes Visuais

**Goiânia**  
**2023**



UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

## **TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR VERSÕES ELETRÔNICAS DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO DE GRADUAÇÃO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DA UFG**

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional (RI/UFG), regulamentado pela Resolução CEPEC no 1240/2014, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei no 9.610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

O conteúdo dos Trabalhos de Conclusão dos Cursos de Graduação disponibilizado no RI/UFG é de responsabilidade exclusiva dos autores. Ao encaminhar(em) o produto final, o(s) autor(a)(es)(as) e o(a) orientador(a) firmam o compromisso de que o trabalho não contém nenhuma violação de quaisquer direitos autorais ou outro direito de terceiros.

### **1. Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação (TCCG)**

Nome(s) completo(s) do(a)(s) autor(a)(es)(as): **Ana Clara Paniago Risuenho**

Título do trabalho: A influência da Indústria Cultural no interesse pelas artes: produção cultural e educação em Artes Visuais

### **2. Informações de acesso ao documento (este campo deve ser preenchido pelo orientador) Concorda com a liberação total do documento SIM NÃO<sup>1</sup>**

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. Após esse período, a possível disponibilização ocorrerá apenas mediante: a) consulta ao(à)(s) autor(a)(es)(as) e ao(à) orientador(a); b) novo Termo de Ciência e de Autorização (TECA) assinado e inserido no arquivo do TCCG. O documento não será disponibilizado durante o período de embargo.

#### **Casos de embargo:**

- Solicitação de registro de patente;
- Submissão de artigo em revista científica;
- Publicação como capítulo de livro.

**Obs.: Este termo deve ser assinado no SEI pelo orientador e pelo autor.**



Documento assinado eletronicamente por **Rita Morais De Andrade, Professora do Magistério Superior**, em 28/02/2023, às 11:22, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Ana Clara Paniago Risuenho, Discente**, em 01/03/2023, às 16:41, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

**Ana Clara Paniago Risuenho**

**A influência da indústria cultural no interesse pelas artes:**

Produção cultural e educação em Artes Visuais

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de licenciada em Artes Visuais da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG). Orientadora:  
Rita Morais de Andrade

**Goiânia  
2023**

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Risuenho, Ana Clara Paniago

A influência da indústria cultural no interesse pelas artes:  
[manuscrito] : Produção cultural e educação em Artes Visuais / Ana Clara  
Paniago Risuenho. - 2023.  
LX, 60 f.

Orientador: Profa. Dra. Rita Morais de Andrade.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade  
Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Artes Visuais,  
Goiânia, 2023.

Bibliografia.

Inclui lista de figuras.

1. Indústria cultural. 2. Cultura visual. 3. Ensino de artes. I.  
Andrade, Rita Morais de, orient. II. Título.

CDU 7





UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE ARTES VISUAIS

### ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Ao(s) 14 dia(s) do mês de fevereiro do ano de 2023 iniciou-se a sessão pública de defesa do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado “A influência da Indústria Cultural no interesse pelas artes: produção cultural e educação em Artes Visuais”, de autoria de **Ana Clara Paniago Risuenho**, do curso de Licenciatura em Artes Visuais, da Faculdade de Artes Visuais da UFG. Os trabalhos foram instalados pelo(a) Dra. Rita Morais de Andrade – orientador(a) (FAV/UFG)) com a participação dos demais membros da Banca Examinadora: Dra. Lilian Ucker Perotto (FAV/UFG) e Samuel José Gilbert de Jesus (FAV/UFG). Após a apresentação, a banca examinadora realizou a arguição do(a) estudante. Posteriormente, de forma reservada, a Banca Examinadora atribuiu a nota final, tendo sido o TCC considerado aprovado.

Proclamados os resultados, os trabalhos foram encerrados e, para constar, lavrou-se a presente ata que segue assinada pelos Membros da Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Rita Morais De Andrade, Professora do Magistério Superior**, em 22/02/2023, às 09:15, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Lilian Ucker Perotto, Professora do Magistério Superior**, em 22/02/2023, às 09:31, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Samuel Jose Gilbert De Jesus, Professor do Magistério Superior**, em 22/02/2023, às 09:48, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [https://sei.ufg.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](https://sei.ufg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **3505311** e o código CRC **3E336FEC**.

Referência: Processo nº 23070.006308/2023-35

SEI nº 3505311

## **Agradecimentos:**

Gostaria de agradecer primeiramente a minha família que me apoiou em toda a minha trajetória educacional, em especial agradecimentos a minha mãe que esteve lá para me ouvir e apoiar nos momentos mais difíceis de construção deste trabalho. Obrigada pelo carinho e paciência em me ouvir em momentos difíceis. De

Agradeço a professora Rita Andrade por suas correções e sugestões, além do tempo e paciência, que foram muito importante para a finalização deste trabalho

Quero agradecer a meu amigo e colega de apartamento Lucas Liandro, pelos momentos de parceria e confiança que me ajudaram a manter minha saúde mental durante este período.

E um agradecimento especial à UFG e o corpo docente e comunidade do curso de Artes Visuais pelos ensinamentos na minha trajetória de formação, as mudanças de percepções e construção conjuntas que este espaço me proporcionou com muito companheirismo

## **RESUMO:**

Este trabalho surge com o interesse de levantar a discussão sobre os espaços dominados pela indústria cultural na contemporaneidade, com uma tentativa de compreender como a sua projeção cultural muda gradativamente a partir de uma visão voltada para a cultura visual. Assim há um interesse em tentar compreender um pouco melhor o quanto estes produtos culturais amplamente divulgados pelas mídias hegemônicas, transformam nossa relação com a Arte, criatividade e Identidade, além de discussões sobre relações culturais de poder. Há assim interesse em discutir mais amplamente qual é o papel da indústria cultural na formação artística do sujeito e como isso perpassa o nosso campo de atuação como professores de artes visuais, e como podemos utilizar esse entendimento social como foco dentro de ambientes formais de educação artística.

**PALAVRASCHAVE:** Indústria Cultural, Cultura Visual, Ensino de Artes

## **ABSTRACT**

This work arises with the interest of raising the discussion about the spaces dominated by the cultural industry in contemporary times, with an attempt to understand how its social projection gradually changes from a vision focused on visual culture. So there is an interest in trying to understand a little better how much these cultural products widely disseminated by the hegemonic media, transform our relationship with Art, creativity and Identity, as well as discussions on cultural power relations. There is therefore interest in discussing more broadly what is the role of the cultural industry in the artistic formation of the subject and how this permeates our field of action as visual arts teachers, and how we can use this social understanding as a focus within formal environments of artistic education .

**KEYWORDS:** Cultural industry, Visual Culture, Arts Education

## LISTA DE FIGURAS:

Figura 1: Desenho do Mickey.....	12
Figura 2: frame do desenho “A Casa do Mickey Mouse” .....	12
Figura 3: Esquema Literário Quinário .....	26
Figura 4: Esquema da jornada do herói.....	27
Figura 5: Frame da invasão retirado do Filme “The Birth of a Nation” .....	34
Figura 6: Miguel e sua avó:, frame do filme "Viva: La vida é uma festa" .....	36
Figura 7: Cidade de los Muertos, frame do filme “Viva, la vida é uma festa” .....	37
Figura 8: Frame do videoclipe <i>Shine</i> (빛나리) do grupo <i>PENTAGON</i> (펜타곤). .....	42
Figura 9: Tabela de consumo musical no <i>Spotify</i> em 2023 .....	44

## SUMÁRIO:

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>1. O QUE É INDÚSTRIA CULTURAL?.....</b>	<b>16</b>
1.1. Indústria cultural: Como nasce o conceito.....	16
1.2. Alta, baixa e média cultura.....	21
<b>2 . IMPACTOS E INTERFACES ENTRE INDÚSTRIA CULTURAL E CULTURA VISUAL .....</b>	<b>25</b>
2.1. A Indústria Cultural e suas produções formulaicas.....	25
2.2 A influência das produções na sociedade .....	31
2.3. Indústria cultural e Economia Criativa.....	39
<b>3. A INDÚSTRIA CULTURAL DENTRO DA SALA DE AULA: IMPACTOS EDUCACIONAIS .....</b>	<b>47</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>56</b>
<b>BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>58</b>

## Introdução:

Este trabalho surge a partir das minhas inquietações sobre o papel que a indústria cultural tem na formação de visão de mundo no ser humano, em especial a partir dos anos 2000, e como essa relação entre arte, cultura e identidade acaba se construindo sob o impacto dessa indústria na formação em Artes Visuais

O meu interesse pelo tema nasce do meu amor por desenhar e criar coisas. Desde muito jovem percebo esse interesse em produzir e como isso foi importante para a minha formação como ser humano, em como eu enxergo o mundo e no porquê eu decidi estar na universidade estudando artes visuais.

Com cinco anos de idade sentava-me na frente da televisão, com lápis de cores, giz de cera, tinta, ou qualquer outro material disponível e tentava, da melhor forma que podia, reproduzir todos aqueles personagens, cenários, formas e cores que eu via nas séries e filmes. Naquele momento, aquela foi a forma que eu encontrei para me conectar e interagir com aqueles universos. Minha ânsia por me relacionar com aquele mundo me fez querer aprender a desenhar “melhor”, para assim poder desenhar os personagens mais fidedignamente

A imagem abaixo (Figura 1) é um desenho que fiz aos seis anos de idade, retratando um personagem que é considerado um dos maiores símbolos da indústria cultural nos dias atuais, o ratinho Mickey Mouse, o mascote da Walt Disney Studios. Ao lado, uma imagem retirada do show original (Figura 2):

**Figura 1: Desenho do Mickey:**



Figura 1: Fonte: acervo pessoal 2006

**Figura 2: frame do desenho “A Casa do Mickey Mouse”:**



Figural 2: Personagens Mickey e Toodles do desenho animado “A casa do Mickey Mouse” Direção: Bobs Gannaway Estados Unidos: Disney Television Animations 2006-2016  
Acesso em: <https://i.pinimg.com/originals/2c/fe/fe/2cfefca05744e28d4e5092c0aee990e0.jpg> (fev. 2023)

Este foi um dos primeiros momentos em que eu comecei a produzir imagens visuais a partir daquilo que tinha acesso. A partir das percepções que tinha daqueles programas, a minha criatividade viajava para outros lugares.

À medida que fui envelhecendo fui, partindo de minhas referências, escrever minhas próprias histórias e, dessa forma, o desenho também era minha forma de me relacionar com esse mundo, e torná-lo palpável. Foi aí que eu comecei a desenhar quadrinhos e ilustrações. Criar minhas próprias narrativas a partir da minha vivência cultural.

Minha história com as artes está intrinsecamente ligada com a indústria cultural, com aquilo que eu absorvi a partir do que me era apresentado e como todas essas informações foram repercutindo dentro de mim, construindo parte da minha identidade. Este processo teve grande influência na minha escolha de ingressar na universidade de Licenciatura em Artes Visuais.

Nessa época, não tinha nenhum vínculo com a arte no museu, excluindo as obras que me eram apresentadas nas aulas de arte (explorando a imagem do Abaporu extensivamente) e que por si só pareciam ser muito distantes da minha realidade. Em oposição, eu conseguia compreender e me conectar com aquilo que me era apresentado na televisão ou nos quadrinhos.

Ao envelhecer, observando e compreendendo o sistema das artes e suas instituições, percebi que existem vários pontos de vista diferentes sobre a legitimidade desse tipo de produção que é considerada por muitos como uma arte inferior ou, para alguns mais radicais, uma não arte.

Em 1947, Adorno e Horkheimer desenvolveram um conceito que seria amplamente usado pela academia para estudar e compreender este tipo de produção, que seria então nomeada de indústria cultural. A indústria cultural é vista de forma obscura dentro de algumas instituições difusoras e legitimadoras das Artes, onde é responsabilizada pela diluição da experimentação e complexidade de produções vistas como necessárias para a manutenção do próprio sentido da existência da arte, se moldando para poder se tornar facilmente absorvida, induzindo o público a minorar o pensamento crítico e a criação de uma indústria cultural com falta de pluralidade de discursos. (COELHO, 1993)

Estas divergências entre este discurso e minhas experiências sociais como e com jovens que produzem criativamente dentro desse espaço universitário me trazem a esse lugar de dúvida sobre como pensar estas duas realidades que me permeiam e se fazem presentes na minha vida, como compreender essa dissonância entre a universidade e as instituições artísticas e as produções da indústria cultural?

Ao refletir sobre essa questão, cresce meu interesse em perceber como a indústria cultural, ao mesmo tempo que se pasteuriza para ser facilmente consumida, consegue ocupar um espaço que as artes expostas em museus muito carecem: criar uma ponte de diálogo clara entre a obra e observador. Como essa grande ascensão dessa indústria da cultura proposta pelo capitalismo impacta culturalmente a sociedade e o quanto isso é realmente tão prejudicial como posto por Adorno e Horkheimer no início do século XX. Essa pasteurização promovida pela indústria cultural impacta a forma com que as pessoas veem o mundo e quão prejudicial isso é para as culturas locais? Será que isso desqualifica toda a construção de sentido feita pelo sujeito a partir da indústria cultural?

Em um primeiro momento, apresento o conceito de Indústria Cultural a partir de Adorno e Horkheimer, com enfoque em pensamentos de Teixeira Coelho em "O que é indústria cultural?" (1993). Apresento e discuto diferentes visões em relação a como se percebe o fenômeno de massificação da cultura em prol do mercado e como esse processo de produção ocorre a partir do "A Obra de Arte na era de sua reprodutibilidade técnica" de Walter Benjamin (1982)

Nesse momento, discutimos também o que seria ou não considerado um produto da indústria cultural, o que seria considerado um produto massificado ou não, e quem decide o que é uma produção ruim ou boa neste contexto.

Em um segundo momento, discute-se sobre como esses processos da indústria cultural atuam com as vinculações das novas tecnologias e produção a partir de uma lógica de um mundo tecnológico e globalizado e como isso pode ou não mudar a forma de pensar sobre o caráter da indústria cultural.

No terceiro momento, discute-se sobre como a indústria cultural se relaciona com a esfera da educação, e como é possível perceber a produção de conteúdo a partir da era tecnológica e da grande quantidade de imagens que permeiam os alunos, além de como podemos lidar com elementos culturais dentro de sala de aula. Discute-se assim, formas de pensar em como atuar como professores de artes visuais dentro de uma sala de aula permeada por vários fragmentos da indústria cultural em forma de referenciais trazidos por estes estudantes.

Meu interesse tem como foco tentar compreender como essas produções em ampla escala chegam até o público, se elas inspiram as pessoas a consumir e produzir artes e o quanto esse processo vem contaminado por discursos totalitários da elite. Analisar se esse contato que possuímos com a indústria cultural, mesmo

infectado por discursos de poder, é válido, e como este processo está vinculado com a nossa formação de identidade.

O objetivo da pesquisa é discutir como a indústria cultural impacta a cultura no dia a dia, o quanto ela transforma nossa forma de ver o mundo e como podemos percebê-la e utilizá-la dentro de um contexto educacional e incorporar esses referenciais ao processo de criação dentro de sala de aula.

Para isso, a metodologia é composta por uma pesquisa bibliográfica sistematizada a respeito da indústria cultural e da sua relação com as Artes Visuais dentro e fora de contextos da educação formal. A pesquisa é feita através de uma abordagem de pesquisa bibliográfica e documental. O objetivo é compreender como a Indústria Cultural afeta nossa formação como sujeitos artísticos, e como podemos pensar nessa transformação cultural dentro de um contexto político, social e educacional.

## 1. O QUE É INDÚSTRIA CULTURAL?

Para iniciarmos esta discussão, é necessário compreender primeiramente o que é Indústria Cultural, como este conceito surge e como perpassa as formas de se perceber diferentes aspectos da produção cultural dentro do entendimento de cultura visual no contexto histórico em que se originou.

### 1.1. Indústria cultural: Como nasce o conceito

Em 1947, Theodor W. Adorno e Max Horkheimer, grandes nomes da escola de Frankfurt, publicam *Dialektik der Aufklärung*, traduzido para o português com o título de *Dialética do Iluminismo* ou *Dialética do Esclarecimento*. Neste livro, Adorno e Horkheimer apresentam o conceito de Indústria Cultural a partir da observação de como os meios de comunicação lidavam com a produção cultural em massa, com um recorte mais aprofundado na sociedade capitalista estadunidense. Esta ocorrência se dá a partir do exílio dos dois, protegendo-se da Alemanha Nazista, em Los Angeles, nos Estados Unidos, onde alegam perceber uma rápida deterioração da cena cultural do país. Do rádio aos jornais, os meios de comunicação começam a ser conduzidos a partir de seu apelo comercial.

A indústria cultural é, então, denominada como uma modificação da cultura para servir os interesses de uma forte sociedade capitalista liberal. Com forte influência da Revolução Industrial, avanços tecnológicos, e a construção da identidade do trabalhador das fábricas, se cria assim a necessidade dessa cultura que é projetada para não demandar muito esforço do seu público.

A identidade do trabalhador de fábrica, um ser exaurido do longo e repetitivo trabalho na linha de produção, tem um papel protagonista dentro deste contexto. A produção desse produto cultural<sup>1</sup> facilmente consumível, também possuía seu papel social na alienação e reificação dessa classe proletária, além de ser um negócio extremamente lucrativo para os detentores dos meios de comunicação. Neste

---

<sup>1</sup> Produto Cultural, á partir da visão de Nadilson Manoel da Silva (2012) como produções que surgem a partir de um desejo individual, porém se compõe a partir dos significados produzidos no encontro entre produto e público (p.33)

contexto, o rápido empobrecimento - esvaziamento de sentido - de produtos culturais é, além da questão apenas financeira, também uma questão política. Havia o interesse de manter esses trabalhadores alienados para a manutenção do sistema, como Teixeira Coelho evidencia em seu trabalho sobre a Indústria Cultural:

*A indústria cultural, os meios de comunicação, de massa e a cultura de massa surgem como funções do fenômeno da industrialização. É esta, através das alterações que produz no modo de produção e na forma do trabalho humano, que determina um tipo particular de indústria (a cultural) e de cultura (a de massa), implantando numa e noutra os mesmos princípios em vigor na produção econômica em geral: o uso crescente da máquina e a submissão do ritmo humano de trabalho ao ritmo da máquina; a exploração do trabalhador; a divisão do trabalho. Estes são alguns dos traços marcantes da sociedade capitalista liberal, onde é nítida a oposição de classes e em cujo interior começa a surgir a cultura de massa. Dois desses traços merecem uma atenção especial: a reificação (ou transformação em coisa: a coisificação) e a alienação. Para essa sociedade, o padrão maior de avaliação tende a ser a coisa, o bem, o produto; tudo é julgado como coisa, portanto tudo se transforma em coisa — inclusive o homem. E esse homem reificado só pode ser um homem alienado: alienado de seu trabalho, que é trocado por um valor em moeda inferior às forças por ele gastas; alienado do produto de seu trabalho, que ele mesmo não pode comprar, pois seu trabalho não é remunerado à altura do que ele mesmo produz; alienado, enfim, em relação a tudo, alienado de seus projetos, da vida do país, de sua própria vida, uma vez que não dispõe de tempo livre, nem de instrumentos teóricos capazes de permitir-lhe a crítica de si mesmo e da sociedade. (COELHO, 1993, p. 6)*

A indústria cultural está, a partir desse ponto de vista, na base do totalitarismo moderno, possuindo funções convergentes com o governo facista. Toda a produção da indústria cultural, ao se integrar ao sistema, traz inevitavelmente para si traços da ideologia capitalista para se adequar a esse sistema. Sendo assim, mesmo que possuam alguma tentativa ou grau de resistência, dificilmente conseguirão fugir de seu papel social de produtores de alienação.

Esta adequação se dá a partir de determinadas características que são estipuladas pela própria indústria, como a construção de uma narrativa que seja facilmente acessível e digerível, sirva bem os interesses econômicos da indústria e possuam determinadas técnicas de produção.

Adorno e Horkheimer utilizam o texto “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”, de Walter Benjamin (1982), para discutir sobre como a indústria pensava nos seus bens de consumo, para a comercialização de um produto cultural.

Benjamin discute sobre a criação de um “conjunto de regras” dos quais uma boa obra de arte deve possuir para que receba a “aura de obra de arte” e seja respeitada pela sociedade e como esse controle ocorreu historicamente. Ele evidencia que a reprodução da obra de arte sempre existiu dentro da norma academicista, os alunos reproduziam as obras de seus grandes mestres para aprender a arte da pintura, por exemplo. Esse processo de reprodução foi rapidamente se desenvolvendo a partir do surgimento de novas tecnologias, como a gravura e a própria câmera fotográfica.

No início do século XX, a reprodução técnica tinha atingido um nível tal que começara a tornar objeto seu, não só a totalidade das obras de arte provenientes de épocas anteriores, e a submeter os seus efeitos às modificações mais profundas, como também a conquistar seu próprio lugar entre os procedimentos artísticos. (BENJAMIN, 1982 p.6)

Benjamin (1982) discute ainda sobre a relação que as massas criam com a arte e como essa reprodutibilidade tem mudado amplamente a forma com que a arte é vista. Além disso, reflete sobre como isso tem aproximado as massas das obras de arte em um momento histórico em que essa relação entre a arte e o público geral sofria um afastamento causado pelo interesse burguês pela privatização do acesso a esse conteúdo.

Toda a ideia de arte que serve a burguesia surge durante o século XIV, período do renascimento na França. Essa época deu grande ênfase na estruturação da arte academicista, que produziu os que seriam cunhados pela história da arte canônica, de “grandes mestres”. Esses artistas, portanto, seriam pagos e reconhecidos para produzir para uma burguesia que havia, no passar dos séculos, desenvolvido grande desejo por reconhecimento público. Numa tentativa, também, de se desgarrar do poder da igreja e da realeza, se consolidando como um grupo próprio.<sup>2</sup>

Eram assim comissionadas obras como, por exemplo, retratos, pinturas históricas, esculturas clássicas, feitas para a produção acadêmica. Assim, as academias artísticas se fortalecem, inclusive no Brasil do século XIX, da burguesia para a burguesia.

---

<sup>2</sup> Informações tiradas do livro: A história da arte de GOMBRICH, E.H., capítulo 11, cortesãos e burgueses, com aprofundamento da arte no século XIV

Percebe-se ainda, um interesse em criar diferenciações entre os trabalhos feitos por artesãos e o trabalho feito pelos artistas que viriam das chamadas “grandes escolas de belas artes” como o que era considerado a primazia da produção artística.

A originalidade e singularidade da obra de arte possui grande importância do ritual em que ela foi produzida é relevante para que sua aura permaneça. Além disso, o belo é muito cultuado dentro desse contexto específico, aquele que Benjamin chama de "profano culto da beleza":

Como sabemos, obras de arte mais antigas surgiram ao serviço de um ritual, primeiro mágico e depois religioso. É, pois, de importância decisiva que a forma de existência desta aura, na obra de arte nunca se desligue completamente da sua função ritual. Por outras palavras: o valor singular da obra de arte "autêntica" tem o seu fundamento no ritual em que adquiriu o seu valor de uso original e primeiro. Este, independentemente de como seja transmitido, mantém-se reconhecível, mesmo nas formas profanas do culto da beleza, enquanto ritual secularizado” (BENJAMIN, 1982 p.6)

O processo da reprodutibilidade técnica e o interesse de produção de cultura dentro da lógica capitalista para a sociedade geral seria, dessa forma, uma transformação da lógica artista que havia se instaurado nas últimas décadas do século XIX.

A reprodutibilidade técnica, à luz de Adorno e Horkheimer, também se tornaria uma forma de controle da produção cultural, já que ela demandaria maiores tecnologias para ser produzida e, conseqüentemente, seria mais cara. Fazendo-se necessário que esta produção estivesse alinhada com os interesses do capital, para que aqueles que detinham o poder financiassem a produção da obra de arte.

Portanto, mesmo que Benjamin tenha sido um texto importante no referencial para a construção das pesquisas sobre a indústria cultural, Benjamin possuía uma visão mais progressista dos meios de reproduções que vinham a partir da evolução tecnológica. Ele acreditava que esta reprodutibilidade técnica não possuiria essa aura tão negativa como discutida por Adorno e Horkheimer, *mesmo que concordasse com a tese de submissão de meios ao imperativo econômico* (SUBTIL, 2008 p.291)

No início de sua pesquisa, Benjamin traz uma frase de Paul Valéry: *Pièces sur l'art*, (data do livro do B. apud) que acredito ser esclarecedor para que se pense

sobre a produção de arte de forma mais ampla e o papel das tecnologias no processo de produção e reinvenção das artes.

As nossas belas-artes foram instituídas e os seus tipos e usos fixados numa época que se diferencia decisivamente da nossa, por homens cujo poder de acção sobre as coisas era insignificante quando comparado com o nosso. Mas o extraordinário crescimento dos nossos meios, a capacidade de adaptação e exactidão que atingiram, as ideias e os hábitos que introduzem anunciam-nos mudanças próximas e muito profundas na antiga indústria do Belo. Em todas as artes existe uma parte física que não pode continuar a ser olhada nem tratada como outrora, que já não pode subtrair-se ao conhecimento e potência modernos. Nem a matéria, nem o espaço, nem o tempo são desde há vinte anos o que foram até então. E de esperar que tão grandes inovações modifiquem toda a técnica das artes, agindo, desse modo, sobre a própria invenção, chegando talvez mesmo a modificar a própria noção de arte em termos mágicos. (VALÉRY, apud Benjamin. (1982) pp. 103/104)

Adorno e Horkheimer, entretanto, não possuem essa visão, sendo a indústria cultural um "golpe de misericórdia nos ideias do esclarecimento" (SUBTIL, 2008, p.289) por produzir uma narrativa única que performa, ilusoriamente, uma narrativa de pertencimento e particularidade. Nela, percebemos um esforço consciente para a produção deste sentimento de empatia e similaridade com aqueles personagens.

Realmente, é necessário que haja esforço para que se crie uma narrativa familiar para ser relacionável e facilmente consumida por um amplo grupo de pessoas. O consumo dessas obras, dentro da indústria cultural e do sistema capitalista, está vinculado ao lucro e ao poder político-econômico. Quanto mais a obra é famosa, faz sucesso, é amplamente e mundialmente consumida, maior é o seu lucro, dentro do sistema capitalista onde lucro e poder se relacionam intrinsecamente à noção de sobrevivência.

Temos então aquilo que é vendido como um "bom produto" por ser considerado bem produzido, como uma música que possui uma letra e arranjo harmônico, ou então um filme que tem um grande orçamento para efeitos especiais. Dessa forma, cria-se uma fórmula para a produção que se distancia da reflexão construtiva, viciando o olhar da sociedade nas produções que possuem as características determinadas pela indústria.

Quando pensamos no processo de criação dentro de uma sociedade capitalista onde esse tipo de produção é muito cara, percebemos com rapidez que aquilo que será apresentado virá a partir dos interesses de grandes empresas,

agentes que já estão consolidadas no topo da hierarquia de poder, onde essas produções, que deveriam, em seu papel como arte, contar diferentes histórias e interpretações de mundo daqueles que as produzem, começam a ser contadas apenas por um tipo de lente, aquela que é construída pelo olhar dos poderosos. Criase um monopólio daquilo que pode ser produzido, e conseqüentemente, consumido pelo grande público, pois apenas elas conseguirão produzir “boa arte”, para os padrões de qualidade estabelecidos pelo conceito de racionalidade técnica.

## 1.2. Alta, baixa e média cultura

A partir das ideias apresentadas, surge uma outra questão sobre a lógica de pensamento de Adorno e Horkheimer que é relevante para esta discussão. Se é percebido uma diluição e empobrecimento da cultura que está sendo produzida durante a ascensão capitalista da primeira revolução industrial, o que seria, então, uma cultura superior, ou não empobrecida? Quais seriam as métricas usadas para essa análise? O que poderia ser considerado, de forma concreta, uma produção da cultura de massa, ou da chamada cultura superior?

Dwight MacDonald (MACDONALD apud COELHO, 1993 p.8-9) então, cria uma forma de diferenciar os “níveis de cultura”, as elas divididas entre cultura superior, média (ou *massacult*), e baixa (também chamada por alguns de cultura de massa).

A cultura superior é mais fácil de ser reconhecida, englobando as obras consideradas eruditas, que possuíam um “padrão refinado” como, por exemplo, obras dos grandes mestres renascentistas, Michelangelo, Caravaggio, Rafael, Leonardo da Vinci, entre outros, a arte que foi construída para agradar a elite econômica e que é conhecida universalmente como arte..

A cultura média, também chamada de *massacult* pejorativamente, são aqueles produtos que se inspiram nas grandes obras para serem produzidos, elas possuem características intelectuais que se assimilaram as da alta cultura, mas sem a mesma profundidade, relativamente dissolvida, se encontrando assim ancorada em um local onde não poderia ser considerada nem cultura erudita, nem cultura de massa.

A cultura baixa, seria aquela que não possuiria nenhum valor cultural, servindo apenas para o propósito de entretenimento vazio para a população, sem que se precisasse pensar para interpretar. Este tipo de cultura é chamada também, por alguns autores, como cultura de massa. nomenclatura que Adorno e Horkheimer negavam por conter, em sua morfologia, uma ideia equivocada de que essas seriam produtos produzidos pelas massa, sendo assim um produto que não é produzido pelo público que o consome. Como Teixeira Coelho discute em sua formação:

*Essa situação tem levado a dizer-se que não existe cultura de massa: primeiro porque "isso" não seria uma cultura (seria cultura negativa) e, depois, porque "massa" é uma entidade inexistente. E que, de todo modo, ela não existe mesmo porque não é da massa pois não é feita pela massa: haveria apenas uma cultura para a massa. Na verdade, esta é uma questão um tanto bizantina: essa cultura de ou para ou sobre a massa existe para quem se der ao trabalho de abrir os olhos. (COELHO, 1980, p. 12)*

Entretanto, esse é um conceito que é especialmente frágil na atualidade. Mesmo que ainda seja fácil caracterizar a cultura alta (aquela que foi acolhida pelas instituições artísticas e recebeu assim, sua aura de obra de arte), a história é diferente quando pensamos na diferença entre a média e baixa cultura.

Pensemos nos quadrinhos de super-heróis como exemplo. Por muito tempo eram considerados um produto da baixa cultura, entretanto muitos amantes de quadrinhos iriam negar esta constatação, dando vários exemplos de algumas histórias com várias complexidades e refinarias que o trariam para o parâmetro da média cultura.

Levando isso em consideração, percebe-se que determinado produto da indústria cultural pode ser classificado, a partir da proposta de MacDonald, são muito subjetivas, tendo que ser pensadas de caso a caso.

Toda classificação é por natureza arbitrária, dessa forma, devemos levar em consideração em que contexto social e com quais critérios essas terminologias foram criadas. Quem decide qual arte vai fazer parte, ou não, do acervo de um museu? O quanto toda essa produção de sentido também é uma construção autoritária?

MacDonald faz sua categorização a partir da ótica cultural europeia que se torna mais evidente durante o século XIV, no contexto das crescentes burguesias e aristocracias europeias a arte começa a ser privatizada e usada à serviço dos mais ricos, como um símbolo de suas riquezas e poder.

Com o progresso das discussões sobre o comportamento cultural e social durante o século XVI e XVII, durante a época iluminista, com as discussões revolucionárias que surgem dentro da sociedade francesa, com grande contribuição dos escritos de Marx e o interesse de romper com as normas sociais vigentes e um empoderamento do trabalhador como um todo. Esse interesse social também se expande para o meio artístico.

Juliana Souza da Silva (2008), discorre sobre as condições históricas do acesso à arte e sobre como esse processo de democratização ocorreu durante aquele período. Há assim, na era iluminista na França, a mobilização de grupos sociais para a popularização do conhecimento artístico, para que todos os cidadãos franceses pudessem ter acesso às grandes obras de arte. Nesse momento, surge a discussão sobre a abertura daquilo que era privado para o público geral. Sendo um dos principais objetivos almejados a abertura do Louvre<sup>3</sup> para a população geral.

Entretanto, após séculos de privação desses espaços, percebemos que o simples fato de deixar aquelas obras acessíveis não faria com que o grande público fosse inserido nesse espaço, pois aquela classe social não se via, culturalmente, como pertencente a aquele espaço. Em suas palavras:

Se o ideal da revolução, de que todos os cidadãos sejam iguais em direitos e deveres, justificava a abertura do Museu do Louvre para toda a população, era difícil para as classes mais populares conseguir derrubar os séculos quem passaram sem contato com a obra de arte. Apesar do discurso institucional da democratização da arte, havia um enxame cultural para a formação de um público tão heterogêneo em fins do século XVIII. (Silva, 2008, p.51-52)

Quando pensamos sobre isso, percebemos que esta arte que é denominada como “alta cultura” também segue os mesmos padrões posteriormente criticados por Adorno e Horkheimer na indústria cultural. Ambas as instituições trabalham com lógicas excludentes que servem a burguesia e a capital. A arte considerada refinada também não era produzida a partir da ótica do cidadão comum, sendo produzida por aqueles que tinham o privilégio de estudar nas grandes academias e apreciado por aqueles que tivessem o status necessário para apreciá-lo.

Dufrenne(1976, p. 63 apud. SUBTIL 2008 p. 289) explica a relação entre arte e público em três momentos. O primeiro seria a arte quando o público era composto

---

<sup>3</sup> Museu do Louvre, um dos museus mais conceituados e com um dos mais vastos acervos do mundo, localizado em *Rue de Rivoli*, na cidade de Paris, França.

pela sociedade em sua totalidade, muito comum antes da conceituação de arte, como na idade da pedra, quando os homens desenhavam criaturas nas cavernas.

O segundo momento quando a arte começa a ser destinado a um público de determinado grupo ou classe social, como era muito comum na renascença ou na arte religiosa durante vários séculos.

O terceiro momento se mostraria a partir do desenvolvimento de meios técnicos da produção, o que estamos chamando de indústria cultural, um movimento que “implica na transformação não apenas da obra de arte com o público como do próprio público com a obras.”(SUBTIL, 2008 p.289)

Podemos perceber dessa maneira que com a evolução da cultura e tecnologia humana, há mudanças que perpassam o processo de criação artística no passar das décadas, a resistência a essas mudanças vem, em sua maioria, muito mais de um preciosismo com daquilo que já está posto, aquilo que é conhecido. Assim como percebemos que a os próprios momentos de relação entre arte e público foi se transformando com o passar dos anos.

## **2 . IMPACTOS E INTERFACES ENTRE INDÚSTRIA CULTURAL E CULTURA VISUAL**

Quando discutimos indústria cultural, estamos falando intrinsecamente sobre uma questão de ética. Neste segundo capítulo discute-se alguns impactos e interfaces entre a indústria cultural e as visualidades culturais. As questões que procuramos discutir são: O quanto pode-se sacrificar a autenticidade da cultura para favorecer a produção e venda em massa de produtos que derivam dela? O quanto isso que está sendo produzido é válido culturalmente, e validado por quem (agentes e instituições)? Hoje em dia, a indústria cultural tem a mesma dinâmica do que tinha na época da Revolução Industrial?

É importante compreender em que tempo e espaço as visualidades são construídas para entender o seu impacto social. Para isso, exploraremos um pouco a literatura sobre interpretação de imagens e como podemos usá-las para entender o impacto que os meios de comunicação tem dentro da nossa sociedade contemporânea e qual papel a indústria cultural tem nisso tudo.

### **2.1. A Indústria Cultural e suas produções formulaicas**

Muito se fala dentro da indústria sobre a produção formulaica, como uma receita. Passos a serem seguidos para um bom bolo, ou nesse caso, uma produção cultural que seja popular. Com o passar dos anos, as produções das empresas que monopolizam a indústria cultural têm ficado cada vez mais caras, trazendo muito receio em produzir algo que não vai ser bem aceito pelo público.

Este receio tem criado, nas últimas décadas, um interesse do capital de estudar e compreender que tipo de narrativa será bem aceita socialmente, formando, assim, profissionais que consigam produzir dentro desse contexto e minimizem o risco de ter um “produto fracassado”.

Uma forma de perceber isso é a partir de estruturas de escrita para a produção de boas narrativas. Numa rápida pesquisa, encontramos facilmente estruturas para a produção de uma história envolvente, que mantenha o seu público engajado com a história. Um exemplo é o “Esquema Quinário”, também conhecido como “pirâmide de Freytag”, em homenagem ao dramaturgo Gustav Freytag em meados do século XIX. Neste esquema, delimita-se atos para uma narrativa manter

uma estrutura envolvente em cinco passos: Iniciamos com uma Introdução que apresenta o universo para o público, seguida pelo desenvolvimento da obra e o conflito, entrando em seu clímax, seguido pela dissolução da ação, chegando no fim da narrativa. Como pode ser observado na imagem abaixo (Figura 3):

**Figura 3: Esquema Literário Quinário:**

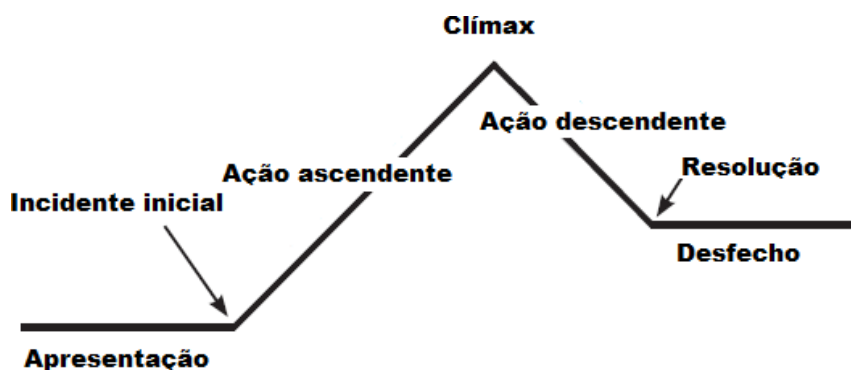


Figura 3: Retirada do artigo “Receita de bolo da narrativa: Estrutura Literária” CANTARELLI, Paulo, no site entender ficção. Acesso em: <https://entenderficcao.com.br/wp-content/uploads/2018/07/Pir%C3%A2mide-de-Freytag.png> (Janeiro de 2023)

Outra estrutura de produção ainda mais rigorosa é a jornada do herói, conforme a ideia encontrada em “O Herói de Mil Faces”, de Joseph Campbell (1949). Nessa obra, o autor analisa lendas, mitos e fábulas antigas, encontrando pontos convergentes entre elas e sintetizando-as naquilo que ele chamou de “jornada do herói”. Nessa estrutura narrativa, os passos a se seguir são ainda mais fechados, não se limitando apenas às estruturas sobre o ritmo da narrativa, como também momentos específicos pelos quais o herói deve passar para que se alcance o resultado almejado, neste caso, uma construção do personagem como figura heróica (Figura 4):

**Figura 4: Esquema da jornada do herói:**

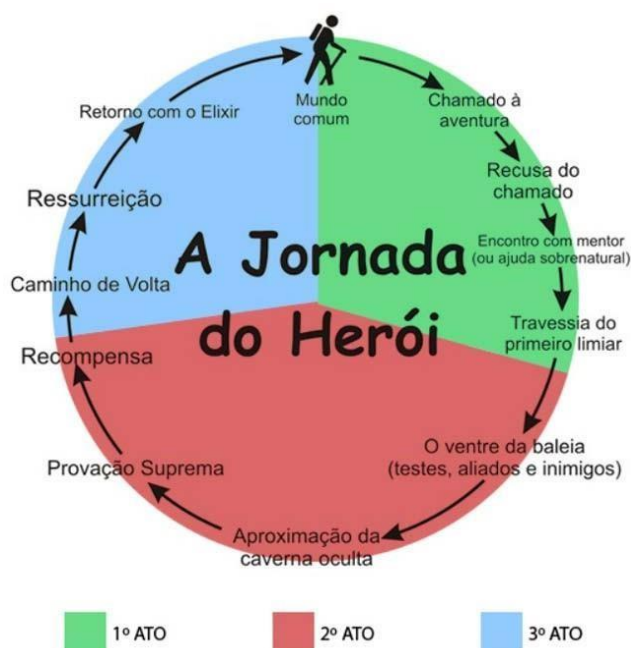


Figura 4: retirada do artigo “quando a Jornada do Herói estraga o Storytelling: Conheça a jornada estática e falácia dos super-heróis” VIEIRA, Dimitri, no site dimitrivieira. Acesso em: [https://lh5.googleusercontent.com/Oyz9cPiOZoTs4i76KmUTacBebL\\_CM6x31m4M-Oj0KZFyccs1T\\_6s2\\_9ZtD\\_mUQQSQD17cADEO4WujD5l\\_GzxNqQyTmC-Az8BlfflW/HUXnzo3wD6MTjlLOVLH9mn9nDXU\\_N4nVcGr0x](https://lh5.googleusercontent.com/Oyz9cPiOZoTs4i76KmUTacBebL_CM6x31m4M-Oj0KZFyccs1T_6s2_9ZtD_mUQQSQD17cADEO4WujD5l_GzxNqQyTmC-Az8BlfflW/HUXnzo3wD6MTjlLOVLH9mn9nDXU_N4nVcGr0x) (Janeiro de 2023)

Um exemplo muito comum hoje em dia são os filmes de super-heróis, que vem ganhando ainda mais popularidade e monopolizando as telas de cinema na última década<sup>4</sup>. A maior parte deles segue o modelo da jornada do herói com maestria, tomando cuidado para manter a narrativa dentro do que é confortável para o público, e talvez, esse seja um dos motivos dos consecutivos sucessos de bilheteria. Essas fórmulas de produção são um dos motivos pelos quais Adorno e Horkheimer tecem duras críticas à Indústria Cultural, vendo-a como uma diluição da arte e da cultura para a sociedade como um todo, o que acaba destruindo o espaço do que chamariam de “obra de arte autêntica” (ADORNO, 1970).

Nessa linha de pensamento, a produção artística seria arte em sua completude no momento em que fosse algo experimental, quando essa dissolução se daria “em detrimento da experiência estética” (MARTINS, 2012), desconstruindo

<sup>4</sup> Um exemplo recente é o filme “homem-aranha sem volta pra casa”, que de acordo com o *The Variety* que monopolizou 92% das salas de cinema estadunidenses, superando até mesmo o filme Vingadores Ultimato, que ocupou 88% das salas de cinema do país. Acesso em: [https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/spider-man-no-way-home-box-office-is-mixed-blessing-for-hollywood-1235066038/?fbclid=IwAR02zjLb\\_icmDLhdtzpxLmviRIQ8fQa6h-rBIJBsDON8mHRIPSGskVHKskQ](https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/spider-man-no-way-home-box-office-is-mixed-blessing-for-hollywood-1235066038/?fbclid=IwAR02zjLb_icmDLhdtzpxLmviRIQ8fQa6h-rBIJBsDON8mHRIPSGskVHKskQ) (jan. 2023)

assim, o papel da arte como crítica social. Essa verdadeira obra de arte seria “um ato de expressão imaginativa que requer compreensão interpretativa” (SHINER Apud MARTINS, 2012, p. 67).

Durante o século XIX, nas palavras de Martins (2012, p. 67), “a arte passou a ser tratada como uma essência metafísica reconhecida pelos seus méritos técnicos, mas, principalmente, pelo seu status filosófico”. Essa tendência, por sua vez, afastou ainda mais o público das Belas Artes, trazendo o que Shiner (2004) chamaria de “um abismo” entre as Artes e a população.

Os movimentos que surgem durante o século XX, entretanto, tentam se aproximar da população a partir de vários movimentos, em maior parte frustrados, de trazer o público para dentro do circuito artístico.

Nos anos 60, uma grande variedade de movimentos – arte pop, arte conceitual, performance, instalações, arte ambiental, etc. – intensificaram abertamente a resistência às polaridades do sistema das belas artes buscando manter e até mesmo aprofundar a relação arte e vida. (MARTINS, 2012 p. 68)

A indústria cultural continua crescendo nesse momento histórico, podendo ser vista, de certa forma, como paralela à arte. Com a popularização do cinema e do rádio, havia um interesse da população por essas produções. Pode-se constatar, desse modo, que a indústria cultural e as instituições artísticas faziam parte de esferas diferentes, porém, possuíam características que a outra almejava. Enquanto a arte tentava se aproximar da população e desconstruir a “aura de obra de arte”, alguns produtores da lógica da indústria cultural, em especial dentro do circuito cinematográfico, lutavam para a compreensão de suas práticas como arte.

Theodor Adorno, em seu texto *Indústria Cultural e Sociedade* (1947-1969, p.6), argumenta sobre como esse processo de consumo e produção da indústria cultural se retroalimenta “A racionalidade técnica hoje é a racionalidade da própria dominação, é o caráter repressivo da sociedade que se auto aliena.” Sendo assim, Adorno e Horkheimer defendem que todo produto que surge da indústria cultural dentro desse sistema econômico é idêntico em sentido, sendo o seu conteúdo irrelevante, pois para entrar nesse contexto de produção e venda, é necessário que haja adequação ao sistema.

Seria então essa uma arte da indústria cultural desprovida de pensamento

crítico? Se tudo for desprovido ou idêntico de sentido, é como se toda essa produção fosse uma espécie de entretenimento compulsório. Essa poderia assim, ser reduzida à produtos com a proposta utilitária e funcional, assim como uma geladeira ou um carro.

Considerando a visão de Adorno e Horkheimer, a indústria cultural possui um papel alienador que é danoso para a sociedade como um todo. Entretanto, quando pensamos dessa forma, extinguimos o ser humano e toda a sua possibilidade de produção de sentido dessa equação.

Flusser discute o conceito de comunicologia, para lidar com a maneira de perceber imagens como uma mistura daquilo que meu olho vê com o tempo e espaço daquela visualidade e do corpo que a vê. De certa forma, também vinculando a ideia de imagem com a construção de Arte com vivências e identidade. O que vemos a partir de uma visualidade se molda a partir das nossas experiências e daquilo que conhecemos, a partir de um código que vai se moldando numa perspectiva histórica.

“O filósofo levantou, a partir desse ponto de partida, a tese de que, as diferentes formas de imunização culturais ocorrem através de acordos em torno de fenômenos naturais, ou seja, símbolos organizados conforme regras, e que estes códigos são temporários e mudam de tempos em tempos. Deste modo, a investigação dos métodos de comunicação do homem exige um olhar profundo, que considera a historicidade da cultura e diacronia na sincronia dos diversos códigos de comunicação que atualmente se imbricam e sobrepõem. Deste modo, as análises de Flusser partem dos códigos orais, das imagens tradicionais, dos textos, até finalmente chegar às atuais imagens produzidas por dispositivos técnicos.”(HEILMAIR, 2012 p. 10)

Se eu, portanto, decidir consumir uma produção cultural do século XX, não terei a mesma leitura e percepção que aqueles que eram contemporâneos à obra, da mesma forma que notaria-se diferenciações de percepção de alguém que consumirá essa mesma produção no próximo século. Nossa forma de perceber aquele conteúdo se molda a partir do conhecimento que está disponível, e como nos relacionamos com o mundo. É necessário que se veja esse ser como um ser de determinado momento social, temporal e cultural.

Em "Da indústria cultural à economia criativa", Rosi Marques Machado (2009) traz um pensamento de Allan Dawe (1990) sobre como a discussão de indústria cultural que foi desenvolvida por Adorno e Horkheimer foca exclusivamente em uma

abordagem entre aquilo que é real contra aquilo que é ideal. Uma visão de confronto entre aquilo que é e deveria ser, sem levar em consideração as ambiguidades da sociedade humana e de suas significações:

Como chama atenção Dawe, ao partir da contradição total entre real e ideal, e ao conceber a razão humana como voltada para o “domínio instrumental” sobre a natureza, a análise marxista acaba por impor a necessidade à contingência e, desse modo, fixa a agência humana, o que significa negá-la. Assim o fazendo, acaba por negar também a própria possibilidade de transformação do real. Para Dawe, isso é decorrente de uma visão unidimensional sobre o real, ou seja, é derivado de uma forma de abordagem que dissolve a ambiguidade da experiência humana na vida social moderna traduzindo-a pelo dualismo sistema social versus agência humana, ou ainda, o real versus o ideal. (p.89)

Percebe-se assim que, para entender os meios de comunicação e como eles mudam e engajam a sociedade, é necessário prestar atenção no papel da cultura visual e como a subjetividade constrói os sentidos por trás das narrativas. A cultura é viva, ela está sempre evoluindo, em construção e desconstrução frequentes. Afeta e é afetada pela sociedade. Filmes que em um momento foram vistos como grandes fracassos podem se tornar grandes clássicos anos depois. As próprias fórmulas para a produção de uma obra bem sucedida economicamente vai mudando junto com a cultura dessa sociedade.

A teoria de Adorno, de certa forma, descarta as “disposições morais e o vínculo afetivo dos indivíduos que compõem a sociedade” (MACHADO, 2009, p. 90). Seria, então, o que Levine chamaria de “a tradicionalidade, o afeto e a racionalidade de valor como dimensões significativas da ação, deixando os seres humanos essencialmente orientados pela racionalidade instrumental” (Machado, apud. Levine, 2009 p. 90). Muitas vezes, os afetos humanos não são orientados racionalmente.

Mesmo que Adorno deixe claro seu argumento de que a indústria cultural não representa os discursos da classe trabalhadora, de certa forma, essas pessoas vem criando essas narrativas, tanto a partir daquilo que disseminam culturalmente, quanto por aqueles produtos que escolhem consumir.

Ao consumir uma obra, um indivíduo cria conexões e sentidos daquilo que é apresentado a partir de suas experiências de vida. Essas diferentes interpretações sobre o que é cultura (Alta, massacult e cultura de massa), dificulta encaixar produções dentro da conceituação de níveis culturais estipulada por MacDonald (1953), por possuírem divergências e incertezas. Não conseguimos, dentro de uma

sociedade plural, encontrar uma forma de padronizar sentidos e emoções, e muito provavelmente, tentar fazê-lo seria um tanto eugenista.

## **2.2 A influência das produções na sociedade**

Levando-se em consideração a ideia de Adorno de que toda produção da indústria cultural tem o mesmo significado, independentemente daquilo que está sendo produzido, descartamos um fator de vinculação muito importante entre a indústria cultural e a própria transformação cultural da sociedade. Muitas produções mudam a esfera social a partir do que apresentam em seu discurso, e também é transformada a partir daquilo que se vê como sociedade, os vínculos sociais que ela cria.

Os clamores das minorias, dentro da sociedade moderna, surgem como uma forma de reivindicar discursos contra-hegemônicos. Quando pensamos em como essas produções têm se transformado, é perceptível o papel dessas discussões sobre representatividade de etnias, gênero, sexualidade, entre outros tópicos que antes eram considerados tabus. Atualmente esses temas são muito relevantes e tem, a partir dessas produções, construindo aos poucos seu espaço dentro da consciência popular e se desmistificando com o passar do tempo. Se hoje em dia há transformações tão significativas nas produções de grandes empresas hegemônicas, ela decorre das pautas levantadas pela minoria, tanto em forma de militância ativa quanto nas escolhas políticas que essas pessoas têm de consumirem ou não determinadas produções por não as representarem.

Hoje em dia a nossa forma de viver está atrelada com essas produções. Os grandes filmes e monopólios estão postos, para muitos, desde o momento do nascimento, mas a sua importância altera-se a partir de nossas experiências, da classe social, do contexto histórico. Não há como negar que apesar de diferentes discussões sobre significação, a maior parte do lucro dessas produções continua na mão das indústrias monopolistas.

Os estudos culturais, de maneira geral, estão muito vinculados à cultura com o poder social, e esse processo tem sido presente durante muitas décadas da história do campo cultural. Tomás Tadeu da Silva ressalta em "documentos de identidade: Uma introdução às teorias do currículo" dizendo que:

“A cultura é um jogo de poder. Os Estudos Culturais são particularmente sensíveis às relações de poder que definem o campo cultural. Numa definição sintética pode-se-ia dizer que os Estudos Culturais estão preocupados com questões que se situam na conexão entre cultura, significação, identidade e poder” (SILVA, 1999, p.134)

Essas questões de identidade e poder, especificamente, criam esse embate acadêmico entre o que alguns veem como democratização da arte, outros veem como a queda da arte. Ao mesmo tempo que a indústria cultural, nos dias atuais, traz um discurso mais aberto para a diversidade de discursos e a construção de pensamentos e a inserção de grupos minoritários na produção. Esse processo ainda está muito vinculado ao capital, e os milhões de dólares arrecadados continuam indo para a conta das grandes empresas.

Contudo, com a abertura do mercado temos, mesmo que de forma lenta, uma renovação dos agentes que tomam as decisões das empresas. Ainda que dentro desse contexto essas pessoas estejam trabalhando para a máquina empresarial, isso não anula a sua parte humana e seu interesse em produzir obras que estejam vinculadas com o que eles acreditam ser ético e moral. O problema é que esse processo ocorre de maneira lenta e ainda há grande resistência e preconceito com a inserção das minorias em cargos de poder.

A indústria cultural, dessa forma, tornou-se parte de nossa cultura, e nos influencia da mesma forma que nós a influenciemos, sendo uma ferramenta de controle social muito poderosa, com seus impactos positivos e negativos. Uma produção cultural com amplo alcance de público pode até mesmo mudar a forma de vida da população, transformando a vida até mesmo das pessoas que não consumiram determinada obra por conta da mudança da cultura do ambiente em que aquele indivíduo está inserido.

Podemos discutir, por exemplo, sobre como as novelas brasileiras impactam em outros países de língua portuguesa, como é o caso do que ocorre em Moçambique, onde as novelas brasileiras são bastante assistidas e conhecidas pela população e como a relação com esse tipo de produção é danosa para a cultura destes países.

Durante o seminário A Literatura Africana Contemporânea, na 1ª Bienal do Livro e da Leitura, em Brasília (DF), a escritora moçambicana Paulina Chiziane

levantou o assunto em sua fala, tecendo críticas a como o Brasil, a partir daquilo que produzem nas novelas, criam uma imagem fictícia de um país branco onde as pessoas pretas possuem um papel de subserviência (como empregados domésticos ou carregadores), e isso normaliza essas relações de poder não apenas em território nacional, mas também conseguimos perceber seu impacto dentro da sociedade moçambicana. Essa normalização também é danosa para a cultura local de Moçambique, que muita vez vê seus costumes populares desaparecerem com a aparição dessa cultura estrangeiras, como ritos e religiões moçambicanas que vão ficando menos aparentes socialmente enquanto a cultura e religião brasileira se espalham.<sup>5</sup>

O poder que as mídias possuem de transformar a cultura local de uma sociedade não é algo novo. Instituições já tinham ciência disso e usavam essa ferramenta ao seu favor. A igreja católica reteve a arte por muitos séculos pelo seu poder cultural. Havia essa percepção de que a arte e a busca humana pela estética do belo, poderia disseminar histórias e trazer engajamento a uma causa.

Podemos citar, a partir disso, um filme chamado “The Birth of a Nation”, que surge em 1915 dirigido por D. W. Griffith. É um marco muito importante de documentação para discutirmos sobre a influência que uma produção cultural possui para o comportamento de uma sociedade, em como percebemos e construímos nossa visão de mundo a partir do que está posto.

O filme utilizava grandes técnicas do cinema da época, aquilo que poderia ser chamado de uma superprodução, para a construção de um filme com uma mensagem claramente racista e misógina, retratando a guerra civil americana. Entretanto, o filme traz imagens que vão construindo a visão para a população negra como um grupo agressivo à comunidade branca, aquelas que seriam retratadas como “pessoas de bem”. Na (Figura 5) presente abaixo:

---

<sup>5</sup>RODRIGUES, Alex Novelas Brasileiras passam imagem de país branco, crítica Paulina Chiziane, escritora moçambicana - Portal Geledes, abril 2012 Acesso em: <https://www.geledes.org.br/novelas-brasileiras-passam-imagem-de-pais-branco-critica-paulina-chiziane-escritora-mocambicana/> (Acesso em fevereiro de 2023)

**Figura 5: Frame da invasão retirado do Filme “The Birth of a Nation”:**



*Figura 5: The Birth of a Nation, Direção: D. W. Griffith Produção: David W. Griffith Corp. Estados Unidos: Epoch Producing Co. 8 fev 1915. minutagem 39:59*

A imagem acima apresenta um momento do filme onde um grupo de pessoas negras invadem a cidade. Nesse frame, podemos perceber ao lado direito uma mulher com duas crianças que foram arrancadas de suas casas pelo grupo invasor, que se encontra à esquerda, na sacada da casa, ao centro, um homem branco que tentou ajudar a moça e suas crianças, mas foi baleado pelo grupo de invasores.

Uma das primeiros papéis de frames do filme, na minutagem 2:58, mostra um painel de texto onde se pode ler, em tradução livre, “A vinda dos africanos para as América plantou a primeira semente de desunião”

Senadores negros eram retratados como bebados e sujos, os personagens principais do filme, os que a narrativa bota como mocinhos tem como antagonistas soldados negros. Os mocinhos, por sua vez, são resgatados por membros do movimento da Ku Klux Klan, um movimento reacionário e extremistas que acreditam na supremacia branca.

Após algumas exibições do filme, o público negro começou a ser atacado com porretes, e além disso o movimento da Ku Klux Klan, que passava por um momento de dispersão, ganha muita força. Meia década depois, em 1920, possuía

algo como 4 milhões de integrantes. O filme em si mostrou o perigo e o poder que o cinema já possuía, mesmo em seus primórdios<sup>6</sup>.

Usando esse exemplo como comparação, podemos compreender como a indústria cultural consegue mudar a vida e cultura local, se transformando até mesmo em referências identitárias para determinados grupos. A escritora moçambicana Paulina Chiziane acredita que um produto cultural pode transformar todo um ambiente cultural que se instala por meio de produtos, ética e ideais, transformando, de certa forma, a cultura dessas comunidades (RODRIGUES, 2012).

Pensemos como exemplo nos filmes de animações da Disney que tentam, com o passar dos anos, construir produções que possuam mais diversidade e mensagens mais empoderadas como os filmes com protagonistas femininas do Walt Disney Studios, apelidados popularmente como “filmes de princesa”. Há uma mudança de postura das protagonistas nos últimos anos, em uma busca por uma representatividade mais empoderada. De personagens como Branca de Neve (1937), que sonha com o dia que seu príncipe lhe salvará do feitiço da maçã envenenada, ou da princesa Aurora em *Bela Adormecida* (1959), que dorme por anos enquanto espera um príncipe a acordar com um beijo de amor verdadeiro. Suas histórias são bem diferentes das personagens femininas mais recentes, como a Merida do filme *Valente* (2012), que não aceita um casamento arranjado e luta pela sua própria mão, ou Moana (2016), personagem que deve sair pelo mar para salvar sua aldeia, sem nenhum par romântico envolvido.

Podemos, assim, levantar a discussão sobre como há, nos dias de hoje, ainda grandes discrepâncias sociais entre países no que diz respeito a essas produções. Essas produções estadunidenses trazem discussões feministas que são discutidas dentro da cultura do país, entretanto, essa discussão pode não ser tão presente em outros países.

Tomemos o Brasil como exemplo, que vem lutando para maior disseminação de ideias anti racistas e de equidade de gênero. Teixeira Coelho ressalta que:

...traços como esse acabam aparecendo e exercendo uma influência positiva sobre outras culturas. Tanto mais quanto o país receptor, como o Brasil, for um país carente de legalidade, de democracia, de uma visão mais livre sobre hábitos e costumes. O movimento feminista, por exemplo, foi no

---

<sup>6</sup> Informação presente no filme *The Story of Film: An Odyssey*

Brasil um movimento importado via veículos da indústria cultural de outros países: não será por isso que se dirá que é um mal. (Coelho 1993 p.38)

Outro filme de animação que retrata outros meios culturais é do estúdio Pixar, *Coco* (2017), traduzido para o Brasil com o título de “Viva, a vida é uma festa”. A história é de um menino mexicano e sua relação com sua família e com a música. O filme se passa no feriado de *día de los muertos*, no México, explorando várias simbologias da cultura mexicana, como núcleos familiares, música, comida e símbolos visuais daquela cultura.

A diferença desse filme para outros que também tentavam retratar diferentes culturas, foi a cautela em incluir o máximo possível de latinos mexicanos nos bastidores do filme. Todos os dubladores de personagens foram feitos por imigrantes mexicanos que gravaram as suas falas tanto na versão em inglês quanto em espanhol, sendo que ambas as versões foram consideradas como áudio original do filme, o que foi muito revolucionário para filmes com amplo alcance.

Pegemos como no exemplo (Figura 6) abaixo, nesta cena, a Avó de Miguel explicando as tradições do *día de los Muertos* para o neto:

**Figura 6: Miguel e sua avó:, frame do filme "Viva: La vida é uma festa":**



Figura 6: Frame do filme “Viva: a vida é uma festa”, Direção: Lee Unkrich e Adrian Molina Produção: Walt Disney Pictures Pixar Animation Studios. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures. 20 de outubro de 2017. minutagem 9:59 min

O filme alterna em sua forma de retratar essa história e a cultura mexicana, em momentos intimistas entre Miguel e sua família e amigos, expondo os valores, sonhos e vontades dos personagens, trazendo um lado muito humanos e tocante de identificação com os personagens, em outros momentos a partir da grandiosidade e

do deslumbramento, trazendo imagens muito ricas em detalhes e cores, tentando assim passar a grandiosidade dessa cultura. Na imagem (Figura 7) abaixo, por exemplo, mostra a grandiosidade da *cidade de los muertos*:

**Figura 7: Cidade de los Muertos, frame do filme “Viva, la vida é uma festa”:**



Figura 7: Frame do filme “Viva: a vida é uma festa” Direção: Lee Unkrich e Adrian Molina Produção: Walt Disney Pictures Pixar Animation Studios. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures. 20 de outubro de 2017, minutagem 25:09 min

O filme foi lançado nos cinemas dos Estados Unidos em outubro de 2017 em um momento histórico em que a população latino-americana, a mais populosa minoria dos Estados Unidos, passava por um momento político difícil em que havia um discurso governamental abertamente agressivo em relação a esse grupo em ascensão.

Em um artigo publicado no *The New York Times* intitulado ‘Coco’ Was the Story of my Life: Readers Share Reactions to Pixar’s Film<sup>7</sup> Maira Garcia apresenta suas experiências e outras dos seus correspondentes sobre como foi a recepção da população latino-estadunidense ao filme. As mensagens que Maira recebeu foram tocantes e mostrou como o filme ajudou muitas pessoas a repensarem seus lugares como descendentes latinos e se reconectarem com suas raízes.

Outros relatos trazem a reação das crianças da família que começam a sentir orgulho de suas raízes a partir do filme. Um dos correspondentes, Christopher Jones, fala sobre como o filho de cinco anos latino-estadunidense se relacionou com o filme, falando que o personagem principal era latino “assim como ele”, pedindo para que a mãe o ensinasse mais palavras em espanhol, além de pedir para que começassem a comemorar o *dia de los muertos*:

<sup>7</sup> acesso em: <https://www.nytimes.com/2017/11/28/movies/coco-mexico-audiences-react-pixars.html> (Jan. de 2023)

“Meu filho, cuja mãe é latina, amou ‘Coco’. Meu filho de 5 anos fala para todos que o herói, Miguel, é latino “assim como eu”. Isso renovou sua animação em aprender espanhol e ele perguntou se nossa família pode começar a celebrar o Día de los Muertos (Christopher Jones, 2017. tradução nossa)<sup>8</sup>

Esta forma de produção, entretanto, ainda se vincula fortemente com as questões do mercado, sendo conduzida dessa forma por conta das lutas sociais por representatividade, deixando assim esse negócio rentável. Entretanto, é difícil negar que esses novos discursos que surgem nessas produções de alto consumo não transformem a forma de pensar da sociedade, trazendo assim seus benefícios para esse movimento.

Portanto, as pautas levantadas pelos grupos minoritários e sua luta para maior representatividade dentro destas empresas que monopolizam a indústria da cultura é de suma importância para que possamos ver melhoras na construção de uma sociedade menos preconceituosa e avessa às diferenças, usando assim o amplo alcance das produções da indústria cultural como uma vantagem.

Hoje em dia, o modo de difundir informação se transforma de forma significativa a partir das novas tecnologias que se popularizaram. Com a maior democratização de acesso a internet, percebemos que essas formas de produzir e consumir narrativas vai gradativamente se modificando.

Na atualidade, com a grande quantidade de produções, as opções de escolhas aumentam. Com a entrada da internet e das redes sociais, a maior parte da população tem o poder de produzir e compartilhar suas próprias narrativas online e terem suas opiniões percebidas ao redor do mundo.

Com vídeos gravados por celulares e enviados para o Youtube, por exemplo, qualquer um pode mostrar seus argumentos e trazer pautas diferentes para pessoas que jamais teriam acesso a tal se não fosse a partir das mídias formais como o rádio e o cinema, e isso traz pressões cada vez maiores para que estas mídias da indústria cultural se adaptem à nova realidade de pluralidade de discursos.

---

<sup>8</sup> texto original: *“My children, whose mom is Latina, loved ‘Coco.’ My 5-year-old son tells everyone that the hero, Miguel, is Latino ‘just like me.’ It’s renewed their excitement about learning Spanish and they’ve asked if our family can start celebrating Día de los Muertos.”* Acesso em: <https://www.nytimes.com/2017/11/28/movies/coco-mexico-audiences-react-pixars.html>

Este pode ser um dos motivos pelo qual tem se criado um vínculo entre a noção social de identidade e pertencimento com essas produções culturais, sendo algumas dessas obras responsáveis pela criação e perpetuação de grupos sociais.

### 2.3. Indústria cultural e Economia Criativa

Pensamos então sobre como percebemos a atualidade da Indústria cultural e como ela vem se comportando no século XXI, na época da globalização, conexão e informação. Nos dias atuais, surge um novo discurso sobre produção pelos profissionais de áreas criativas, inclusive no Brasil, uma nova conceituação para se referir àquilo que antes seria denominado de indústria cultural: A economia criativa.

Há algumas divergências sobre a origem do termo economia criativa. Alguns discutem sobre a aparição do conceito em 1994 na Austrália, outros acreditam que sua criação se deu em 2000, em uma matéria publicada na revista inglesa *The Economist*, tendo ganhado força no cenário nacional a partir da XI Conferência das Nações Unidas para o Comércio do Desenvolvimento (UNCTAD)<sup>9</sup>.

Há uma preferência pelo uso do termo economia criativa em contrapartida ao termo indústria cultural pelos profissionais da área, mesmo que, de certa forma, as suas conceituações não se diferem de forma muito perceptível. Assim como evidenciado por Machado em:

Entre o uso de economia criativa ou da cultura e indústria criativa, a preferência da maioria desses profissionais parece recair sobre os dois primeiros termos, sob a justificativa de que ultrapassariam o “paradigma da chaminé” implícito no termo indústria, tal como afirma Paulo Miguez, Secretário de Políticas Culturais do Ministério da Cultura, em entrevista dada ao *PrimaPagina* no ano de 2005. Entretanto, chama atenção o fato de que quando questionado sobre a existência ou não de diferenças entre os termos, o mesmo Paulo Miguez admite não perceber muita diferença, sobretudo, “do ponto de vista da lógica de uma indústria cultural, que é a transformação de um bem cultural em mercadoria”, e conclui assinalando que a reflexão sobre a distinção das expressões é uma tarefa que cabe à academia.(2009: p. 84)

A globalização possui um papel fundamental para compreendermos a economia criativa. Ao mesmo tempo que podemos perceber que essa massificação ainda ocorre, a globalização, assim como a grande quantidade de produtos, trazem

---

<sup>9</sup> Informações retiradas de *Da indústria cultural à economia criativa*, MACHADO, R.M. 2009 p.83

maiores possibilidades de escolhas. Hoje em dia há tantos filmes, músicas, livros, quadrinhos, séries, que mesmo que se queira consumir tudo, a produção é rápida demais para qualquer ser humano acompanhar.

Em "*Da indústria cultural à Economia Criativa*" (2009), Rosi Marques Machado discute sobre como uma das consequências desse processo de globalização é a produção de novas identidades híbridas da identidade nacional. Em oposição a isso, há o que ela chama de "nacionalismo xenofóbico" (MACHADO, 2009) onde há uma sensação nacionalista forte que possui resistência à culturas de diferentes comunidades, em suas palavras:

Com efeito, a crítica à massificação feita pela Escola de Frankfurt tem a sua pertinência, porém, como assinala Ribeiro, ela também traz consigo os seus limites. Pois, considerando o processo de globalização, é possível identificar uma tendência à padronização de comportamentos e valores difundidos pela indústria cultural – nos filmes, músicas, etc. – que poderia resultar numa homogeneização cultural, colocando em risco as culturas regionais. Porém, ao mesmo tempo, nas palavras de Ribeiro, "o sistema capitalista ao se globalizar permite expressarem-se novas diferenças", surgindo assim, "novas possibilidades de escolha". Nesse sentido, Stuart Hall (1999) observa algumas outras consequências possíveis do processo de globalização. Uma que indica resistência a essa homogeneização cultural, ou seja, o fortalecimento das identidades nacionais e de outras identidades locais – que podem se dar em vários níveis, como salienta Ribeiro, podendo chegar às histerias identitárias, isto é, o nacionalismo xenófobo. Uma outra consequência seria a produção de novas identidades híbridas que conviveriam com as identidades nacionais. (MACHADO, 2009, p. 90)

Essa produção em massa mais estatizada traz diferenças entre aquilo que a indústria cultural simbolizava na época de Adorno e como ela se configura nos dias de hoje, e como a população lida com essas produções. Em uma época de uma forte cultura digital, há a consolidação do capitalismo liberal ocidental como hegemônico e a produção em um ritmo surpreendente que não poderia ser imaginado no século passado.

Na atualidade, muitos países almejam construir suas próprias indústrias criativas, tanto para consumo interno quanto para exportação. Em um momento em que as produções de alta circulação estão muito bem estabelecidas em um cenário global, a produção dentro do seu território pode ser uma forma de tentar proteger a cultura nacional daquelas de outros países que são mais bem sucedidas economicamente, que acabam se instaurando e transformando a cultura do país.

O Brasil também passa por esse processo, ao mesmo tempo que tem sua própria produção tanto para consumo local quanto para exportação, como é o exemplo das telenovelas citadas posteriormente, o país não chega nem perto da produção de conteúdo de grandes produtores culturais, como Hollywood, nos Estados Unidos, ou Bollywood, na Índia.

Há uma contradição entre a ampliação da produção dentro da indústria criativa de um país. Ao mesmo tempo que esta se torna danosa para o ecossistema artístico nacional, em contrapartida, essa produção, de certa forma, protege a cultura daquele país. Por esta razão, faz-se necessário que as produções de artistas independentes trabalhem para que sejam mais competitivas comercialmente, como, por exemplo, o foco em nichos específicos.

Um exemplo é a Coreia do Sul, a partir do chamado “Sistema Nacional de Inovação sul-coreano”, em que o governo do país investiu fortemente na produção cultural e se fortaleceu economicamente com a ajuda da economia criativa. Do K-pop<sup>10</sup> aos Doramas<sup>11</sup>, as produções culturais da Coreia do Sul começaram a ser amplamente consumidas mundo afora, com foco principal dentro de países orientais. Ampliando significativamente, assim, sua inserção no cenário internacional.

Atualmente, os produtos culturais sul-coreanos parecem ter dominado todos os espaços. Na produção cinematográfica, temos o filme *Parasita* (2019), que foi o grande vencedor da noite do Oscar de 2020, uma premiação estadunidense conhecida por seu caráter historicamente branco. Na TV, há a série *Squid Game* (2021), com título adaptado para o Brasil como *Round 6*, produção exclusiva da plataforma de *streaming* da Netflix que se tornou rapidamente uma das produções mais reproduzidas da plataforma<sup>12</sup>. Já no ramo da música, desde o primeiro grande sucesso a estourar mundialmente, a música *gangnam style* (2012), do artista PSY, que conta com mais de 4,6 bilhões de visualizações apenas no Youtube (checado no dia 22 de janeiro de 2023), até grupos de K-pop que ganham cada vez notoriedade, como os grupos *Bangtan Boys (BTS)* e *BlackPink*.

---

<sup>10</sup> Música Pop industrial produzida na Coreia do Sul

<sup>11</sup> Telenovelas Coreanas

<sup>12</sup> de acordo com o site [pplware](https://pplware.sapo.pt/multimedia-2/cinema/squid-game-e-o-maior-sucesso-de-lancamento-da-netflix/), publicada em 13 de out. de 2021, a partir dos dados postados pela própria Netflix “os últimos dados revelados pela plataforma mostram bem a popularidade de Squid Game, pois o título já conta com 1,65 mil milhões de horas visualizadas em apenas quatro semanas.” acesso em

<https://pplware.sapo.pt/multimedia-2/cinema/squid-game-e-o-maior-sucesso-de-lancamento-da-netflix/>

O trabalho musical nesse contexto está muito vinculado fortemente com uma marca visual, tendo a maioria das músicas com vídeo-clipes altamente produzidos, grande vinculação com a indústria da Moda e coreografias marcantes, o cenário de música coreana afeta amplamente várias esferas da economia. Como pode-se ver na (Imagem 8) abaixo, se há muita atenção nas roupas, cenário, fotografia e dança como parte integrante desta indústria musical:

**Figura 8: Frame do videoclipe *Shine*(빛나리) do grupo *PENTAGON*(펜타곤):**



Figura 8: Videoclipe: *PENTAGON*(펜타곤) \_ *Shine*(빛나리) - 1TheK minutagem: 1:05 Acesso em: <https://www.youtube.com/watch?v=Nu2yQ1zYDYU> (Acesso em Fev. de 2023)

Ao mesmo tempo que esses produtos culturais ganham o mundo e consolidam a Coreia do Sul no cenário internacional por meio da sua cultura conhecida pelo mundo. O tópico ainda é alvo de discussões sobre o quão benéfico essas produções culturais são para o desenvolvimento cultural do país. Citemos a indústria musical, por exemplo, onde se vê o fortalecimento do monopólio das maiores empresas musicais, trazendo muito mais dificuldades para a música independente. Além disso, as músicas de K-pop, em sua grande maioria, tem seus refrões cantados em inglês, mesmo que a maior parte da população do país não fale a língua.

Ainda na esfera da indústria musical, quando pensamos em consumo de músicas no mundo, há uma clara predominância do gênero *Pop* em língua inglesa. É muito comum as mesmas músicas fazerem sucesso em todos os cantos dos cinco

continentes, levando a uma certa marginalidade os músicos e produções que não estejam alinhados a este padrão. Como apresentado por Melo:

conforme aponta Coulangeon e Lemel (2007, p. 98), “music listening habits tend to focus mainly on the various genres of pop music, and, on average, the audiences for the other genres appear to be quite marginal”. O gênero pop americano ou de língua inglesa domina grande parte do mercado global, enquanto outros gêneros locais incorporam outras fatias de mercado. ( 2017 p.54)

O Brasil, entretanto, se mantém resistente a essa força empresarial. De acordo com um levantamento do DeltaFolha em 2019<sup>13</sup>, a partir das faixas mais tocadas do Spotify em diversos países, aponta para a preferência dos consumidores brasileiros pela música local.

Um dos motivos pelos quais as músicas brasileiras ainda possuem essa influência se dá tanto por uma questão cultural quanto industrial. A música sempre foi muito importante para a cultura brasileira, como por uma questão mercadológica, a indústria musical brasileira foi estabelecida muito cedo no território nacional, e a construção dessa indústria, com o passar das décadas, manteve o ouvinte brasileiro engajado no mercado musical local, mesmo após a tendência mundial da migração para o consumo de músicas em inglês.

Entretanto podemos perceber que mesmo que haja uma preferência por músicas nacionais, a música no Brasil também possui sua hierarquia regional, principalmente com a dominação da música sertaneja nas rádios. Dessa forma a música sertaneja traz uma dinâmica muito parecida com aquela que é vivida entre produtos nacionais e estrangeiros.

Melo (2016) discute a partir da lógica de reproduções no Spotify, aplicativo de streaming de música, como a produção de música sertaneja é muito superior aos streaming de outros estilos musicais. A soberania desse estilo musical também é danosa dentro do circuito musical, pois dificulta a entrada de outros estilos musicais

Como pode ser percebido na Figura 9, tabela que mostra o consumo do Spotify no Brasil em novembro de 2016:

---

<sup>13</sup> Informação retirada do artigo “Brasileiros são os que mais ouvem suas músicas entre todos os países”, BRÊDA, L. Folha de São Paulo. acesso em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/10/brasileiros-sao-os-que-mais-ouvem-a-propria-musica-entre-todos-os-paises.shtml#:~:text=Um%20levantamento%20feito%20pelo%20DeltaFolha,continua%20preferindo%20a%20m%C3%BAica%20brasileira.>

**Figura 9: Tabela de consumo musical no Spotify em 2023:**

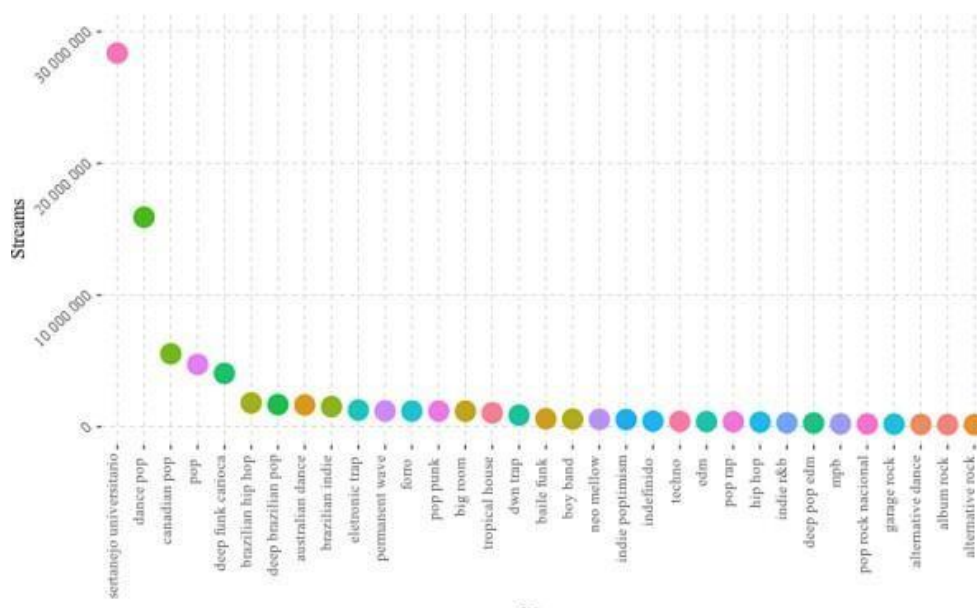


Figura 9: Dados colhidos por Gabriel Melo, tirados do texto O som do Spotify BR: Dimensões do consumo da música digital no Brasil. Fonte: Spotify (2014) e Spotify (2016b). Reproduções no Spotify em nov. 2016

Uma das maiores diferenças entre aquilo que era produzido no século XX e no século XXI, são as evoluções tecnológicas, e a criação e popularização da internet fez com que a produção, além de massiva em quantidade de conteúdo, fosse rápida. Na época da era digital há uma necessidade de estar constantemente produzindo, as informações vão se transformando rapidamente.

Um fator que devemos considerar é a maior quantidade de conteúdo produzido com a popularização de novas tecnologias e como esses conteúdos começam a ser mais acessíveis de serem feitos. Hoje em dia, qualquer pessoa tem a possibilidade de pegar uma câmera e construir seu filme, ou gravar uma música com as tecnologias que estão ao seu alcance. Mesmo que não possamos dizer que essas tecnologias estão disponíveis para todos, podemos inferir que essa produção se tornou muito mais acessível à população do que era na época de Adorno, onde os equipamentos necessários para produzir esses bens culturais eram caros e havia

uma maior produção vinculada há empresas que iriam financiar os projetos (como empresas cinematográficas ou gravadoras de discos)

Mesmo com as mídias sociais e a internet se tornando muito mais acessíveis ao longo do século XXI, o monopólio dessas grandes empresas continua muito forte dentro das instituições formais. Com a popularização da internet e da facilitação dos meios digitais para produção, a velocidade e quantidade de produções acontece de uma forma nunca antes vista na história da humanidade, com uma grande oportunidade de acesso e muitas opções para se escolher. Entretanto, essa racionalidade técnica dentro da indústria cultural se torna cada vez mais aparente dentro desse cenário. Percebemos uma soberania das produções que mais atingem o grande público, como por exemplo os filmes de super-heróis da Marvel, que possuem seus orçamentos maiores do que o PIB de países menores e ocupam grande parte das salas de cinema.

O *blockbuster* “Vingadores Ultimato”, por exemplo, em 2019, o seu ano de estreia, levantou dentro da comunidade cinéfila pós ocupar 80% das salas de cinemas no Brasil<sup>14</sup>, onde se discutiu o quanto essa soberania era prejudicial para outros filmes, dando pouco espaço para que produções cinematográficas menores tivessem suas chances de serem reproduzidas e assistidas reduzidas drasticamente. Contra grandes empresas, dificilmente há possibilidades de concorrência.

Nessa perspectiva, percebemos que mesmo com a democratização das filmadoras, as produções independentes e até mesmo as semi-independentes (produções feitas por estúdios mas que não possuem a mesma quantidade de dinheiro que as empresas monopolistas) continuam a perder espaço dentro de instituições como o cinema.

Isso ocorre tanto porque a democratização de tecnologias significa que surgiram novas tecnologias ainda mais caras e inalcançáveis, quanto por conta da soberania de determinadas empresas que já detém um poder midiático que se perpetuou e foi assimilada pela cultura.

Em contrapartida, as produções culturais não dependem tão fortemente destas instituições para sua vinculação com o público, com o acesso a internet, um

---

<sup>14</sup>Informação retirada do artigo “Vingadores Ultimato ocupa 80% das salas do Brasil e reacende polêmica. GENESTRETI, Guilherme - Folha de São Paulo 24 Abril 2019. Acesso em : <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/04/vingadores-ultimato-ocupa-80-das-salas-do-brasil-e-r-eacende-polemica.shtml> (Acesso em Janeiro 2023)

artista independente pode receber reconhecimento por seu trabalho sem que tenha que se sujeitar às demandas de uma emissora de televisão ou uma grande empresa monopolista, ao contrário do que acontecia no século passado.

### 3. A indústria cultural dentro da sala de aula: Impactos educacionais

A partir de tudo que foi apresentado anteriormente, como podemos pensar nas discussões sobre indústria cultural como professores de Artes Visuais? Porque e como a indústria cultural se relaciona com a cultura visual? Qual a importância que isso tem para nós dentro de sala de aula em questões curriculares?

Há diferenças entre o que é visto como indústria cultural e cultura popular. A indústria cultural, como discutido no capítulo 1, em sua conceituação, não é vista como uma cultura popular, pois, mesmo que tenha origem nela, não seria constituída a partir das lógicas culturais da comunidade, sendo assim responsável por um mimetismo daquilo que é produzido pelo povo.

Teixeira Coelho (1993), entretanto, compreende esse pensamento sobre a utilização dessa positividade vista na integração da cultura popular como uma forma de desqualificação da pejorativamente chamada “cultura de massa” como uma relação injustificada:

É que muitos não conseguem entender que a cultura popular é uma das fontes de uma cultura nacional, mas não a fonte, não havendo razão para usá-la como escudo num combate contra a cultura de massa, dita também cultura pop (denominação que se pretende pejorativa). Para esses, a cultura popular (a soma dos valores tradicionais de um povo, expressos em forma artística, como danças e objetos, ou nas credences e costumes gerais) abrange todas as verdades e valores positivos, particularmente porque produzida por aqueles mesmos que a consomem, ao contrário do que ocorre com a pop. Este traço da produção pelo próprio grupo (caracterizando o valor de uso da cultura) é positivo — mas insuficiente para justificar a defesa da popular contra a pop (COELHO, 1993 p. 11)

Quando pensamos em como o conceito de indústria cultural se difere do conceito de cultura popular, muito bem estabelecidos na era moderna, pensamos em uma sociedade que, a partir de uma lógica cultural local, tenha que repensar aqueles produtos de entretenimento.

Entretanto, assim como no caso das discussões sobre cultura, essas delimitações se tornam cada vez menos claras na nossa sociedade pós-moderna. A lógica globalizada traz discussões complexas sobre o que seria essa verdadeira cultura popular. Principalmente dentro de uma lógica ocidental do capitalismo compulsório, as produções culturais parecem ter se tornado uma mistura do popular e do *pop*.

Queiroz (2012) apresenta a indústria cultural e economia criativa numa discussão sobre como esse contexto vem se moldando dentro do mundo pós-moderno, trazendo em sua reflexão um sentimento de paradoxo:

“O conceito de indústria cultural, tão afirmativo nos anos 60, a partir da percepção da escola de Frankfurt, é aqui retomado na medida em que é impossível não considerá-lo no conceito pós-moderno. O que os pensadores americanos da educação vem definindo como “kindercultura” ou “cultura popular” está bem próximo do conceito de indústria cultural. Malgrado, penso que a narrativa do capital assume uma totalidade que tais conceitos não conseguem abarcar, o mercado é específico e geral, conduzindo uma linguagem que atenda às diversidades na unidade; esse aparente paradoxo cria as condições para a circulação das mercadorias.”(QUEIROZ, 2000, p.2)

Entretanto, dentro dessas complexas modificações das lógicas culturais, ainda há grande resistência em aceitar esta cultura dentro dos espaços formais, sendo a escola uma dessas instituições que se mantém cética sobre a relevância dessa forma de cultura dentro dos currículos escolares. Martins (2006) discute sobre como a cultura visual vem se estabelecendo mundialmente à partir de uma citação de Freedman:

Os pintores fazem performance, os performers fazem vídeos musicais, os artistas de vídeo reciclam trechos de filmes, os cineastas utilizam gráficos realizados em computador que depois são adaptados à publicidade, e os publicitários se apropriam de pinturas. (...) Vemos artes visuais na NASA e na Disneylândia, assim como no Louvre, e elas estão conectadas a diversas outras formas artísticas. Mediante conexões visuais, estas artes passam a fazer parte da cultura visual... (FREEDMAN apud MARTINS, 2006, p. 70).

Levando isso em consideração, a cultura visual está presente dentro do contexto social e cultural, tanto dentro da cultura popular quanto da indústria criativa, essas imagens podem trazer sentimentos similares para os estudantes. Um produto cultural pode, e com frequência se torna, uma referência cultural que trará um sentimento de pertencimento e identidade para o indivíduo.<sup>15</sup>

Portanto, mesmo que possamos discutir academicamente sobre quais são os pontos positivos e negativos da indústria cultural, o que é válido e o que não é, não podemos fugir, dentro de sala de aula, da bagagem cultural trazida pelos alunos dentro do ambiente acadêmico. Assim como a indústria cultural, a escola tem um

---

<sup>15</sup> O indivíduo neste contexto é qualquer pessoa que vive dentro da sociedade, pois ao estar inserido nesse meio, ele transforma e é transformado por ele.

papel fundamental na construção de visão de mundo do sujeito, sendo vista também como um lugar de produção e disseminação cultural.

É complexo pensar em uma escola, dessa maneira, que esteja travando uma guerra silenciosa com os produtos culturais que são consumidos pelos alunos. Eu mesma já presenciei falas de um professor de Literatura sobre um determinado livro popular de romance não ser considerado literatura, e de professores de Artes dizendo que os desenhos animados não são arte.

Há um complexo problema histórico em muitas escolas, um afastamento da cultura popular que traz, em alguma instância, um afastamento emocional, e em casos extremos até mesmo físicos, dos próprios estudantes com a escola. Deve-se levar em consideração que manter uma separação entre a escola e o ambiente extraescolar seja prejudicial para a prática pedagógica.

O ambiente acadêmico também possui suas lógicas de exclusão. Sendo um ambiente muito branco, masculino e heteronormativo historicamente, assim como nas produções da indústria criativa, há um esforço ativo para uma mudança de paradigmas dentro desse espaço. E há uma certa responsabilidade incumbida aos professores pesquisadores, de pensar melhor nas construções sociais, em busca de uma educação mais aberta aos diferentes discursos, discursos esses necessários para a própria construção do conhecimento.

Tomás Tadeu da Silva(1999) , em seu livro Documentos de Identidade, discute sobre como essas crianças já chegam com essa bagagem e como nós somos responsáveis por abraçar essa bagagem que as crianças trazem e lidar com elas dentro de um contexto da sala de aula.

Queira ou não, estes estudantes são expostos à indústria cultural em seus dia-a-dia, direta e indiretamente, as mídias estão cada vez mais presentes em nossa sociedade e não há nenhum indício de que haverão mudanças nessa esfera cultural. Muito pelo contrário, temos motivos para acreditar que há tendência é que a influência dessas mídias vão continuar se fortificando com o passar dos anos e, como professores-educadores, é necessário levar em consideração a relação que esses estudantes possuem com o mundo e como isso reverbera na visão dos estudantes sobre o que é arte e por quê. Qual a influência da indústria cultural dentro de uma sala de artes?

Quando eu era criança, como citado anteriormente, gostava muito de assistir TV, devorando a maioria dos produtos da indústria cultural que estivessem ao meu alcance. Entretanto, na mesma proporção que me sentia engajada com o processo artístico, desenhando quadrinhos, repensando histórias e tecendo relações, não conseguia ter a mesma relação com a arte que era apresentada para mim na escola. Todas aquelas imagens de quadros longínquos não me despertavam nenhum interesse, não moviam minha criatividade da mesma forma que os desenhos que assistia na televisão. Aqueles grandes quadros de artistas que, muitos vindos de países que nem sabia o nome, não tinham identificações culturais comigo. Tive essa sensação de que o universo da arte institucionalizada, a arte de museus, estava muito distante de mim. A “aura” da obra de arte intocável era muito real.

Mesmo que este seja um relato de caso pessoal, percebo, dentro do meu contexto social, como esse sentimento é constante entre muitos estudantes e a academia, há uma certa discrepância entre aquilo que é estudado dentro das instituições e aquilo que, como sujeitos, percebemos a partir de nossa visão de mundo.

Assim como eu, muitos querem aprender a desenhar para poder desenhar personagens que amam, recriar as histórias que amam como suas próprias histórias. Erika Menezes (2018) fala sobre a relação entre crianças, tempo, criatividade e desenhos animados a partir de dados colhidos por ela entre 2015 e 2017 em uma escola estadual no Rio de Janeiro:

Alguns jovens fizeram relações em suas falas sobre criatividade – elemento também comum ao tempo livre, segundo Dumazedier (1994) – e desenhos animados. Para eles, o consumo dos desenhos favorecia a vontade de criar histórias, brincadeiras e outros personagens. Nos parece que essa ritualidade do tempo livre favorece a criação. Seria essa a relação que fazem os jovens?(MENEZES, 2018, p.83)

A partir dos dados coletados por Menezes(2018), podemos discutir sobre como, ao consumirem desenhos animados e pensavam sobre eles em seu tempo livre e como isso trazia uma noção criativa entre a narrativa consumida e a vontade do indivíduo de criar suas próprias narrativas a partir dessas.

Ela conta de sua discussão com um dos alunos específicos, que queria seguir a carreira de *designer*. Em seu texto relata como o início do seu interesse com a profissão foi influenciado a partir de suas experiências com assistir desenhos animados na infância e recriá-los a partir do seu imaginário, juntando dois

personagens em um ou até mesmo pensando em histórias novas a partir de seus brinquedos. (MENEZES, 2018, p.84-85)

Eles assistiam, reassistiam e criavam formas de interagir com o que viam, criando brincadeira, histórias que davam continuidade aos desenhos vistos, criavam personagens inspirados nos desenhos, entre outras coisas. De certa forma, todos esses desdobramentos são formas de completar as lacunas da história, como disse Benjamin, a partir da vivência do ouvinte.(MENEZES, 2018, p.85)

Se pensarmos assim, percebemos que, mesmo que todas essas relações se deem a partir de entretenimento mercadológico (desde os desenhos até os brinquedos), essas vivências e memórias trazem este indivíduo para um contexto mais institucionalizado, que no caso desse estudante era a vontade de entrar em uma universidade de design.

Lembro-me de um momento durante um espaço das profissões da UFG em 2018, em que fiz parte da monitoria. Estávamos propondo que os alunos fizessem um desenho de observação a partir do modelo vivo. Em determinado momento chega um adolescente que parecia interessado, olhando as pessoas desenhando. Eu e meus colegas então o convidamos para sentar e desenhar, ao que ele respondeu que “não sabia desenhar”. Tentamos persuadi-lo a participar e ele aceitou pouco depois. Entretanto, ele não parecia muito interessado no modelo vivo em sua frente.

O menino então perguntou para um dos monitores, que desenhava ao seu lado, um desenho que encantou o menino, e ele pediu para o monitor o ensinar a desenhar, entretanto, ele não queria desenhar a modelo, mas queria aprender a desenhar o Naruto, um personagem muito famoso de uma série de animação japonesa.

A Indústria Cultural continua a se fortalecer com o passar dos anos e sua adaptabilidade parece mostrar que essa tendência seja mantida. Ao mesmo tempo que essa indústria realmente serve o capitalismo primariamente e possui muitos problemas, ela também traz uma democratização daquela arte que aos poucos ia se afastando da população comum. As mudanças artísticas sempre aconteceram ao longo dos anos e continuarão acontecendo.

Dentro da sala de aula temos a preocupação de respeitar e englobar a bagagem política e cultural que os alunos trazem para o ambiente escolar, e “não se pode separar questões culturais de questões de poder (SILVA, 1999 p.85)

Entretanto, é necessário que haja muito cuidado para que possamos, dentro do contexto educacional da sala de aula, problematizar aqueles conteúdos trazidos pelos alunos que reforçam estereótipos e preconceitos sociais. Trazendo discussões sobre isso que permitam um olhar crítico para a obra escolhida.

É fundamental que a escola abra um canal pelo qual as crianças possam se manifestar, verbalizar, elaborar porque vêem televisão, o que gostam de ver na televisão e o que as atrai.

Desta forma é necessário que o professor tenha cuidado para encontrar discursos trazidos que tragam reforços à estereótipos e preconceitos, levantando assim o pensamento crítico a partir daquilo que está sendo discutido.

A escola não deve ignorar nem abolir, mas saber usar, sem ser usada. Adaptar-se aos usos e costumes atuais, mas não se deixando deformar. Zuin, em seu texto: “Seduções e simulacros – considerações sobre a Indústria Cultural e os paradigmas da resistência e da reprodução em educação”(MEDRANO, VALENTIN, 2001 p.72)

Dessa forma, é possível pensarmos em uma educação que possa ser inclusiva culturalmente, ao mesmo tempo que não perpetue esse discurso opressor construído em prol da propaganda do capitalismo.

Há interesse nos dias de hoje em produzir um currículo pós-moderno, criando um ambiente mais multiculturalista, que traz a necessidade da abertura ético-social para que se possa produzir uma sociedade mais igualitária. Ademais, existe necessidade importante de que o currículo escolar seja pensado e executado nessas relações para a construção de um ambiente de aprendizado menos excludente.

Tomás Tadeu Silva coloca assim seu pensamento sobre o que seria o pós moderno em relação ao moderno e as suas diferenciações:

“O pós-modernismo não só tolera, mas privilegia a mistura, o hibridismo e a mestiçagem - De culturas, de estilos, de modos de vida. O pós-modernismo prefere o local e o contingente ao universal e abstrato. O pós-modernismo inclina-se para a incerteza e a dúvida, desconfiando profundamente da certeza e das afirmações categóricas. No lugar das grandes narrativas e do “objetivismo” do pensamento moderno, o pós-modernismo prefere o “subjetivismo” das interpretações parciais e localizadas. O pós modernismo

rejeita distinções categóricas e absolutas como o que o modernismo faz entre “alta” e “baixa” cultura (SILVA, 1999, p.114)

A pós-modernidade é uma tentativa de compreensão de conhecimento e discussões teóricas levando em consideração os pontos de vista, sem a utilização das verdades absolutas. Da mesma forma, a ideia de pensamento do homem pós-moderno tenta compreender o mundo como um todo, a partir da transdisciplinaridade, sem tantas distinções entre aquilo que é matemática e literatura, ou física e artes, vendo-se rapidamente a dissolução dessas barreiras acadêmicas na tentativa da compreensão de um todo.

Essa é uma discussão que muito rodeia a educação brasileira, sendo parte integrante daquilo que foi aprovado pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) em dezembro de 2017 como uma habilidade essencial a partir da educação básica. Entretanto, podemos perceber várias diferenças entre este documento e as escolas do país, que muitas vezes sequer possuem professores com a formação necessária trabalhando em seu corpo docente.

Tomás Tadeu da Silva também fala da necessidade de se discutir a criação de um currículo que seja cultural e político, onde os estudantes comecem a produzir um pensamento crítico sobre as instituições de poder, em suas palavras:

“A escola pública e o currículo devem funcionar como uma “esfera pública democrática”. A escola e o currículo devem ser locais onde os estudantes tenham a oportunidade de exercer as habilidades democráticas da discussão e da participação, de questionamentos dos pressupostos do senso comum. Por outro lado, os professores não podem ser vistos como técnicos ou burocratas, mas como pessoas ativamente envolvidas nas atividades da crítica e do questionamento, a serviço do processo de emancipação e libertação. (SILVA, 1999, p. 54-55)

Como professores de artes dentro das instituições, acredito ser necessário que tenhamos menos resistência com as artes que foram, dentro de nossa educação modernizante, nos são apresentadas como inferiores, em alguns casos simplesmente como não arte, e em outros nem sequer apresentadas.

Vivemos em um momento social em que esses estudantes, independentemente da idade ou nível de formação, estão vinculados fortemente com obras criativas, como séries de TV, desenhos animados, jogos eletrônicos ou um posts do facebook, e tudo isso vira bagagem cultural e precisamos ter um olhar um pouco mais atento para utilizar isso a nosso favor.

A juventude está muito inserida no meio artístico como produtores e consumidores das produções visuais, com interesse em produzir e pensar criativamente, fazer seus desenhos em frente a televisão que seja, mas é muito claro um engajamento social a partir daquilo que as produções possibilitam para esses estudantes.

Raimundo Martins discute o desenvolvimento de uma visão crítica a partir da cultura visual, também em razão da compreensão do poder das imagens em suas produções de narrativas, como o processo de tomar consciência sobre o poder das imagens que nos rodeiam pode trazer as ferramentas necessárias para repensá-las e problematizá-las:

Como campo emergente de investigação, a cultura visual quer ajudar aos indivíduos e, principalmente, aos alunos, a desenvolver uma visão crítica em relação ao poder das imagens, auxiliando-os a criar e aguçar um sentido de responsabilidade diante das liberdades decorrentes desse poder. (MARTINS, 2006, p.72)

Dessa forma, o sujeito que seria, a partir da teoria da indústria cultural, um indivíduo passivo que consome aquilo que está posto a partir de uma lógica compulsória, pode repensar estas imagens tão presentes em sua vida. Desta forma, os estudantes podem estar mais atentos à compreensão e interpretação das imagens que os rodeiam.

A indústria cultural traz consigo um poder de engajamento artístico que vem se tornando cada vez mais perceptível conforme observamos as novas gerações. Estas que estão rodeadas de produções visuais por todos os lados e, por muitas vezes, essa grande quantidade de informações se transformam em potencial criativo.

Como futuros professores de artes, acredito que seja de vital importância que levemos em consideração o quanto essas mídias têm transformado a percepção artística da nova geração e desenvolver metodologias de ensino-aprendizagem para usar isso a favor da educação e da formação artística.

Há uma necessidade de entendermos esse contexto em que estamos inseridos e como utilizá-los a nosso favor. A forma com que essas produções culturais se vinculam com uma noção de divertimento, percebemos que temos um dispositivo muito poderoso em nossas mãos. Podendo criar engajamento por

discussões dentro de sala de aula a partir destes assuntos que permeiam os estudantes.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Com o desenvolvimento da pesquisa, foi possível discutir sobre o quanto a indústria cultural se desenvolveu ao longo dos anos e como esse processo tem se vinculado com a ideia de formação de identidade a partir das narrativas e imagens que vão rondando nossa sociedade.

A partir disso, podemos pensar em como podemos vincular esse processo dentro de sala de aula, construindo pontes entre esse ambiente cultural vivido pelos estudantes no ambiente midiático e o ambiente cultural da instituição escolar.

Podemos concluir que as produções culturais que se formam a partir de uma noção industrial se tornaram gradualmente parte integrante da cultura local, sendo responsáveis pela construção de narrativas muito ligadas à construção de identidades, principalmente dentro do contexto dos jovens, que estão muito conectados com essas produções. Constrói-se assim, uma grande identificação com aquilo que é produzido pela indústria cultural e isso, por sua vez, tem um papel relevante na nossa vivência com o ambiente artístico e criativo, sendo presente na relação de jovens com o criar e compreender o mundo.

Dessa forma, deve haver um trabalho ativo das instituições acadêmicas na compreensão dessas formas de expressão dentro da escola, sendo percebidas nesse contexto como parte da cultura local assim como mundial pois a reverberação das coisas acontece de formas distintas a partir de diferentes contextos.

Tendo isso posto, devemos ser muito cuidadosos para que pensemos nesse contexto a partir de uma lógica crítica, compreendendo, interpretando e ajudando os estudantes a compreender e interpretar aquilo que está posto nessas narrativas, para que seja possível pensar criticamente, tanto sobre aquilo que tem validade socialmente, como aquilo que não.

Não há formas de se criar barreiras culturais em relação a esse tipo de produção. A globalização da cultura está imersa em na cultura, a forma que lidamos com isso está muito mais ligada à mudança de mentalidade do que com a mudança de consumo.

Os estudantes devem, dessa forma, compreender que aquelas produções que são apresentadas a eles, são conteúdos que trazem em si vários discursos políticos, e devemos buscar compreender o que essas mensagens transmitem e como podemos consumir essas produções a partir dessa lógica crítica.

Como seres pensantes, é necessário discutir o como utilizamos essas informações a partir de uma análise crítica, o que faríamos a partir dessa perspectiva e o quanto deixaremos nossa identidade se vincular a essas produções.

A compreensão de que essas obras se vinculam com a nossa identidade, não é uma característica particularmente ruim ou boa, pode-se construir uma identidade como amante de uma determinada franquia de filmes, ou de uma série do momento. Estas produções estão tão vinculadas com a forma em que vivemos que são apenas mais uma característica da personalidade desse sujeito. Dessa forma, a sua relação com a formação de tribos sociais a partir desses gostos não é particularmente danosa para a cultura social.

Acredito que há uma necessidade de se desmistificar as obras de produções industriais. O que deve ser feito é o melhor uso, dentro e fora da sala de aula, dessas narrativas visuais e sobre como esse projeto produz uma relação entre cultura e sociedade, para sermos mais críticos às mensagens quando observarmos esse estilo de narrativa.

É importante aprofundar os estudos na relação dessa produção com a construção artística dos alunos e com a criatividade e a produção, além de como esse impacto vai se modificando com o passar dos anos. Na era tecnológica, especialmente a digital, as coisas vão se atualizando com uma frequência muito acelerada e a cultura, dessa forma, vai se transformando a partir disso, e compreender este processo pode ser complexo por suas mudanças constantes, entretanto essas mudanças têm um papel fundamental dentro dos estudos culturais e na formação em Artes Visuais.

**BIBLIOGRAFIA:**

ADORNO, Theodor W. Indústria Cultural e Sociedade Trad. LEVY, Juba Elisabeth - Editora Paz e Terra, 5 edição São Paulo, SP 2009

BENJAMIN W. a obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica, Paul Valéry: Pièces sur l'art, Paris, V.2, 1936 - 1982. acesso em:  
[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4179833/mod\\_resource/content/1/A%20OBR%20DE%20ARTE%20NA%20ERA%20DE%20SUA%20REPRODUTIBILIDADE%20TC3%89CNICA.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4179833/mod_resource/content/1/A%20OBR%20DE%20ARTE%20NA%20ERA%20DE%20SUA%20REPRODUTIBILIDADE%20TC3%89CNICA.pdf) (janeiro 2023)

BRÊDA, L. "Brasileiros são os que mais ouvem suas músicas entre todos os países", Folha de São Paulo. 14 Out. 2017 acesso em:  
<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/10/brasileiros-sao-os-que-mais-ouvem-a-propria-musica-entre-todos-os-paises.shtml#:~:text=Um%20levantamento%20feito%20pelo%20DeltaFolha,continua%20preferindo%20a%20m%C3%BAsica%20brasileira.>

CAMPBELL, Joseph O herói de mil faces, SOBRAL, Adail Ubirajara - Editora Pensamento LTDA. 1 edição São Paulo - SP, 1989

CANTARELLI, Paulo "Receita de bolo da narrativa: Estrutura Literária", no site entender ficção. Acesso em:  
<https://entenderficcao.com.br/wp-content/uploads/2018/07/Pir%C3%A2mide-de-Fraytag.png> (Janeiro de 2023)

COELHO, teixeira. o que é indústria cultural?, v. 1, editora brasiliense, 1993

GARCIA, Maira. 'Coco' Was the Story of My Life: Readers Share Reactions to Pixar's Film - The New York Times 28 nov. 2017. Acesso em:  
<https://www.nytimes.com/2017/11/28/movies/coco-mexico-audiences-react-pixars.html> (Jan. de 2023)

GENESTRETI, Guilherme 'Vingadores Ultimato ocupa 80% das salas do Brasil e reacende polêmica. - Folha de São Paulo 24 Abril 2019. Acesso em :  
<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/04/vingadores-ultimato-ocupa-80-das-salas-do-brasil-e-reacende-polemica.shtml> (Acesso em Janeiro 2023)

GOMBRICH, Ernst Hans. A História da arte. 16 ed. Rio De Janeiro: Editora LTC - Livros Técnicos e Científicos, 2015.

Heilmair, Alex Florian. O conceito de imagem técnica na comunicologia de Vilém Flusser. 2012. 147 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012.

MACHADO, Rosi Marques. Da indústria cultural à economia criativa ALCEU - v. 9 - n.18 - p. 83 a 95 - jan./jun. 2009.

MARTINS, R. Porque e como falamos da cultura visual? - DOI 10.5216/vis.v4i1ei2.17999. Visualidades, Goiânia, v. 4, n. 1 e 2, 2012. DOI: 10.5216/vis.v4i1ei2.17999. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/17999>. Acesso em: jan. 2023.

MCCLINTON, Pamela. 'Spider-Man: No Way Home' Box Office Is Mixed Blessing for Hollywood - *The Hollywood Reporter* 29-jan-2020 Acesso em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/noticia/2020/01/em-meio-a-guerra-do-streaming-e-monopolio-dos-super-herois-turner-lanca-selo-de-filmes-para-tv-ck5z82jww03ou01plbuwi5gbb.html>

MEDRANO, E. M. O. VALENTIM, L. M. S. A indústria cultural invade a escola brasileira. Cadernos Cedes, ano XXI, nº 54, 69-75. agosto/2001

MELO, G.B.V. O Som do Spotify BR: dimensões do consumo de música digital no Brasil. Brasil, Minas Gerais, Set. 2017 Acesso em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/31936>

MORAES, R. de Q. (2012). <b> A escola e as pedagogias da indústria cultural </b>. *Educação*, 25(2), 43–52. Recuperado de <https://periodicos.ufsm.br/reeducacao/article/view/4764>

RODRIGUES, Alex Novelas Brasileiras passam imagem de país branco, crítica Paulina Chiziane, escritora moçambicana - Portal Geledes, abril 2012 Acesso em: <https://www.geledes.org.br/novelas-brasileiras-passam-imagem-de-pais-branco-critica-paulina-chiziane-escritora-mocambicana/> (Acesso em fev. de 2023)

SILVA, Juliana de Souza, Às artes visuais e seu público: um breve estudo sobre condições históricas de acesso à arte, Universidade de Brasília, 2008

SILVA, Nadilson Manoel, Comercialização e produtos Culturais: pontos de Reflexão, Estudos de Sociologia, Rev. do Progr. de Pós-Graduação em Sociologia da UFPE, '1' , II , n. 1,2, p. 31-48, 2012 Acesso em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/revsocio/article/view/235407/28396> (Acesso em fev. 2023)

SILVA, Tomaz Tadeu. Documentos de Identidade: Uma introdução às teorias de currículo - Autêntica Editora, Belo Horizonte - MG 1999

SUBTIL, Maria José Dozza Reflexões sobre arte e Cultura Visual, 2008

VIEIRA, Dimitri “quando a Jornada do Herói estraga o Storytelling: Conheça a jornada estática e falácia dos super-heróis”, no site dimitrivieira. Acesso em: [https://lh5.googleusercontent.com/Oyz9cPjOZoTs4i76KmUTacBebLCM6x31m4M-Oj0KZEyccs1T\\_6s29ZtD\\_mUQQSQD17cADEO4WujD5l\\_GzxNqQyTmC-Az8BiffiWHUXnzo3wD6MTjLOVLH9mn9nDXU\\_N4nVcGr0x](https://lh5.googleusercontent.com/Oyz9cPjOZoTs4i76KmUTacBebLCM6x31m4M-Oj0KZEyccs1T_6s29ZtD_mUQQSQD17cADEO4WujD5l_GzxNqQyTmC-Az8BiffiWHUXnzo3wD6MTjLOVLH9mn9nDXU_N4nVcGr0x) (Janeiro de 2023)

### **Filmes:**

The Birth of a Nation, Direção: D. W. Griffith Produção: David W. Griffith Corp. Estados Unidos: Epoch Producing Co. 8 fev 1915. Cópia digital disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ebtiJH3EOHo&t=2406s>

The story of film: an odyssey. Direção: Mark Cousins Produção: Hopscotch Films. Reino Unido: Hopscotch Films. set. 2011. Cópia digital

Viva: a vida é uma festa, Direção: Lee Unkrich e Adrian Molina Produção: Walt Disney Pictures Pixar Animation Studios. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures. 20 de outubro de 2017. Cópia digital