

INDÚSTRIA CULTURAL E A BANALIZAÇÃO DA VIOLÊNCIA: UMA ANÁLISE DE SEUS IMPACTOS SOBRE A FORMAÇÃO DO INDIVÍDUO**CULTURAL INDUSTRY AND THE TRIVIALIZATION OF VIOLENCE: AN ANALYSIS OF ITS IMPACTS ON INDIVIDUAL FORMATION** <https://doi.org/10.63330/aurumpub.063-016>**Aguinaldo Maragno do Amaral**

Doutor em Filosofia

Bircham International University (Espanha)

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1213176611788336>**Resumo**

Este estudo possui como proposição, a realização de uma breve análise acerca da banalização da violência feita pela indústria cultural em seus diversos segmentos de produto, como: Filmes; Séries, Desenhos; Jogos e etc., e seus impactos sobre a formação do indivíduo, que passivamente se encontra diante da reprodução, como entretenimentos, de variadas formas de violência. Para tanto, buscou-se estabelecer um diálogo complementar com a noção de sociedade do espetáculo, de modo a melhor compreender como a experiência mediada pelas imagens de violência contribui para a contemplação passiva do indivíduo contemporâneo. Metodologicamente, adotou-se a pesquisa bibliográfica, de natureza qualitativa e exploratória, fundamentada no diálogo com autores da Teoria Crítica e dos Estudos Culturais.

Palavras-chave: Banalização da violência; Formação do indivíduo; Indústria cultural.

Abstract

This study aims to provide a brief analysis of the trivialization of violence promoted by the cultural industry across its various forms of media, including films, television series, animated productions, video games, and other entertainment products, as well as its impacts on the formation of individuals, who passively engage with the reproduction of different forms of violence as entertainment. To this end, the study seeks to establish a complementary dialogue with the concept of the society of the spectacle in order to better understand how experiences mediated by images of violence contribute to the passive contemplation of the contemporary individual. Methodologically, this research adopts a qualitative and exploratory bibliographic approach, grounded in the theoretical contributions of authors from Critical Theory and Cultural Studies.

Keywords: Cultural industry; Individual formation; Trivialization of violence.

1 INTRODUÇÃO

Ao pensarmos em indústria cultural, logo nos remetemos ao seu produto; uma cultura industrializada propagada pelos meios de comunicação em massa (rádio, tevê, internet) para o grande público, cultivando assim, o que chamamos de cultura de massa, no entanto, como ressalta Teixeira Coelho (1980, p. 5), as expressões, meios de comunicação em massa, cultura de massa e indústria cultural, não podem ser pensadas como sinônimas.

Os meios de comunicação, embora não ainda de massa; pois os textos tipografados da época eram restritos a uma pequena elite de letrados (Coelho, 1980, p. 5), tem sua origem a partir da invenção da máquina de imprensa, no século XV¹. Apenas com a inversão dos primeiros jornais, alguns séculos mais tarde, ou mais precisamente com o surgimento das primeiras novelas em folhetins, é que podemos situar o aparecimento de uma cultura de massa; genuinamente cultivada por aqueles que a ela não pertenciam (Coelho, 1980, p. 6).

Somente se pode falar em uma indústria cultural propriamente dita, isto é, enquanto acontecimento histórico, num período pós-advento da Revolução Industrial², ocorrida no século XVIII; período este, marcado pelo surgimento de um contexto econômico favorável e baseado no mercado, ou seja, em uma economia pautada nos bens de consumo. Assim, resumidamente, podemos considerar com Coelho (1980, p. 6), que os meios de comunicação em massa, à cultura de massa e a própria indústria cultural, surgem como funções de um fenômeno mais amplo e paulatino de industrialização; o qual se inicia com a invenção da imprensa, e se propaga com revolução.

Quanto ao uso do termo “Indústria Cultural”³, este é empregado pela primeira vez na década de 1940, pelos filósofos e sociólogos, Theodor W. Adorno e Max Horkheimer⁴; e é usado para designar uma indústria ou cultura industrializada, que desempenha, assim como num estado fascista ou totalitário, a função de promover a alienação do indivíduo, transformando-o em um ser não reflexivo acerca da realidade que o engloba e, por conseguinte, num próprio produto do sistema capitalista que o mesmo, direta ou indiretamente, acaba por alimentar (Coelho, 1980, p. 14).

Neste sentido, algumas questões se colocam como pertinentes: de que modo este indivíduo, que é alienado, acaba por se tornar um produto ou “joguete” nas mãos da indústria cultural? De que maneira este a alimenta, e por ela é alimentado? Que relação há entre os produtos da famigerada indústria cultural, e a

¹ A invenção da imprensa por Johann Gutenberg, no século XV, foi um dos acontecimentos que mudaram a história da leitura e da circulação de idéias em escala mundial (Brasil Escola, 2021).

² Somente verificada na segunda metade do século XIX, período marcado pela efervescência dos teatros de revista, da opereta e dos cartazes (COELHO, 1980 p. 6).

³ “Esse termo assinala diferença em relação ao termo “cultura de massa” que sugeriria a idéia de uma cultura espontaneamente produzida pelas próprias massas. O termo indústria cultural torna-se mais apropriado pois transmite a compreensão de que tais elementos culturais são produtos fabricados [...]” (GUIMARO, 2017, p. 3).

⁴ Theodor W. Adorno (1903-1969); Max Horkheimer (1895-1973).

banalização da violência, da qual trataremos mais adiante? Quais são os impactos desta “banalização” sobre a formação do indivíduo? São algumas das indagações, as quais com este estudo, pretendemos dar conta.

2 INDÚSTRIA CULTURAL E A BANALIZAÇÃO DA VIOLÊNCIA

Sendo a violência um traço primitivo, e por assim dizer, característico da conduta humana (Habowski; Conte; Branco, 2018, p. 2) é natural, infelizmente, que esta seja parte constituinte de nosso cotidiano, sendo comumente apresentada pelos noticiários de TV, e representada pela arte como um todo, neste interim um duplo questionamento surge como conveniente: a arte de fato imitaria a vida? Ou a vida perpetuaria a violência por emulação a arte?

Se não culpável pela perpetuação da violência na sociedade, haja vista, ser esta uma característica quase, ou se não inata do ser humano, a arte, ou mais precisamente a arte industrializada produzida pela indústria cultural é culpada por banaliza-la em suas diversas produções conteúdísticas de teor violento, que consumidos de forma passiva pelo indivíduo alienado, tornam a violência, que já é corriqueira em nosso cotidiano, em algo aceitável e até mesmo estimável socialmente.

Filmes como: *Deadpool* (2016), *Logan* (2017) e *Joker* (2019), são alguns, dentre milhares ou milhões de exemplos de *Blockbusters*⁵, onde a narrativa ou enredo se desenvolve a partir da perspectiva do anti-herói, ou vilão, e onde até certo ponto as atitudes violentas tomadas por estes são justificáveis; dada a condição de vida desfavorável e violenta dos mesmos, fazendo com que haja uma empatia, ou mesmo, um sentimento de identificação por parte do indivíduo, com o que é representado.

Este supramencionado exemplo, facilmente pode ser estendido também a outras produções da famigerada indústria cultural, como séries, desenhos animados e jogos de ação, sendo sobretudo este último expoente, de raiz belicosa⁶, não muito recentemente⁷, alvo de bastante controvérsias, no que tange ao discurso apologético de seus consumidores, e a realidade marcada por episódios traumáticos de violência cuja inspiração, em potencial, é decorrente de um longo período de exposição a conteúdos violentos.

Se compararmos os produtos da indústria cultural em seus primórdios, como Cinema, Rádio, Jornais, Cartazes, com a quantidade de nichos ou segmentos destes disponíveis atualmente, é notável o quanto esta se tornou grande e buscou se diversificar com o passar do tempo. Assim, ao constatarmos o uso banal feito da violência como produto pela indústria cultural, é patente discutirmos os seus impactos sobre a formação do indivíduo.

⁵ Livro ou filme de enorme sucesso (n.d.). In *Tecla Sap*.

⁶“Identifica-se que os *gamers* são oriundos da tecnologia que subsidiava a indústria nuclear [...]” (GUIMARO, 2017, p. 2).

⁷ Pois a partir daí estes foram caracterizados como *e-Sports* “Eletronic Sports” (n.a).

2.1 A BANALIZAÇÃO DA VIOLÊNCIA E OS IMPACTOS NA FORMAÇÃO DO INDIVÍDUO

Há na contemporaneidade um apelo muito grande sobre a questão da subjetividade, da identidade, e isto, de certa forma, se torna uma demanda de mercado para indústria cultural, que como dito anteriormente, buscou incessantemente se diversificar em seus segmentos, e oferecer para este indivíduo que anseia por sua subjetividade, uma porção generosa de estilos de vida, sendo estes, mais ou menos acessíveis, a depender das condições econômicas deste.

A indústria cultural, no entanto, não produz conforme as demandas de seus consumidores, como se faz parecer, mas pelo contrário, cria antes nestes a necessidade de consumir, e nesse sentido transforma o indivíduo em seu brinquedo, não se importando se com isto, dissemine e banalize, por conseguinte, a violência, pois somente basta para esta indústria que aceitemos seus produtos como consumidores passivos (Habowski; Conte; Branco, 2018, p. 7), afinal, cada um não representa mais que uma engrenagem, ou alimento, que põe em movimento sua grandiosa maquinaria econômica (Adorno e Horkheimer, 1985, p. 60).

Como já mencionado, tudo é apropriado pela indústria, até mesmo a violência e suas implicações delicadas, que utilizadas indiscriminadamente de chamariz em campanhas de marketing, não levam em consideração a recepção deste conteúdo, ou mesmo como este será absorvido pelo indivíduo ainda em formação. As representações ou discursos, presentes em suas inúmeras produções, são em sua maioria ambíguos; sua linguagem muitas vezes não é clara, seja isto feito por esta, de forma intencional ou não (Habowski; Conte; Branco, 2018, p. 6).

Neste ponto, cabe ainda dialogar com a reflexão de Guy Debord acerca da sociedade do espetáculo, para quem, na sociedade contemporânea, "tudo o que era vivido diretamente tornou-se uma representação" (Debord, 1997, p. 13), de modo que a própria violência, ao ser convertida em imagem e mercadoria espetacularizada, distancia-se de sua dimensão real e passa a ser consumida como espetáculo por um sujeito que apenas contempla, sem nela intervir. Tal contemplação passiva, segundo o autor, converte o espectador em mero receptáculo de imagens fragmentadas e desconexas de sua própria experiência concreta, o que reforça e amplia, sob nova perspectiva teórica, a análise já empreendida por Adorno e Horkheimer acerca da alienação promovida pela indústria cultural.

Daí decorre a preocupação de que este público acrítico, ainda muito jovem, e que se encontra em contato constante e passivo com a representação de variadas formas de violência, desenvolva em si, um sentimento de indiferença ou naturalidade, frente as situações de injustiça, de morte ou mesmo de dor alheia, que corriqueiramente tendem a ocorrerem em seu cotidiano, assim como também em uma escala social mais ampla (Habowski; Conte; Branco, 2018, p. 7).

Assim, a necessidade de nos preocuparmos com a produção e exposição gratuita de conteúdos violentos pela indústria cultural, e com suas possíveis sequelas na formação do indivíduo, representa uma

discussão que está para além de uma militância barata; não pode ser concebida, como uma reclamação sem sentido, é preciso fomentar e estabelecer o debate crítico em todas as esferas do social, para que haja, talvez assim, uma diminuição acentuada no número de reproduções de atos de violência em nossa sociedade.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que nos propomos a realizar acerca de um tema de tamanha amplitude; analisar de forma meramente breve a banalização que é feita da violência pela indústria cultural, e seus impactos sobre a formação do indivíduo, podemos constatar que esta violência, embora se constitua como um traço característico da condição humana e, por conseguinte, da sociedade, em uma escala mais ampla, é banalizada e fomentada pela arte industrializada que vem, ao longo destes seis séculos, sendo produzida pela indústria cultural.

Esta indústria não está nenhum pouco preocupada com a forma como a violência é retratada em seus produtos, e como esta será absorvida pelo grande público; que é constituído de adultos formados, mas principalmente também de crianças em tênue estágio de formação. A identificação e a busca pela subjetividade são os traços característicos desta juventude despretensiosa, que de forma pretensiosa (gananciosa) é afetada pelos shows de violência como entretenimento, produzidos pelo maquinário cultural.

O que decorre desta distração promovida pela indústria, infelizmente, é uma semiformada sociedade dessensibilizada (alienada) que reflete passividade; que assume uma postura acrítica e que, por conseguinte, enxerga com indiferença e naturalidade os atos de violência, a injustiça e a dor alheia (Habowski; Conte; Branco, 2018, p. 2). Assim trabalhos que se propõem a discutir a banalização feita da violência pela indústria cultural e suas sequelas na formação do indivíduo, se fazem cada vez mais necessários como promotores ou fomentadores de um debate crítico que possui como finalidade mor, uma diminuição no acentuado número de episódios de violência em nossa sociedade.

REFERÊNCIAS

ADORNO e HORKHEIMER, Theodor W; Max. **Dialética do Esclarecimento**: Fragmentos filosóficos. Tradução de Guido Antonio. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1985.

BORGES, Andressa. **Vamos de “mimimi”?**; Semanário, 26 de junho de 2019. Disponível em: <https://jornalsemanario.com.br/vamos-de-mimimi/>. Acesso em 18 de fevereiro de 2021.

COELHO, Teixeira. **O Que é Indústria Cultural**. 1ª edição, Coleção Primeiros Passos, vol. 08. São Paulo: Editora Brasiliense, 1980.

DEADPOOL. Direção: Tim Miller. **Produção de Tim Miller; Lauren Shuler Donner; Ryan Reynolds; Simon Kinberg Writer**. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2016. 1 DVD.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. Tradução de Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

FERNANDES, Cláudio. **“Invenção da Imprensa”**; Brasil Escola. Disponível em:
<https://brasilecola.uol.com.br/historiag/invencao-imprensa.htm>. Acesso em 09 de fevereiro de 2021.

GUIMARO, Maria Luiza. Jogos Virtuais de guerra e indústria cultural: os prejuízos na formação dos adolescentes. Verinotio – **Rev. On. Educ. CH**. Rio das Ostras, RJ, n. 7, Ano. IV, nov. 2007.

HABOWSKI e CONTE e BRANCO, Adilson Cristiano; Elaine; Lilian S. A. A violência institucionalizada pela indústria cultural: debates educativos. **Rev. Inter. Educ. Sup.** Campinas, SP, v. 4, n. 2, maio.- ago. 2018.

JOKER. Direção: Todd Phillips. **Produção de Village Roadshow Pictures**. Estados Unidos: Warner Bros, 2019. 1 DVD.

LOGAN. Direção: James Mangold. **Produção de Simon Kinberg Writer; Lauren Shuler Donner; Hutch Parker**. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2017. 1 DVD.

SCHOLES, Jack. **“BLOCKBUSTER: qual é o significado e a tradução da gíria? ”**; Tecla Sap. Disponível em: <https://www.teclasap.com.br/blockbuster/>. Acesso em 17 de fevereiro de 2021.