REVISTA *LUMEN ET VIRTUS*
ISSN 2177-2789
VOL. V Nº 10 MARÇO/2014

ADORNO, HORKHEIMER E OS IRMÃOS WACHOWSKI: INTERFACES ENTRE A INDÚSTRIA CULTURAL, O CINEMA E A EDUCAÇÃO

Yuri Garcia[1]
http://lattes.cnpq.br/4060828192531818

RESUMO – O presente artigo busca apontar como o cinema pode ser utilizado para beneficiar a sociedade e tentar modificar as questões sociais que preocupavam a teoria crítica de Adorno e Horkheimer. Enquanto a educação passa por uma necessidade de se integrar a novos meios de comunicação, a fim de se atualizar, o audiovisual surge nas salas de aula trazendo entretenimento e conhecimento. A trilogia "Matrix" surge na academia como interessante objeto de estudo devido ao seu êxito comercial e às suas possibilidades interdisciplinares tanto de grade básica como por perspectivas mais complexas que talvez fossem desconhecidas até por seus criadores. Através de uma análise dos filmes, procura-se destacar uma diferente perspectiva do conceito frankfurtiano.
PALAVRAS-CHAVE: cinema; indústria cultural; educação; Matrix.

ABSTRACT – The present article aims to point how the cinema can be used in benefit to the society and trying to modify the social issues that worried the critical theory of Adorno and Horkheimer. While the education passes through a need of integrating new communication mediums, in order to update itself, the audiovisual appears in the classrooms bringing entertainment and knowledge. The "Matrix" trilogy appears in the academy as an interesting object of study due to its commercial success and its interdisciplinary possibilities not only in the basic grades but also in more complex perspectives that were maybe unknown even by its creators. Through an analyses of the movies, we will search a different perspective of the frankfurtian concept.
KEY-WORDS: cinema; culture industry; education; Matrix.

Introdução

[1] Mestre em Tecnologias de Comunicação e Cultura do PPGCOM/Uerj. Email: yurigpk@hotmail.com

O termo Indústria cultural, de Adorno e Horkheimer, surge como uma forte crítica à sociedade, muitas vezes interpretada de forma errônea através da obra de 1947, "Dialética do Iluminismo". Para se entender melhor a complexidade proposta pelos autores, é necessário analisar melhor a obra, seus criadores e os sistemas culturais que agem como fatores motivadores de tal pensamento.

A intenção dos autores não é de se posicionar contra a Indústria Cultural, e sim fazer uma crítica que nos induza a pensar sobre as questões por eles levantadas como a passividade do receptor, representado pela sociedade, e a fabricação de uma mercadoria produzida em larga escala, padronizada e de baixo custo que seria a cultura. É sempre importante destacar que a colocação de Adorno e Horkheimer não é direcionada a tecnologia, e sim a sociedade.

Os autores reconhecem a possibilidade de um bom uso dos meios de comunicação, porém chamam a atenção para a forma como as pessoas se posicionam em meio ao contexto social da época. Diante dessa análise, devemos procurar fatores que atuem ao lado da Indústria Cultural, possibilitando que a percepção do indivíduo para com a influência dos meios de comunicação se transforme.

Encontramos na educação uma possível resposta para a questão. Contudo, as mudanças ocorridas ao longo do tempo com a sociedade e os meios de comunicação se dão de forma acelerada, enquanto o sistema de ensino permanece baseado no mesmo modelo. A geração digital[2], iniciada em torno de 1977[3], possui necessidades diferentes e passa por transformações que começam a divergir da antiga proposta escolar. Torna-se cada vez mais importante utilizar as tecnologias disponíveis para complementar o aprendizado tanto diretamente em sala de aula, quanto indiretamente, em casa.

O cinema, nesse caso, surge como um exemplo de sucesso, que apesar de ser o expoente da Indústria Cultural, quando a obra foi escrita, vem se tornando um forte aliado dos professores. Podemos destacar como exemplo a trilogia "Matrix", por ser um filme com inúmeras possibilidades educativas e por seu alcance tanto como um *blockbuster* quanto por um perfil mais *cult*[4] que vem atingindo com o passar do tempo.

[2] Termo utilizado por Don Tapscott em seus trabalhos sobre as gerações que cresceram com o uso de computadores e internet.
[3] Embora Don Tapscott marque as gerações Y e Z em seu trabalho e faça uma marcação que inicia em 1977, preferimos utilizar "em torno" para não demarcar uma fixidez ou rigidez em função de um ano específico. Acreditamos que essas mudanças não surgem com um corte temporal rígido e sim com leves mudanças através do tempo.
[4] O termo possui uma significação muito ampla, porém nesse estudo adotaremos a obra de JANCOVICH; *et al.* (2003) como referência.

O objetivo nesse estudo não é de concordar ou discordar das ideias propostas pelos autores da "Dialética do Iluminismo", mas analisar como os conceitos podem auxiliar na educação, lembrando que essa necessita ser "repensada". Com a utilização do cinema, mostramos a possibilidade do intercâmbio entre entretenimento e educação, assim como um interessante exemplo de como tal mídia pode agir de forma positiva e servir a favor do indivíduo, permitindo, talvez, mudar as mesmas atitudes apontadas como responsáveis pelas problemáticas políticas e sociais apontadas por Adorno e Horkheimer.

Contextualizando e compreendendo a indústria cultural

> A meta do esclarecimento, como *esclareceu* Adorno e Horkheimer, era o desencantamento do mundo. (FELINTO, 2005, p. 41, grifo do autor.)

Publicada, em 1947, pelos filósofos alemães Theodor W. Adorno e Max Horkheimer, a "Dialética do Iluminismo" seria mais tarde considerada o ponto inicial de uma das mais importantes correntes teóricas da Comunicação Social, conhecida como Escola de Frankfurt. Para se entender melhor o pensamento frankfurtiano, é necessário observar todo contexto em que foi desenvolvido e um pouco mais sobre seus principais representantes.

Theodor Ludwig Wiesengrund-Adorno nasceu em Frankfurt, na Alemanha, em 1903. Além de filósofo e sociólogo, era musicólogo e compositor. Trabalhou no Instituto de Pesquisas Sociais de Frankfurt, dirigido por Max Horkheimer, elaborando uma teoria sobre como o desenvolvimento estético é importante para a evolução histórica. Em 1934, foi ensinar filosofia em Oxford, na Inglaterra, durante três anos, evitando assim, a perseguição do partido nazista aos judeus em seu país. Mudou-se para os Estados Unidos, onde trabalhou como diretor musical do setor de pesquisa da Rádio Princeton por mais três anos, e depois como vice-diretor do Projeto de Pesquisas sobre Discriminação Social da Universidade da Califórnia, em Berkeley. Em 1953, retornou a Alemanha, voltando a trabalhar no Instituto de Pesquisas Sociais de Frankfurt.

Max Horkheimer nasceu em Stuttgart, na Alemanha em 1895. Em 1911, abandonou os estudos para trabalhar e ajudar na fábrica de seu pai. Após a Primeira Guerra Mundial, da qual participou, voltou aos estudos se especializando em Filosofia e Psicologia. Em 1926, começou a trabalhar na Universidade de Frankfurt. Junto a seu amigo Theodor Adorno, cria o Instituto de Pesquisas Sociais, instituição com o propósito de desenvolver pesquisas interdisciplinares

entre filósofos, sociólogos, economistas e psicólogos, do qual se tornaria diretor. Em 1933, o partido nazista fecha o Instituto de Pesquisas Sociais e Horkheimer vai para a Suíça e em seguida para os Estados Unidos, onde instalou o instituto na Universidade de Columbia, em Nova York. Em 1949, retornou à Alemanha e, na Universidade de Frankfurt, começou a trabalhar como professor de Filosofia e, após um ano, reabre o instituto. Foi reitor da universidade entre 1951 e 1953.

A "Dialética do Iluminismo" foi criada em um contexto específico. Nenhum dos dois autores era especificamente da área da comunicação, e sim filósofos, pensadores interessados em diversos campos do saber, responsáveis por um instituto de pesquisas que visava à interdisciplinaridade. Contudo, é interessante destacar que ambos eram judeus da Alemanha, fugindo de uma perseguição violenta feita por um movimento totalitarista cujo poder se expandia e que, através de uma utilização massiva dos meios de comunicação disseminavam o antissemitismo.

Os efeitos do domínio que os meios de comunicação poderiam possuir em uma sociedade já haviam sido vistos antes na Itália. Mussolini havia se utilizado bastante do alcance do rádio, assim como criado a empresa de filmes do estado italiano, *Cineccittá*. Na Alemanha, Hitler não conseguiria dominar os jornais, devido ao fato dos mesmos, em sua maioria, não apoiarem o movimento, porém Goebbels, ministro de propaganda de governo nazista, achou no rádio e no cinema – assim como o ditador italiano havia feito em 1922 – uma opção eficiente de controle midiático e uso de propaganda nazista. Entre os dois, o primeiro se destacou como o grande expoente durante o regime, conforme frase dita por Adorno e Horkheimer, "O rádio é a voz do Führer" (ADORNO; HORKHEIMER *apud* FADUL, 1993, p. 55).

A ideia de poder potencializar uma mobilização de massa por uma causa através dos meios de comunicação é instigante, pode ser nobre se bem empregada. Entretanto, assim como muitas ferramentas podem servir para propósitos honestos, ou de "boa intenção", também há a possibilidade de usá-las para outros fins. O impacto do nazismo possuiu uma grandeza histórica, marcada até os dias de hoje pelos horrores da Segunda Guerra Mundial com a devastação de cidades europeias, pelo genocídio do povo judeu e pela contagem de corpos de número inigualável na Rússia. Possivelmente tal ideia ficou mais marcada pelas mãos de Hitler do que pelas possibilidades de bom uso.

> O aumento da produtividade econômica, que por um lado produz as condições mais justas para um mundo mais justo, confere por outro lado ao aparelho técnico e aos grupos sociais que o controlam uma superioridade imensa sobre o resto da população. (ADORNO & HOKHEIMER, 1985, p. 14)

Ao se mudar para os Estados Unidos, Adorno e Horkheimer conhecem uma realidade completamente oposta, a qual também não conseguem se adaptar totalmente. A cultura americana e o *American Way of Life* utilizava meios de comunicação privados e não do governo como era o caso europeu. A economia totalmente capitalista, a velocidade refletida na expressão *Time is Money*, a forte influência das indústrias e do comércio e as mídias controladas por empresas particulares refletem uma nítida diferença em relação ao contexto europeu.

> Trata-se de uma sociedade que eles aprenderam a conhecer a partir de 1933 e que nunca deixou de representar o desprezo que intelectuais europeus exilados tinham pelos Estados Unidos, que se traduzia no horror pela cultura de uma sociedade que, de certa forma, trazia uma série de elementos completamente desconhecidos na Alemanha no mesmo período. (FADUL, 1993, p. 55)

É nesse o ambiente que o livro "Dialética do Iluminismo" nasce. Em meio a um pessimismo marcado pelos horrores de um regime nazista e uma desilusão com a sociedade americana. Uma premissa utópica de que o século XIX havia sido muito melhor facilita o desenvolvimento das ideias contidas na obra. A exploração trabalhista, o trabalho infantil e outras questões representantes de um período violento eram ignoradas ao se pensarem no século anterior.

Inspirados por ideias de Nietzsche, Marx e Freud, desenvolvem uma teoria visando compreender as mudanças políticas e sociais ocorridas com o capitalismo no século XX. É necessário destacar que não há um posicionamento contra a tecnologia, e sim uma forte crítica contra o uso em regimes militares e no capitalismo. Através do termo Indústria Cultural, procura-se entender a influência da mídia e do mercado na sociedade e criticar a transformação de cultura em mercadoria. Tal crítica não se faz diretamente às técnicas existentes e nem às empresas responsáveis pelo produto; a expressão se direcionava a sociedade que utilizava tais possibilidades para o consumismo, assim como pela utilização da cultura como mercadoria.

> As obras de arte e as próprias ideias, senão as pessoas são criadas, negociadas e consumidas como bens cada vez mais descartáveis, ao mesmo tempo em que estes são produzidos e vendidos levando em conta princípios

> de construção e difusão estética e intelectual que, antes eram reservados apenas às artes, às pessoas e ao pensamento. (HOHLFELDT; MARTINO; FRANÇA, 2010, p.139)

Ao se utilizar a cultura como elemento de produção em massa, a sociedade encontra-se em uma situação onde a influência e manipulação podem existir. De fato, em muitas circunstâncias, estamos sujeitos a tais ocorrências, principalmente se analisarmos o termo "cultura", que é muito amplo. Raymond Williams defende o "materialismo cultural" e destaca que:

> [...] é todo um conjunto de práticas e expectativas, sobre a totalidade da vida: nossos sentidos e distribuição de energia, nossa percepção de nós mesmos e nosso mundo. É um sistema vivido de significados e valores – constitutivo e constituidor – que, ao serem experimentados como práticas, parecem confirmar-se reciprocamente. (WILLIAMS *apud* LIMA, s/ano, s/p.)

A definição de Williams nos mostra que a cultura possui um importante papel em nossa definição como pessoas. E, complementando com uma frase de Anamaria Fadul (1993, p.54), "Não se pode esquecer que todas as informações contemporâneas são midiatizadas pelos meios massivos e pela Indústria Cultural." Assim sendo, ao se industrializar a cultura, nos tornamos vítimas de um processo de produção em massa, de fácil controle. Todavia, esse poder se deve à presença da mídia em nossas vidas, ou à nossa passividade em relação a ela? "A ideia de que o mundo quer ser enganado tornou-se mais verdadeira do que, sem dúvida, jamais pretendeu ser." (ADORNO *apud* HOHLFELDT; MARTINO; FRANÇA, 2010, p.142)

É importante destacar o posicionamento de Adorno e Horkheimer em relação à questão. A crítica desenvolvida não ataca um sistema "maligno" que faz com que as pessoas sejam enganadas. A sociedade possui um acesso maior a informação e utilizam-na como acredita ser melhor. Tal decisão pode ser bem resumida em uma frase de Kaitatzi-Whitlock, uma vez traduzida em sala pela professora Sônia Virgínia Moreira[5], "a política da ignorância, apesar de vivermos na sociedade do conhecimento." A preocupação maior da sociedade não é o conteúdo da televisão, e sim o fato de poder ficar em frente a ela. Diante de tais circunstâncias, podemos concordar com a afirmação de Herbert Marshall McLuhan "O meio é a mensagem" (1974).

[5] Professora Doutora de graduação e pós-graduação de Comunicação da UERJ. Frase proferida em uma das aulas do curso "Comunicação e Indústrias da Cultura", disciplina oferecida pela linha Cultura de Massa, Cidade e Representação Social do PPGCom/UERJ.

A educação

Se considerarmos a perspectiva trazida de que, na realidade, as questões apontadas por Adorno e Horkheimer são de responsabilidade humana e não tecnológica, devemos tentar entender os motivos por trás da teoria crítica. A nossa formação não pode estar limitada a produção cultural em massa. Devemos pensar também na educação como um fator atuante e fundamental. Em seu livro "Cultura" de 1992, Raymond Williams nos chama a atenção para eficiência da educação para o conhecimento.

> Um sistema educacional pode promover uma rigorosa formação em procedimentos fidedignos de conhecimento e de análise, de tal modo que muitos de nós podemos, então, conhecer e analisar. Ou (*como creio ser hoje comum*) pode estar orientado a provocar uma impotência infinitamente instruída na escala completa do que deve ser conhecido e suas exceções virtualmente infinitas. (WILLIAMS, 1992, p.180, grifo nosso)

É possível formar cidadãos ou "ovelhas", podemos utilizar a cultura para pensar, ou nos submetermos a ela. As palavras de Williams nos fazem refletir sobre o ensino na atualidade, devido a sua observação destacada na citação acima, "como creio ser hoje comum". Em outra passagem, descreve um pouco o sistema educacional, fazendo observações interessantes sobre a transmissão de conhecimento.

> É característico dos sistemas educacionais pretenderem estar transmitindo "conhecimento" ou "cultura" em sentido absoluto, universalmente derivado, embora seja óbvio que sistemas diversos, em épocas diversas e em países diversos, transmitem versões seletivas radicalmente diversas de conhecimento e de cultura. (WILLIAMS, 1992, p. 183-184)

A educação, que possui seu papel na formação do indivíduo, passa por uma possível queda em sua qualidade, porém o autor Don Tapscott em seu livro **A hora da geração digital**, de 2010, nos chama atenção para outra questão, também, muito importante a ser analisada, a mudança ocorrida entre as gerações. A resposta dos alunos em sala de aula aos "métodos convencionais" de explanação não tem sido tão positivo.

O nosso sistema de ensino é baseado em um modelo muito antigo e precisa ser renovado. As tecnologias estão diferentes e a sociedade está diferente. A educação não pode permanecer estática. O autor desenvolve tais questões dentro de um estudo da "geração digital" ou gerações Y (pessoas nascidas entre 1977 e 1997) e Z (pessoas nascidas a partir de

1998), mostrando as diferenças cognitivas, na forma de aprendizado e de executar tarefas de seus integrantes.

O autor Clay Shirky, em seu livro **Cultura da participação** (2011) aponta uma realidade sobre a participação e o compartilhamento se tornando parte da vida dos jovens atualmente. Ambos os autores dialogam sobre uma nova forma de aprendizado, destacando uma postura menos "passiva" dos jovens.

A mera exposição de disciplinas não é suficiente para garantir a qualidade do ensino atualmente. A ideia do aprendizado voltado para provas e para a competição por melhores colocações no mercado pode em muitos casos acabar ignorando um lado muito importante da educação que é o desenvolvimento do indivíduo como cidadão consciente de seus direitos, deveres, capacidade questionadora, criatividade e seu posicionamento em relação à sociedade. É necessário não só o estudo por parte dos alunos, mas também uma aula que insira no meio social as questões desenvolvidas, tentando aproximá-las da realidade, e mostrando as teorias em funcionamento no cotidiano. Ideias que não estão no currículo escolar, como códigos éticos e morais. Outro fator relevante a ser levado em conta é o desenvolvimento do aluno em relação a sua forma de aprender. É importante despertar uma vontade de buscar conhecimento, criar um ambiente agradável para o estudo, fazer com que a educação não seja uma obrigação apenas e possa ser vista como algo bom e até divertido.

A forma como a aula é exposta no método clássico também pode ser reavaliada devido ao fato da passividade em sala não ser mais uma característica dos alunos atuais. A busca pela informação é algo interessante e cada vez mais comum na geração digital. Promover exercícios que instiguem os alunos a procurar lições em cenários comuns pode ser mais efetivo do que mostrá-las[6]. "Em vez de dar aulas expositivas, os professores deveriam interagir com os alunos e ajudá-los a descobrir as coisas sozinhos". (TAPSCOTT, 2010, p.150)

Isso não quer dizer que sempre houve um determinado tipo de pensamento, e agora, há uma ruptura que seria motivo de se repensar a educação. Na realidade, todas as pessoas sofrem influência da época em que nasceram. Há sempre de se pensar nas novas características apresentadas pelas gerações e repensar sempre o ensino, buscando a melhor forma de desenvolver o aprendizado. No entanto, não podemos procurar soluções para atitudes passadas. Podemos tentar compreender as mudanças ocorridas e procurar "soluções" para as novas questões.

[6] Para um exemplo prático dessa apropriação do cinema em sala de aula, ver Clemente (2012).

As novas tecnologias são ferramentas, que, se bem empregadas, podem ser interessantes aliadas na educação. Algumas delas podem ser utilizadas em casa, complementando o ensino em sala de aula, enquanto outras podem ser empregadas diretamente no ambiente escolar. O audiovisual, muitas vezes passado nas escolas, é um recurso que tem obtido bastante êxito, principalmente com filmes de caráter cinematográfico.

As películas mais interligadas ao entretenimento possuem grande capacidade expositiva e despertam um interesse maior nos alunos. A possibilidade de se aprender com diversão é sempre uma forma de captar a atenção dos mesmos, aliviando o caráter obrigatório da aula. É necessário que o professor saiba utilizar o recurso e esteja preparado para fornecer uma conexão entre o filme e o tema a ser estudado.

O cinema

De qualquer forma, o cinema é
uma indústria. (André Malraux[7])

O cinema faz parte da Indústria Cultural, portanto, de acordo com o pensamento frankfurtiano, tem papel fundamental no desenvolvimento teórico da proposta apresentada acima. De fato, um estudo feito pela Fundação Payne e publicado por Herbert Blumer em 1933 sob o título de "Movies and Conduct" retrata a influência do audiovisual na conduta das pessoas. Seu resultado mostra, através de pesquisas feitas com estudantes, que os filmes são responsáveis pelo embelezamento, maneirismos, atitudes, etc. As pessoas tendem a copiar, mesmo que inconscientemente, seus atores, cenas e personagens favoritos.

O surgimento do cinema se dá, reconhecidamente, em 1895 com os irmãos Lumière (versão contestada por alguns estudiosos como Arlindo Machado), no entanto, no seu inicio não há muitas noções de suas futuras possibilidades. Com figuras como Georges Méliès, Edwin Stanton Porter e D.W. Griffith vai se desenvolvendo até atingir sua maturidade (COSTA, 2005). A transição entre cinema como experiência e cinema como expressão,

[7] Citação extraida do livro "A Linguagem Cinematográfica" (2011) de Marcel Martin.

linguagem, e por fim, como arte é resultado de uma evolução tanto da técnica quanto da teoria do cinema.[8]

> Convertido em linguagem graças a uma *escrita* própria que se encarna em cada realizador sob a forma de um *estilo*, o cinema tornou-se por isso mesmo um meio de comunicação, informação e propaganda, o que não contradiz , absolutamente, sua qualidade de arte. (MARTIN, 2011, p. 16, grifo do autor.)

A partir de 1945, a posição do cinema como arte já não é mais dicutida. A respeitabilidade artística do meio, embora grande, contrasta com sua enorme potencialidade financeira e com seu perfil captalista. Na década de 40, quando a "Dialética do Iluminismo" foi escrita, os estúdios americanos passavam pela chamada "época de ouro de Hollywood". Clássicos como **Cidadão Kane** (Citizen Kane, 1941) de Orson Welles e **Casablanca** (1942) de Michael Curtiz marcavam o cenário cinematográfico.

O debate sobre a cultura de massa não era ainda centralizado na televisão, por não ser tão acessível. Apenas após o "boom" da década de 50, o aparelho passa a ser objeto mais comum nas casas dos cidadãos. Adorno e Horkheimer sofreram a maior influência do cinema e rádio nazista, como vale lembrar. Então, podemos destacar o cinema como um grande expoente da Indústria Cultural inicial.

Ao entendermos que o conceito não é movido por um determinismo tecnológico, mas sim uma crítica social visando um questionamento das condutas adotadas diante de um modelo capitalista de consumo de cultura como um produto mercadológico, podemos refletir sobre as possibilidades de se usar tais tecnologias da melhor forma possível. Baseado no estudo de Herbert Blumer exposto acima, podemos concluir que se a influência dos filmes nas pessoas ocorre conscientemente, inconscientemente e em grande escala, é também possível que se utilize o recurso de maneiras positivas.

As experiências feitas por diversos educadores ao longo dos anos comprovam a possibilidade de uma utilização positiva da Indústria Cultural. O professor e escritor francês Ollivier Pourriol descreve em seu livro "Cinefilô: As mais belas questões da filosofia no cinema" os ensinamentos filosóficos extraídos de diversos filmes, em sua maioria americanos e com um caráter mais *blockbuster*, baseados em aulas ministradas pelo próprio autor em um cinema de Paris.

[8] Para mais detalhes ver CASETTI, 1999, capítulo 1.

No Brasil, o educador João Luís de Almeida Machado, descreve em seu livro de 2008, "Na sala de aula com a sétima arte – Aprendendo com o cinema", formas de se utilizar filmes em sala de aula. Através do uso de experiências pessoais e de estudos sobre cinema desenvolve seu livro sobre a utilidade do recurso. Outros autores também já desenvolveram o tema, porém, devido à extensão de exemplos, optamos por apenas dois para ilustrar a ideia.

É importante destacar que com tal método, torna-se mais fácil captar a atenção do aluno e fazer com que haja um exercício de compreensão dos tópicos desenvolvidos, evitando a mera explanação e podendo se aprofundar no aspecto participativo do aluno ao procurar extrair do filme questões para debate. A utilização do audiovisual na escola pode ser feita através de diversas formas e em diversas disciplinas. As possibilidades de filmes a serem utilizados em sala de aula também são incontáveis. O exemplo abaixo foi selecionado por se destacar em alguns pontos que consideramos importantes.

Matrix

A trilogia dos irmãos Andy e Lana Wachowski, **Matrix** (*The Matrix*, 1999), **Matrix Reloaded** (*The Matrix Reloaded*, 2003) e **Matrix Revolutions** (*The Matrix Revolutions*, 2003) já foi amplamente discutida na academia. Os motivos que levam esses filmes a serem objeto de tantos estudos são variados.

> Filmes da grande indústria cinematográfica, como *Matrix* (1999), vêm constituindo objetos de estudo relevantes para os comunicólogos em função dos circuitos de consumo massivo e das comunidades de interação engendrados em seu entorno. (FELINTO, 2007, p. 8)

Podemos destacar o conteúdo, a estética, a linguagem, os conceitos e diversas outras coisas, contudo, por enquanto, torna-se mais interessante especificar as áreas em que o filme pode atuar de uma forma mais geral, focando mais nas disciplinas básicas. O detalhamento das possibilidades de se aproveitar a película para o aprendizado exigiria um trabalho muito maior e mais específico.

> *Matrix* não é, evidentemente, o que se poderia qualificar como um filme *cerebral*; não se propõe, essencialmente, a oferecer material para questionamentos sobre a natureza da produção estética contemporânea ou sobre os discursos da cultura da qual se origina. E nisso exatamente repousa uma de suas qualidades como objeto de análise para a teoria da

> comunicação. Ele é pelo menos *parcialmente inconsciente* da amplitude de suas próprias experimentações. Contudo, falo em experimentação porque os irmãos Wachowski, apesar de novatos na indústria cinematográfica, não tem nada de ingênuos. Conseguiram a façanha de inserir, em um produto perfeitamente comercial do ponto de vista hollywoodiano, dezenas de referências culturais, literárias e filosóficas. (FELINTO, 2005, p. 12, grifo do autor.)

Nessa parte do artigo teceremos breves comentários sobre o filme e suas possibilidades educativas e questionadoras de forma que se tenha uma perspectiva mais geral. Inicialmente, destacamos os motivos que fazem com que seja uma excelente forma de se levar o cinema para a escola.

A trilogia foi um sucesso de bilheterias, sendo que, o segundo filme, **Matrix Reloaded** rendeu US$ 742,1 milhões, ficando em 43 na lista das maiores bilheterias da história do cinema[9]. O filme possui fortes elementos da cultura *pop*, uma ampla quantidade de cenas de ação variando entre tiros, explosões, demolições, perseguições e lutas de *kung-fu* muito bem coreografadas. Os efeitos especiais do filme causaram extremo impacto na época do lançamento e até hoje podem ser considerados bem interessantes. O visual do filme é extremamente bem feito, com muitos elementos *high-tech* e com personagens usando roupas de couro pretas e óculos escuros. Um elenco marcado por atores conhecidos como Keanu Reeves, Laurence Fishburne e Carrie-Anne Moss. E para fechar a fórmula *blockbuster*, um romance. "É um filme tipicamente holywoodiano e que traz, em seu contexto cenas de indústria cultural inseridas, tais como: ação, aventura, violência, ficção e muitos efeitos visuais." (BARROS, 2004, p.145)

Matrix foi uma obra de grande impacto quando lançada, atraiu um público fiel e continua sendo um filme bastante exibido nos canais tanto da televisão aberta quanto por assinatura. O fenômeno descrito como "Cauda Longa" (2006) do autor Chris Anderson, analisa como a especialização do consumidor, a alta demanda do mercado e a facilidade maior de produção em diversas áreas estão mudando a economia. Produtos que antes não possuíam muito espaço, atualmente conseguem atuar em nichos mais específicos e as películas perdem o "período de validade", podendo ser um objeto de consumo por mais tempo. Tanto os *blockbusters* como os filmes de menor alcance dão lucro, o que faz com que a variedade aumente, e o público se torne mais exigente em relação a essa possibilidade maior de escolha.

[9] Fonte: <http://portaldecinema.com.br/news/2012/05/27/as-100-maiores-bilheterias-de-todos-os-temxpos/>. Acesso em: 20 jun. 2012.

Assim, mesmo quase 10 anos depois, já com um caráter mais *cult*, ainda há uma forte demanda pela obra através de nichos um pouco mais específicos.

> O produto Matrix é idolatrado pelos adolescentes, traz a cultura cyberpunk, os hachers e os crachers, a luta e a potencialização através de poderes inimagináveis. Além disso, os adolescentes ainda o veem como o caminho a ser seguido por um típico jovem hacher que tem poder, domina e ainda é amado, o que satisfaz os anseios da condição adolescente. (BARROS, 2004, p.145)

Entretanto, apesar de ser um filme de muita ação, nos traz possibilidades distintas de serem trabalhados em sala de aula. A obra é formada por diferentes questões filosóficas localizadas tanto nas ideias apresentadas, quanto em quase todos os diálogos. Diversas outras questões podem surgir na película se forem bem analisadas. Pode ser utilizado em aulas variadas. Desde as disciplinas mais facilmente identificadas como Filosofia, Sociologia, Psicologia, Teologia, Antropologia e ideias relacionadas à tecnologia, até a Física, constantemente desafiada ao longo do filme devido ao fato da "Matrix" ser um mundo irreal, portanto não sujeito às leis naturais.

A energia que um corpo humano possui, a energia do sol, a dormência muscular após uma vida em inatividade, a claridade impactando os olhos na primeira vez que ele é utilizado, são possibilidades a serem exploradas de forma didática. Analisar o filme atrás de aspectos relevantes ao conhecimento é um bom exercício.

> "Matrix é um ambiente de tecnologias, Teologia, Filosofia, Psicologia, enfim um contexto transdisciplinar do qual emerge, na forma e no conteúdo, a ideia de processo transdisciplinar e complexidade visíveis na realidade virtual." (BARROS, 2004, p. 145)

Na obra dos irmãos Wachowski, podemos encontrar tais ideias e ainda questionamentos sobre a sociedade, o posicionamento revolucionário dos heróis não aceitando o mundo como lhes é apresentado. Há uma relação entre a escravidão do homem pelas máquinas proposta por "Matrix" e a manipulação da sociedade através da tecnologia proposta por Adorno e Horkheimer. Porém, o filme necessita de um vilão, que no caso são as máquinas, enquanto a crítica feita pelos autores recai na sociedade.

> De fato, esse é o ponto em Matrix – que a humanidade tem uma escolha, não somente como espeécie, mas também como indivíduos. Nós podemos

> aceitar nosso papel como escravos das máquinas, ou podemos nos reinventar como mestres. (YEFFETH, 2003, p. 9)[10]

Notamos ainda como as obras de Adorno e Horkheimer e os irmãos Wachowski se relacionam. Ao mesmo tempo em que possuem algumas críticas em comum, "Matrix" é um grande exemplo de Indústria Cultural. A cultura em forma de mercadoria está fortemente presente no filme, contudo, de uma forma interessante, fazendo com que possa ser utilizado com fins pedagógicos e podendo tentar ser uma das ferramentas que possa mudar a atitude da sociedade proposta pelos autores.

Considerações finais

A Indústria Cultural deve ser compreendida e analisada a partir de todos os sistemas culturais formados por ela. Os filósofos alemães Adorno e Horkheimer, que utilizaram o termo pela primeira vez, possuem intenções críticas que podem ser mal interpretadas se não forem cuidadosamente estudadas. É necessário levar em conta quem são os autores e o contexto da época para se garantir uma melhor compreensão das ideias por eles apresentadas.

A crítica social apresentada pelos autores se dirige às pessoas, e não às máquinas. A teoria proposta se direciona a uma postura da sociedade. Ao procurar possíveis soluções, encontramos na educação uma forma de tentar formar indivíduos que consigam ser transformadores sociais e não apenas pessoas manipuláveis. Entretanto, o sistema educacional necessita de uma adequação às novas gerações e a sociedade contemporânea. Os meios de comunicação aparecem como importantes ferramentas tecnológicas que podem prover novas formas de aprendizado.

A utilização do cinema em sala de aula torna-se uma prática cada vez mais comum, atingindo resultados pedagógicos e promovendo a oportunidade de um exercício de raciocínio eficaz para se conseguir extrair o conhecimento. Além disso, permite-nos promover a educação em forma de entretenimento, criando um ambiente mais agradável ao aluno e podendo despertar uma vontade maior em aprender.

A obra **Matrix** dos irmãos Wachowski surge como um interessante exemplo, por ser um filme de enorme sucesso, com muitas cenas de ação e efeitos especiais, nos garantindo uma boa dose de entretenimento. Ao mesmo tempo, consegue ser um recurso extremamente

[10] Nossa tradução de "Indeed, that's the point of the Matrix - that humanity has a choice, not just as a species, but as individuals as well. We can accept our roles as slaves of the machine, or we can reinvent ourselves as masters." (YEFFETH, 2003, p.9)

didático, possuindo variadas formas de aprendizado e podendo ser utilizada em diversas disciplinas.

Vale ressaltar que o estudo dessas disciplinas por si só não garante um pensamento crítico se for utilizado apenas para se passar em avaliações. Há um processo importante ocorrendo nas escolas que é a formação para provas e não de cidadãos. Por isso é necessário mostrar outros aprendizados, que podemos encontrar em **Matrix**. Valores morais, éticos e questionamentos que não só auxiliam o entendimento do pensamento e das ideias a serem estudadas, mas também nos fazem pensar. Fazem-nos avaliar o mundo e desenvolver uma forma de observação crítica exatamente da forma que Adorno e Horkheimer procuravam ao escrever a "Dialética do Iluminismo". Embora um produto da Indústria Cultural, **Matrix** consegue ser também, um grande aliado da teoria proposta em 1947. As perguntas de Neo – protagonista da trilogia – são as perguntas que a sociedade deveria se fazer diante da Indústria da Comunicação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor W. **A Dialética do Esclarecimento**. Jorge Zahar Editora, 2011.

ANDERSON, Chris. **A Cauda Longa**. Campus, 2006.

BARROS, Daniela Melaré Vieira. A imagem do Matrix como recurso educativo. **Revista Poiésis**, v. 2, n. 2, pp.141-151, janeiro/dezembro 2004.

BLUMER, Herbert. **Movies and Conduct.** Nova Iorque: Macmillan & Company, 1933.

CASETTI, Francesco. **Les Théories du Cinéma depuis 1945**. Paris: Nathan, 1999.

CLEMENTE, Sergio dos Santos. Um exemplo do Uso do Cinema como ferramenta de observação teórica em Comunicação: Click (Adam Sandler). In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Sudeste (Intercom Sudeste), 17., 2012, Ouro Preto. **Anais**...Ouro Preto: Universidade Federal de Ouro Preto, 2012.

COSTA, Flávia Cesarino. **O Primeiro Cinema**: Espetáculo, Narração, Domestificação. Rio de Janeiro: Azogue Editorial, 2005.

FADUL, Anamaria. **Indústria cultural e comunicação de massa**. São Paulo: Ideias, n. 17, 1993.

FELINTO, Erick. **A Religião da Máquinas:** Ensaios sobre o Imaginário da Cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2005.

_____. "Sem Mapas para esses Territórios": a Cibercultura como Campo de Conhecimento. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Intercom), 30., 2007, Santos. **Anais**... Santos, 2007.

HOHLFELDT, Antônio; MARTINO, Luiz C; FRANÇA, Vera Veiga (orgs.). **Teorias da Comunicação**: Conceitos, escolas e tendências. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

JANCOVICH, Mark; *et al.* **Defining Cult Movies: The Cultural Politics of Oppositional Tastes**. Manchester University Press, 2003.

LIMA, Raquel Sousa. O conceito de cultura em Raymond Williams e Edward P. Thompson: breve apresentação das idéias de materialismo cultural e experiência. **Revista Cantareira**. 8ª edição online. Disponível em: <http://www.historia.uff.br/cantareira/novacantareira/artigos/edicao8/ artigo02.pdf>. Acesso em: 17 jun. 2012.

MACHADO, João Luís de Almeida. **Na Sala de Aula com a Sétima Arte:** aprendendo com o cinema. São Paulo: Editora Intersubjetiva, 2008.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2011.

McLUHAN, Herbert Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. São Paulo: Editora Cultrix, 1974.

POURRIOL, Ollivier. **Cinefilô**: As mais belas questões da filosofia no cinema. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2009.

SHIRKY, Clay. **A cultura da participação**: criatividade e generosidade no mundo conectado. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

TAPSCOTT, Don. **A hora da geração digital**: como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos. Rio de Janeiro: Agir negócios, 2010.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

YEFFETH, Glenn. (org.) **Taking the Red Pill**: Science, Philosophy and Religion in *The Matrix*. Chichester: Summersdale, 2003.

REFERENCIAS AUDIOVISUAIS

The Matrix. WACHOWSKI, Andy; WACHOWSKI, Lana. Estados Unidos; Austrália: 1999. 136 minutos.

The Matrix Reloaded. WACHOWSKI, Andy; WACHOWSKI, Lana. Estados Unidos; Austrália: 2003. 138 minutos.

The Matrix Revolutions. WACHOWSKI, Andy; WACHOWSKI, Lana. Estados Unidos; Austrália: 2003. 129 minutos.