

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

FILOSOFIA

DESENHO GRÁFICO E INDÚSTRIA CULTURAL NA ERA DA INTERNET: UMA
PERSPECTIVA CRÍTICO-EMANCIPATÓRIA À LUZ DAS IDEIAS DE WALTER
BENJAMIN

JOÃO ARTHUR FERNANDES AMANCIO

UBERLÂNDIA-MG

2024

JOÃO ARTHUR FERNANDES AMANCIO

DESENHO GRÁFICO E INDÚSTRIA CULTURAL NA ERA DA INTERNET: UMA
PERSPECTIVA CRÍTICO-EMANCIPATÓRIA À LUZ DAS IDEIAS DE WALTER
BENJAMIN

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Instituto de Filosofia da Universidade
Federal de Uberlândia como requisito parcial
para obtenção do título de bacharel e
licenciatura em Filosofia.

Área de concentração: Teoria crítica

Orientador: José Benedito Almeida Junior

UBERLÂNDIA-MG

2024

JOÃO ARTHUR FERNANDES AMANCIO

DESENHO GRÁFICO E INDÚSTRIA CULTURAL NA ERA DA INTERNET: UMA
PERSPECTIVA CRÍTICO-EMANCIPATÓRIA À LUZ DAS IDEIAS DE WALTER
BENJAMIN

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Instituto de Filosofia da Universidade
Federal de Uberlândia como requisito parcial
para obtenção do título de bacharel e
licenciatura em Filosofia.

Área de concentração: Teoria crítica

Orientador: José Benedito Almeida Junior

Uberlândia-MG, 28 de março de 2025.

Banca Examinadora: Juliana Diaz Paola Quintero

José Benedito – Doutor (UFU)

Dedico este trabalho ao meu filho Jonas.

RESUMO

A aplicação dos princípios de Walter Benjamin sobre emancipação e liberdade é proposta como meio de direcionar reformulações nas plataformas tecnológicas e na produção cultural. Além disso, será proposto uma aplicação prática por meio do Desenho Gráfico com o objetivo de promover uma transformação que favoreça uma abordagem ética e libertadora. Em síntese, o texto visa promover uma visão otimista da produção cultural e tecnológica, sustentando a defesa de uma cultura que priorize a liberdade, a educação e o engajamento político da sociedade em sua totalidade.

Palavras-chave: Cultura, Tecnologia, Emancipação;

SUMMARY

The application of Walter Benjamin's principles on emancipation and freedom is proposed to guide reformulations in technological platforms and cultural production. Additionally, a practical application will be proposed through Graphic Design with the aim of promoting a transformation that favors an ethical and liberating approach. In summary, the text aims to promote an optimistic vision of cultural and technological production, supporting the advocacy of a culture that prioritizes freedom, education, and political engagement of society.

Keywords: Culture, Technology, Emancipation.

AGRADECIMENTOS

Agradeço de coração à minha família, tanto àquela que me deu a vida quanto àquela que construí ao longo dos anos. Em todos os momentos, sempre recebi apoio, compreensão e estímulo para me desenvolver. As ideias e projetos que tracei foram acolhidos e aprimorados de forma construtiva, alimentando minha jornada diária de exploração de diversos temas, debates e reflexões sobre uma variedade de conceitos que me impulsionam.

Quero dedicar um agradecimento especial ao meu filho, cuja presença traz um olhar otimista e comprometido à minha vida. Estou empenhado em cultivar uma cultura diversificada que proporcione encontros enriquecedores e aprendizados constantes. Além disso, busco promover sua cultura, para que ele possa buscar suas próprias realizações, incentivar reflexões, aprendizados e perspectivas otimistas para o futuro.

Minha gratidão é imensa à minha família, tanto àquela que está presente hoje quanto àquela que me formou. Todos desempenharam um papel fundamental não apenas na realização deste trabalho, mas também na minha formação educacional, política e moral, moldando-me através de valores e conceitos fundamentais que são intrínsecos ao nosso círculo familiar.

Também dedico este trabalho a todo corpo docente do curso de Filosofia da Universidade Federal de Uberlândia, no qual integraram-me aos conceitos filosóficos e avançaram sobre textos e conceitos históricos que aprofundam em minha cultura. Compreendendo sob novas perspectivas simbólicas e morais para meu processo de desenvolvimento.

Dedico também este trabalho para aqueles que acompanharam e me orientaram no processo de desenvolvimento deste projeto Prof. Dr. José Benedito de Almeida Júnior e Juliana Diaz Paola Quintero. Pois foram fundamentais para acolher meu trabalho e dar luz ao desenvolvimento enriquecendo-o.

Agradeço profundamente também quem teve interesse sobre meu tema e quem dispender tempo em leitura, poder me expressar e desenvolver esse trabalho me alegra pois permite meu desenvolvimento e fortalece meu compromisso com o saber.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1. WALTER BENJAMIN - A OBRA DE ARTE NA ERA DA SUA REPRODUTIBILIDADE TÉCNICA	15
2. A INDÚSTRIA CULTURAL	21
3. A INDÚSTRIA CULTURAL DO SÉCULO XXI.....	31
3.1 OS AVANÇOS DA INDUSTRIA CULTURAL SOBRE A SOCIEDADE ..	35
4. O CIBERESPAÇO.....	42
4.1 A INTERSECÇÃO DO DESIGN NA CULTURA DO CAPITAL	47
5. A ADMINISTRAÇÃO TÉCNICA E ESTÉTICA NA ERA DIGITAL.....	51
5.1 POTENCIAL OTIMISTA DA TECNOLOGIA NA ERA DIGITAL	53
6.. FUNDAMENTAÇÃO PARA PROPOSTA	58
7. PROPOSIÇÕES EM VISTA DO PROGRESSO SOCIAL.....	65
7.1 CONTATO E FUNÇÃO	67
7.2 EXPERIÊNCIA ESTÉTICA.....	69
7.3 ALGORITMO E DISTRIBUIÇÃO	77
7.4 CONTEÚDO	80
CONCLUSÃO	89
BIBLIOGRAFIA.....	93

Figuras

Figura 1 - Layout para computadores sobre exemplo de tela inicial nas plataformas	68
Figura 2 - Layout para celulares sobre exemplo de tela inicial nas plataformas	68
Figura 3 - Layout para celulares, plataforma Facebook	70
Figura 4 - Layout para computadores, plataforma Facebook	71
Figura 5 - Layout para celulares, plataforma Instagram	71
Figura 6 - Layout para computadores, plataforma Instagram	71
Figura 7 - Layout para celulares, plataforma TikTok	71
Figura 8 - Layout para computadores, plataforma TikTok	72
Figura 9 - Layout para celulares, plataforma Youtube	72
Figura 10 - Layout para computadores, plataforma Youtube	72
Figura 11 - Layout proposta plataforma para computadores	73
Figura 12 - Layout proposta plataforma para celulares	73
Figura 13 - Proposta layout, formato de plataformas para vídeos	74
Figura 14 - Exemplo notificação sobre tempo de uso da plataforma em computadores	76
Figura 15 - Exemplo notificação sobre tempo de uso da plataforma para celulares	77
Figura 16 - Exemplos de exibições de conteúdos	81
Figura 17 - Proposta de Estrutura de Exibição de conteúdo	84
Figura 18 - Santinho Parente Próximo	85
Figura 19 - Evento Cultural Local	86
Figura 20 - Convite Evento de Aniversário	86
Figura 21 - Informativo sobre distribuição de alimentos	87
Figura 22 - Convite para manifestação política	87
Figura 23 - Campanha de vacinação pública	87
Figura 24 - Inscrições para cursos de extensão.....	86
Figura 25 - Demonstração Técnica de inserção e harmonização de objetos em ambientes	86
Figura 26 Produtos do CAFIL referente ao Kit de integração dos alunos ao curso de filosofia da UFU	86

INTRODUÇÃO

A indústria no capitalismo avançado transforma as relações de modo a escancarar os problemas das inclinações vazias direcionadas ao lucro e à concentração de poder. A concentração de renda produz desigualdade e corrompe o progresso humano. Com isto, tecnologia e ciência não deixam de avançar no seu modo acelerado quando se trata de promover eficiência e lucro para os interesses de exploração.

Entretanto, a harmonização estética e a padronização pedagógico-cultural são desenvolvidas e financiadas para produzir a cultura de massas. A alta reproduzibilidade técnica acaba por conservar e amarrar as engrenagens de exploração ao homem, preservando a desigualdade e determinando os interesses culturais através das relações econômicas.

A ideologia liberal do século XIX comprehende as realizações humanas através das relações de mercado de modo otimista a partir dos avanços industriais. Essa, que verificou uma alteração nos valores culturais das populações, pois deixou de lado a realização humana e sua individualização, tornou o homem apenas uma ferramenta dessa cultura. Que visa promover a solução das problemáticas dos indivíduos através da lógica do capital. Conferindo seu valor em sua utilidade para produção e reprodução industrial mecanizada, que desloca sua autenticidade, sua essência, para torná-lo um mero fator numérico.

Com o indivíduo esvaziado, suas aspirações, crenças e ideologias são substituídas pelas necessidades impostas do sistema. Deste modo, tanto o trabalho quanto a arte são determinados a se conterem em uma relação de eficiência e do sucesso mercadológico da sua arte como um produto que visa o agrado. Afetando diretamente suas decisões, seu meio, seu cotidiano e tornando-o apenas uma peça do mecanismo industrial e político para sua formação. Reiterando o afastamento do indivíduo sobre seus interesses.

O crescimento desta relação está ligado ao aumento da concentração populacional nas áreas urbanas, estrategicamente estruturadas pelo capital para facilitar a produção em massa. Dessa forma, a humanidade experimenta as condições de infraestrutura impulsionadas pelos interesses econômicos industriais. Nesse contexto, os interesses dos proprietários da classe dominante fomentam uma estrutura ampla para possibilitar maior produção, mais exploração e a manutenção do sistema.

A indústria não se reduz à propriedade dos meios de produção, contempla também a indústria cultural. Tanto a vida material quanto a arte participam dessas novas demandas. Formalizando a domesticação do homem tanto em trabalho quanto em conteúdo. Horkheimer reitera a retirada da autonomia do indivíduo imerso na cultura industrial como o: *sacrifício voluntário pela segurança, da manutenção material e espiritual da existência* (HORKHEIMER. Max. Eclipse da Razão, p.144. 1947)

Walter Benjamin analisou as técnicas e consequências do avanço tecnológico que expandiu a distribuição da arte, modificando a forma como as obras são transmitidas, recebidas e percebidas pelo público. Os artistas sacrificaram sua essência na produção artística, forçados a transformar suas criações em itens desse novo mercado, retirando sua identidade para própria sobrevivência atendendo as demandas nesse novo sistema. Deste modo, os interesses da expressão do autor, suas perspectivas, críticas e cultura foram inferiorizados.

Verificamos então o fim, a partir do século XIX, da autenticidade nas relações humanas pela mediação mercadológica de valor. A arte foi retirada de seu contexto e de seu significado, que envolve toda sua produção entre o autor, arte, cultura e sociedade. Esta relação única da obra o autor denomina como *aura*.

Assim sendo, Walter Benjamin desenvolve suas reflexões a partir da ótica da transformação da arte, na qual retira sua aura – sua unicidade do momento presente, do aqui e agora ao qual produz um impacto único entre o autor e a obra e por consequência do expectador com a obra-. Com isto, formaliza-se a era da reproduzibilidade técnica, no qual há maior democratização das obras, porém por sua descontextualização e sua nova forma de mercadoria, a reduz a um mero produto.

Por conseguinte, a sociedade, com seu sistema mecânico e reprodutivo, valoriza uma pedagogia estética prática e eficiente. Esses valores incidem no lucro e na maior produção, estimulando o progresso técnico. Este progresso é imposto para atender as necessidades fundamentais da sociedade.

A relação direta com a propaganda impulsiona a produção otimista imposta pelo sistema. Isso surge de uma cadeia complexa de desenvolvimento técnico e industrial massivo. Tal situação resultou no declínio do indivíduo sobre o rigor em sua produção

individual. Assim, o mesmo não reivindica devido à sua impotência perante as demandas massivas sobre um interesse falso e manipulado. De modo que, tudo que é novo e tecnológico é imposto e aceito sem dificuldades, em razão de que as mesmas estariam para servi-los e agradá-los. Porém, mesmo com suas utilidades, ainda não retira a lógica do sistema sobre explorá-lo, porém de modo mais ágil e fácil, produzindo indivíduos menos exigentes.

A produção e consumo de arte harmoniosa e massiva transformam a compreensão de arte contemporânea. Isso fomenta uma sociedade pacífica e satisfeita com o que a indústria impõe, resultando em arte esvaziada. Segundo Benjamin, uma tarefa essencial da arte sempre foi provocar uma indagação em um tempo ainda não maduro para receber uma resposta completa. (*BENJAMIN. Walter. Os Pensadores. p.29. 1975*).

Walter Benjamin, teve influência sobre as filosofias de Adorno e Horkheimer. Esses analisaram a estrutura da cultura de massas e do avanço do capitalismo industrial. Com isto, tem uma relação filosófica com a obra Dialética do Esclarecimento, trazendo um termo crucial para este trabalho: a Indústria Cultural. Esta que possui aspectos objetivos para esclarecer seu funcionamento sob a perspectiva de dominação imposta à sociedade e sua incidência no indivíduo.

O impacto na sociedade pelas novas técnicas de reprodução da arte possibilita a transformação, aparente, do modo que está, se torna apenas alienante aos interesses do progresso humano, da crítica e da realização das reais aspirações do homem. Porém, se trata dos vícios das finalidades e dos pressupostos de dominação historicamente competidos e usurpados pelo sistema.

Walter Benjamin, reconhece os problemas da era da reproduzibilidade técnica, porém, vislumbra uma perspectiva otimista sobre as técnicas e tecnologias desenvolvidas, possibilitando o uso desses instrumentos para objetivos pedagógicos e emancipatórios. Dessa forma, é possível concluir, sobre o que tange superação da dominação sistêmica e promover a democratização ao acesso as obras de arte. Permitindo o uso dessas tecnologias para um uso significante ao indivíduo e que permita maior contato com sua cultura.

Benjamin, ao contrário dos demais, acreditou que as formas de arte reproduzidas tecnicamente se tornaram herdeiras do potencial histórico de transformação social. Por estarem voltadas para o entretenimento, elas permitiam mais fácil apreensão e consequentemente formação da consciência crítica e a politização

dos espectadores e aficionados. As formas tradicionais permaneceram fechadas nas galerias de arte, cujo acesso sempre foi mais restrito (CORDEIRO. Rafael. Cultura, dominação e emancipação. p.35.2005)

Compreendendo esta visão otimista, o trabalho em questão desenvolve a partir da perspectiva otimista de Walter Benjamin a relação da indústria de massas no contexto atual no qual o desenvolvimento teórico produzido desde as obras do autor e também com o apoio estrutural da teoria crítica. Contempla-se uma perspectiva próxima das problemáticas da cultura atual, dominada por uma indústria ainda mais tecnológica e controlada com o gerenciamento de dados em escala mundial.

Assim, as telas, os computadores sobre a cultura, estão aprofundando cada vez mais nas relações digitais. As obras e as artes também foram centralizadas nesses meios e promovem a sociedade no ciberespaço, um exemplo são as redes sociais. Essas promovem relações progressivamente mais segmentadas e personalizadas para todo indivíduo, com o objetivo de elevar a satisfação e a tranquilidade. Através de uma experiência mais cativante, buscam captar mais interações e estimular a contínua emissão de informações. Dessa forma, exercem uma indústria mais complexa e eficaz para dominação.

A relação engajante, que produz um indivíduo que demanda e depende dos meios digitais para produzir e promover sua vida, de modo que formaliza sua vida virtualmente. Além disso, a dependência de dispositivos tecnológicos é promovida de tal forma que a cultura se expressa principalmente através desses meios. No entanto, no contexto atual, essa expressão é frequentemente padronizada por algoritmos estratégicos, destinados tanto à formação cultural quanto à preparação do indivíduo para o consumo.

Neste cenário, a especificidade do trabalho da propaganda é realçada ao vínculo histórico com o Design Gráfico. Este que desempenha um papel crucial na produção estética de obras digitais que alimentam a cultura de massas e de consumo, fundindo-as para misturar e impulsionar ainda mais as demandas estéticas e atrair os indivíduos a partir de estratégias voltadas para o lucro.

No entanto, com base nos conceitos fundamentais de Benjamin sobre a visão otimista da acessibilidade das obras a um público amplo, é possível usar essa acessibilidade para promover um acesso a dados, informações e obras que produzam significados reais a sua cultura afastando da alienação, permitindo converter o uso da tecnologia para um uso emancipatório e significativo para formação do próprio.

Portanto, para compreensão mais clara, haverá a participação de autores mais próximos a essa realidade da indústria de massas que teorizam sobre o mundo industrial avançado como Christoph Türcke, autor da escola de Frankfurt que comprehende a indústria cultural mais próxima a essa realidade e desenvolve a partir dessa relação intensa de estímulos de consumo e o impacto individual a partir dos constantes estímulos.

É preciso maquinar o mais precisamente possível quais imagens e sons são capazes de criar instantaneamente uma atmosfera de conforto, frêmito, ânsia ou inveja, quais signos e quais cortes intensificam, barram ou descarregam os afetos — em suma, a imensa pressão de custo e de tempo faz do comercial audiovisual um laboratório estético-psicológico-fisiológico para o teste das formas comunicacionais mais pregnantes. (Christoph Türcke. Sociedade excitada. p.28. 2010)

Além disso, para aprofundar os conceitos de Design com o autor Villém Flusser, é essencial entender a relação estrutural do Design como a conexão entre estética e técnica. Isso se torna especialmente relevante na era das máquinas que usam esses aspectos para manter uma dominação aparente.

A cultura moderna, burguesa, fez uma separação brusca entre o mundo das artes e o mundo da técnica e das máquinas, de modo que a cultura se dividiu em dois ramos estranhos entre si: por um lado, o ramo científico, quantificável, "duro", e por outro o ramo estético, qualificador, "brando". Essa separação desastrosa começou a se tornar insustentável no final do século XIX.

A palavra design entrou nessa brecha como uma espécie de ponte entre esses dois mundos. E isso foi possível porque essa palavra exprime a conexão interna entre técnica e arte. E por isso design significa aproximadamente aquele lugar em que arte e técnica (e, consequente mente, pensamentos, valorativo e científico) caminham juntas, com pesos equivalentes, tomando possível uma nova forma de cultura. (Vilém Flusser. O mundo codificado. p.184. 2007)

Isto posto, como uma das principais ferramentas técnicas na expressão técnica e artística reproduutiva das telas dos tempos atuais. Sendo uma relevante promotora da cultura e com grande potencial transformador, para agregar nessa produção novas relações com a arte no espaço virtual.

Deste modo, com base nas informações apresentadas, o trabalho propõe métodos práticos e estéticos para adaptar essas estruturas, visando uma produção significativa para o indivíduo. Isso inclui o fortalecimento do pensamento crítico e a proposição de estratégias

para alcançar os objetivos mencionados. Para ilustrar, o trabalho incluirá obras que seguem as propostas inovadoras do sistema em discussão. Assim, pretendo conetrar os fins lucrativos do Design Gráfico em sua função atual como mero instrumento de propagação e dominação cultural. Ante a isto, pretendo associá-lo à produção desta técnica, com o intuito de alinhar as perspectivas otimistas de Walter Benjamin, que reconhece seu potencial pedagógico e emancipatório.

1. WALTER BENJAMIN - A OBRA DE ARTE NA ERA DA SUA REPRODUTIBILIDADE TÉCNICA

Walter Benjamin escreve a partir de uma sociedade que está em processo de transformação devido à revolução industrial do Século XIX. Isto posto, há consequências sobre a arte tradicional, em que, gradativamente foi perdendo espaço para novas técnicas de produção. Deste modo, a nova fase da sociedade tem por característica sua generalização e massificação, além de promover uma nova relação com a arte produzida.

Para o autor, a imitação e a reprodução da arte fazem parte do processo artístico e produtivo relativo à história humana, normalmente para fins de aprendizagem, desenvolvimento técnico ou em pequena escala para fins lucrativos, este que terá sua nova relação a partir das revoluções industriais e das técnicas que produziram instrumentos como o daguerreótipo, com as novas fotografias que acelaram processos produtivos.

Entretanto, com os novos métodos, desenvolve-se sobre as transformações significativas nos modos de produção da arte. Com isso, a arte adiciona um novo instrumento mediador entre o artista e a arte. No qual, confere uma relação diferente dos artistas tradicionais que criavam por meio de um manejo e um talento próprio, destacando sua autenticidade do autor sobre a obra, além de promover uma relação única da obra em sua tradição.

Por conseguinte, há aspectos qualitativos das novas tecnologias que contribuíram para a arte tradicional. A fotografia em suas primeiras fases verificou seu apogeu, que detinha aspectos de inovação e pureza devido sua sobriedade da captação do fenômeno aparente e com o método padronizado. Assim sendo, engloba-se uma relação artística em sua obra original, no qual por princípio, traz uma mensagem única da realidade em um instante congelado ao qual se atribuía diversas interpretações, que confere sua perspectiva artística.

Tal como, a fotografia começou a ser incorporada por alguns artistas de forma a auxiliar os pintores que poderiam produzir com uma base fiel de determinados ambientes, em que, poderiam reproduzir em suas pinturas, como fora utilizado para compor afrescos de igrejas, que facilitou a relação mimética devido ao grande detalhamento enriquecendo a obra, junto aos objetivos do artista.

No entanto, ao desenvolvimento de uma sociedade industrial e massificadora, a partir dos anos 60 do século XIX, verifica as movimentações contraculturais, que se produziam contra a harmonização dos objetivos da arte pelos aspectos lucrativos e massivos. Este início da compreensão crítica da arte é citado pelo autor na fotografia, assim conferia o instrumento apenas como um meio de reprodução, na qual buscava agradar e vender as obras, como os álbuns de arte, na qual toda casa deveria ter e se tornava uma demanda da época. Junto a isso, a formação dos primeiros clichês técnicos da fotografia de Hill e Orlik que determinavam a forma produtiva para objetivar as obras para os interesses do capital.

Entretanto, as novas tecnologias produziram demandas. Sua reprodutibilidade técnica permitiu a produção em escala e a harmonização da técnica, reificando uma estética de massas produzindo assim as artes coletivas, que visam de suprir e agradar a demanda contida das massas. Com isso, muitos pintores de autorretrato por exemplo transicionaram para fotografia pela facilidade técnica e subsistência. A *mão foi liberada das responsabilidades artísticas*¹. Assim, houve uma intensa aceleração na produção, submetendo a sociedade em transformações profundas, formando uma divisão histórica a partir da fotografia.

No entanto, as transformações sociais remetem a alteração de características fundamentais no contexto de massificação das obras e sua alta reprodução. O afastamento da obra original e a aplicação dela em contextos diversos, permite livre interpretação, além da banalidade da obra devido sua saturação, desviando seu caráter tradicional e único que engloba sua história e sua esfera cultural que promoveu a relação entre obra e artista dentro de uma formação constitutiva que diz respeito ao seu valor. Deste modo, o autor trabalha a perda da autenticidade.

A esfera da autenticidade como um todo, escapa à reprodutibilidade técnica, e naturalmente não apenas à técnica. Mas enquanto autêntico preserva toda a sua autoridade com relação a reprodução técnica.

A autenticidade de uma coisa é a quintessência de tudo o que foi transmitido pela tradição, a partir de sua origem, desde sua duração material até o seu testemunho histórico.(BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, arte e política. A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica. p.168. 1987)

Todavia, ao passo que destrói sua autoridade, através da sua reprodução manual, a reprodução técnica permite relações que podem desenvolver novos aspectos da obra

original. Possibilita uma maior autonomia, com novas perspectivas que o olho humano não seria capaz de captar, além de permitir um maior acesso, possibilitando a exposição da obra em lugares antes impossíveis de se observar, trazendo novas relações antes fixadas em altares, para estúdios amadores, compreendendo novas interpretações sobre tradições antes não relacionáveis, aproximando mais do indivíduo por seu acesso e possibilitando uma democratização para seu conteúdo.

Ainda que, há consequências diretas entre a arte tradicional e a arte na era da reprodutibilidade técnica, é inegável seu afastamento com sua autenticidade e sua tradição, está forma que se dá pela unicidade do momento único do aqui e agora da obra com o espectador, em um espaço-tempo determinado, com todas suas características essências é denominado por *aura*.

O conceito de aura permite resumir essas características: o que se atrofia na era da reprodutibilidade técnica da obra de arte é sua aura. Esse processo é sintomático, e sua significação vai além da esfera da arte. Generalizando, podemos dizer que a técnica da reprodução destaca do domínio da tradição do objeto reproduzido... Na medida em que ela multiplica a reprodução, substitui a existência única da obra por uma existência serial. (BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, arte e política. A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica. p.168. 1987)

Este movimento na arte, promove os movimentos de massa visualizados na época do autor, em que, quando não há controle sobre a obra ir de encontro com o espectador em variadas situações, abala a tradição e atualiza a significação do objeto reproduzido.

Portanto, o declínio da aura resulta na transformação histórica que transforma o modo de existência da sociedade. Com isso, ele desenvolve sobre esse declínio:

Retirar o objeto do seu invólucro, destruir sua aura é a característica de uma forma de percepção cuja capacidade de captar “o semelhante no mundo” é tão aguda, que graças à reprodução ela consegue captá-lo até no fenômeno único. (BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, arte e política. A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica. p.170. 1987)

A nova cultura tem como fundamento a massificação, os movimentos estão voltados para aproximação de tudo e retirar o caráter único das obras, o autor cita que é a necessidade de fazer as coisas ficarem mais perto possível e o acesso por sempre ser distribuído ilustrações e fotografias por jornais. Reitera um movimento que se torna transitório e comum, perdendo sua *aura* e sua significação, gerando a transformação da arte em mera coisa.

Mais precisamente, sobre o contexto histórico inserido, confere a transformação da arte em mercadoria. Como citado no início, a massificação e os processos industriais engendraram a necessidade do consumo. A partir do desenvolvimento técnico e da democratização, em que trouxe o acesso como um ideal social, formando o fetiche e o valor sobre este foco, que promove a demanda relativa as novas artes reprodutíveis, formando o imaginário da demanda de um envolvimento massivo para constituir um pertencimento do indivíduo na nova cultura.

Contudo, destaca-se sobre a obra de arte na era da sua reproduzibilidade técnica, se diferencia pelo afastamento das características ritualísticas e teológicas, verificadas em outros tempos, no contexto capitalista, a obra busca sua realização a partir do lucro e do seu potencial reprodutivo.

Com a reproduzibilidade técnica, a obra de arte se emancipa, pela primeira vez na história, de sua existência parasitária, destacando-se do ritual (BENJAMIN, Walter. (BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, arte e política. A obra de arte na era da reproduzibilidade técnica. p.171. 1987)

A partir disso, a obra se torna com fim imediato, seu caráter interno e crítico é reduzido para a produção de um efeito impactante durante o contato do observador com a obra em vista da difusão. O autor utiliza o exemplo do cinema, no qual abarca uma produção milionária e que antes de dar um sentido autêntico a obra, ela deve cumprir critérios econômicos lucrativos, neste caso sobre a bilheteria, definindo essa nova cultura pela relação de massas que se traduz em uma harmonização da sociedade.

Seguramente, através dos novos métodos de reprodução das obras, permitiu controles políticos da sociedade visíveis no fascismo. Devido a massificação, permitiu as obras se tornarem uma criação da coletividade, a partir disso, forma-se um consciente coletivo que determina uma estética padrão ao qual pode ser manipulada. Os líderes dos países como na Alemanha nazista e no fascismo italiano utilizaram dos métodos manipulatórios para dar ênfase aos interesses nacionais em meio a crises, se aproveitando das fragilidades materiais dos indivíduos.

Produz assim, um condicionamento técnico do fenômeno aurático, tendo como efeito contraditório, pois se torna antiquado, ou seja, atribuir uma forma adequadas para fotografia sobre “perfeição” e “bom gosto” é um erro. Pois assim, formaliza uma relação única de

construção, impactando diretamente a sociedade e cultura, definindo o belo, o bem e tudo que determina valores culturais que implica diretamente na harmonização cultural.

Pelo aumento de meios técnicos de comunicação em massa em meios urbanos, facilitou o acesso a comunicação pois tornou-a mais fácil e democrático para a população, possibilitando a expressão não ser mais controlada por autores e por suas cópias não serem ligadas as tradições culturais, espaciais da tradição da obra, torna a mesma passível de distintas interpretações.

Devido ao novo movimento cultural impositivo de obras de arte e de imposição política industrial, forma-se os indivíduos passivos, por receberem de forma saturada estímulos e obras constantemente impressos e veiculados, retirando um contato significativo pela redução da obra como mercadoria. Devido à alta movimentação de imagens, obras, informações, afastando de uma relação mais crítica, única e delimitada, aumentando a transitoriedade para observar e refletir sobre aquilo que ele vê.

A realidade, aparentemente depurada de qualquer intervenção técnica, acaba se revelando “artificial”, e a visão da realidade imediata não é mais que a visão de uma flor azul no jardim da técnica (BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, arte e política. A obra de arte na era da reproduzibilidade técnica. p.186. 1987)

Quanto mais se reduz a significação social de uma arte, maior fica a distância, no público entre a atitude de fruição e a atitude crítica, como se evidencia com o exemplo da pintura (BENJAMIN, Walter. Magia e técnica, arte e política. A obra de arte na era da reproduzibilidade técnica. p.188. 1987)

Portanto, a massificação das obras produz efeitos regressivos no sentido de autenticidade e emancipação significativa para o homem. Assim, este trabalho busca desenvolver os aspectos positivos da relação das obras, sua democratização e acesso permite alto impacto político na sociedade, visualizando um instrumento cultural ambíguo, que permite conceber este meio técnico altamente transformador a partir de suas virtudes.

Como trabalhado por Benjamin, é citado historicamente na fotografia, uma relação cooperativa que marca o apogeu da tecnologia para arte e a técnica, na qual contribui para produção cultural comprometida com a própria individuação e emancipação.

Assim, ao afastar a relação dominante da tecnologia sobre a cultura do capitalismo e reiterando uma formação ativa, no qual as técnicas se produzam apenas como meios para fins originais, isto é, diferente de uma demanda de massas como a produzida pelo cinema, devido aos movimentos massificadores, financiados para a produção de obras imediatas e

distantes de uma relação cultural significativa, que reitera um movimento fetichista e alienante de propósitos que visam o lucro.

Em conforme, será desenvolvido o conteúdo de modo a compreender profundamente as relações da cultura atual, de modo a possibilitar uma conclusão em relação a técnica e as obras de arte, de modo que oponham a relação de controle e lucro visualizados na contemporaneidade, conferindo um olhar otimista sobre a relação técnica que verifique sua emancipação e significação de modo a permitir o indivíduo a idealizar sua vida conforme interesses e necessidades autênticas.

2. A INDÚSTRIA CULTURAL

A indústria cultural

Seguindo com o tema da arte, será trabalhado sobre os aspectos que ultrapassam suas características técnicas, significativas e potenciais, trabalhadas por Walter Benjamin. Assim desenvolveremos o aspecto político e social desenvolvido por Horkheimer e Adorno na obra Dialética do Esclarecimento, mais especificamente sobre o capítulo da Indústria cultural.

Sendo assim, para este trabalho é aprofundado o aspecto vicioso da arte na indústria cultural, que é determinado pelas relações políticas e econômicas que envolvem as obras e transformam as funções anteriores dela. Compreende-se uma nova sociedade no capitalismo tardio, no qual foi desenvolvido pela ideologia liberal que definiu a indústria a partir da relação de performance e lucratividade, que engloba todas as esferas da cultura e da arte. Com isto, produz-se a arte como forma de mercadoria. Em suma, a perspectiva de Horkheimer e Adorno, compreendem a arte e a técnica restrita a dominação determinada pelo sistema capitalista.

O aspecto da dominação vincula-se ao processo de harmonização dos processos industriais. Assim sendo, a arte também é absorvida como técnica de dominação cultural por seu processo ser restrito a função massificante da Indústria Cultural.

Acrescento, que isto é de relevância ao trabalho, pois o Design gráfico se define enquanto processo que tem como fim sua propagação e sua massificação, verificando padrões em busca da relação de performance principalmente com função lucrativa.

Entretanto, seguindo aos autores da Dialética do esclarecimento, retendo-se ao capítulo da Indústria Cultural, desenvolve-se profundamente os aspectos políticos sobre a harmonização e a função das obras em meio a uma massificação tanto do indivíduo, quanto da sua cultura.

Verifica-se uma cultura em que toda coisa particular há uma semelhança com o universal. Todas as obras de reprodução em massa, como a rádio, cinema e as revistas, são coerentes com esse algo específico. Esta relação do particular com o universal liga-se a necessidade padronizadora da indústria, no que se refere a própria função. Está que foi

construída historicamente a partir do liberalismo e das relações de performance e a noção de progresso técnico visualizado pela indústria.

Promove-se assim, a cultura urbana, massiva e produzida para vieses de agradar uma nova demanda urbana a partir dos novos métodos de reprodução estética ao qual produziu essas demandas. Esse grande público, chamada massa, gera uma relação de necessidade com essa nova arte, no qual determina os padrões artísticos da indústria, harmonizando sempre em um meio termo massivo e amorfo sem sentido ou significado, mas aceitável a todos. Produzindo a implicação direta sobre os métodos e tecnologias de reprodução e a demanda como prioridade para geração de valor na nova sociedade.

Compreende assim, a tecnologia e a inovação relacionados ao poder financeiro que determina os meios de produção para uma estética de poder. Os autores exemplificam que as grandes obras arquitetônicas, os melhores prédios e as melhores pinturas estão nos centros urbanos.

Assim toda margem periférica que também trabalha nesses centros: nas indústrias e locais urbanos onde tinham meios de produção. Produzindo a idealização da prosperidade e progresso com os avanços tecnológicos determinados por uma classe dominante que à financia, definindo também as relações de demanda e consumo.

A imposição da cultura sobre o indivíduo, engendra profundamente suas aspirações, que são definidas pela alienação atribuída pela relação de poder material, de modo a ser explorado em troca da subsistência e do entretenimento acessível, definindo sua mente e sua força produtiva para a reprodução dessa cultura. Esvazia-se e substitui a própria liberdade em busca dessa nova cultura.

As obras desenvolvidas nessa cultura são padronizadas e absorvidas, a aceitação das massas e a agradabilidade se tornam foco produtivo dos artistas para alcançar seu valor de troca e ter seu ganho financeiro. Seu valor artístico, visível na arte tradicional em que permite tempo, duração, interpretação, é completamente apagado. As artes tradicionais visualizam aspectos autênticos. Já a arte da indústria cultural é esvaziada de sentido e mesmo que haja alguma autenticidade, a lógica do sistema à absorve pois se transforma em mercadoria.

A indústria cultural está presente no domínio das matérias primas de maiores valores, em que a classe dominante se inclina para garantir sua continuidade. Então, assegura o controle a partir das mesmas. As redes elétricas, carros a combustão, estradas, são exemplos do domínio cultural capitalista, colocando cada elemento em seu devido lugar afim de controlar os mecanismos vitais da sociedade, como a infraestrutura, garantindo seu domínio sobre os corpos e reduzindo-os a instrumentos de exploração. Assim, Adorno e Horkheimer discorrem:

O fornecimento da matéria ao público é fracionado para que se gere hierarquia e qualidades para que haja uma quantificação mais completa para um controle pleno de quais massas dentro das culturas de massas serão atingidas. Reduzidos a um simples material estatístico (ADORNO, Theodor, HORKHEIMER, Max. Dialética do Esclarecimento. Indústria Cultural. p.116)

O critério unitário de valor consiste na dosagem da conspicuous production5, do investimento ostensivo. Os valores orçamentários da indústria cultural nada têm a ver com os valores objetivos, com o sentido dos produtos. (ADORNO, Theodor, HORKHEIMER, Max. Dialética do Esclarecimento. Indústria Cultural. p.116. 1944)

Todos os meios técnicos tendem a uniformizar-se para as regras da indústria cultural. A arte, a música, a imagem agora todas seguem a lógica do seu valor unitário, quanto mais aproximado da estética ideal definida, maior sua relação com a demanda, e, consequentemente maior seu valor de troca. Confere-se um ideal distante das obras reproduzidas que se afasta da crítica.

Harmoniza-se para gerar efeitos agradáveis ao qual os indivíduos buscam reproduzir e hierarquizá-los a partir da estética capitalista engendrada que define seu valor pela relação reprodutiva da obra que padroniza os meios e assim produz com poucas diferenças e seguindo os mesmos formatos. Os autores utilizam o termo *performance tangível* para descrever essa harmonização nas obras.

O filme não deixa mais à fantasia e ao pensamento dos espectadores nenhuma dimensão na qual estes possam, sem perder o fio, passear e divagar no quadro da obra filmica permanecendo, no entanto, livres do controle de seus dados exatos, e é assim precisamente que o filme adestra o espectador entregue a ele para se identificar imediatamente com a realidade. (ADORNO, Theodor, HORKHEIMER, Max. Dialética do Esclarecimento. Indústria Cultural. p.119. 1944)

Essa forma de adestração visualiza-se por sua propagação, assim quanto mais rápido ela se propaga, maior seu valor de troca e assim se impõe melhor, impossibilitando qualquer relação crítica por sua magnitude. O todo se torna incontrolável pelo excesso de reprodução. Este movimento, também assegura o controle daquilo que é propagado estratégicamente pela classe dominante, impondo a cultura de modo que o indivíduo não a questiona. A partir dessa saturação, os indivíduos constatam apenas os graus de semelhanças com as obras de maior valor de troca, comensurando a arte pela hierarquia do valor capitalista.

Trata-se de um sistema da não-cultura, um sistema que desincentiva a identidade e a regionalidade, os aspectos artísticos de uma cultura estão relacionados diretamente a formação de obras que não representam sua identidade, produzindo assim uma sociedade de massas amorfa.

Deste modo, a harmonização estética, trata-se da reconciliação entre o universal e o particular, no qual a obra tem seu estilo e sua substância esvaziadas, pois não há tensão entre os objetos da indústria cultural. Há apenas uma pequena diferença entre o universal e o particular, na qual poderia ser facilmente substituível por mínimas diferenças, ou seja, sua identidade é vazia.

indústria cultural acaba por colocar a imitação como algo de absoluto. Reduzida ao estilo, ela trai seu segredo, a obediência à hierarquia social. A barbárie estética consuma hoje a ameaça que sempre pairou sobre as criações do espírito desde que foram reunidas e neutralizadas a título de cultura. (ADORNO, Theodor, HORKHEIMER, Max. Dialética do Esclarecimento. Industria Cultural. p.123. 1944)

A indústria cultural homogeneíza as categorias das esferas culturais ao qual define o estilo, o ideal e o valor das obras. Conceitua-se valor a partir do mercado e gera distância entre a obra e o público, tornando assim a realidade cada vez menos tangível e politizável, facilitando sua reprodução e facilitando a valoração pela classe dominante a partir de uma sociedade apática sobre as mudanças sociais.

Sobrevivem as obras e os artistas que seguem o padrão, pois assim conseguem garantir valor financeiro e sua subsistência. A dinâmica de performance se impõe a tudo definindo toda produção.

A dinâmica da densa reprodução, reforça o esvaziamento das obras. Tudo deve estar em vista de superar a nova reprodução e nada deve ficar como era. Nesta garantia da reprodução mecânica universal, produz a relação de não-mudança. Pois o que muda é a técnica, não o conteúdo.

Mas o que é novo é que os elementos irreconciliáveis da cultura, da arte e da distração se reduzem mediante sua subordinação ao fim a uma única fórmula falsa: a totalidade da indústria cultural. Ela consiste na repetição. O fato de que suas inovações características não passem de aperfeiçoamentos da produção em massa não é exterior ao sistema. É com razão que o interesse de inúmeros consumidores se prende à técnica, não aos conteúdos teimosamente repetidos, ocos e já em parte abandonados. (ADORNO, Theodor, HORKHEIMER, Max. Dialética do Esclarecimento. Indústria Cultural. p.127. 1944)

A distração e a diversão, a arte como entretenimento padronizadas e seguidas de uma configuração agradável, garante sua constante atração com as massas. Com isto, o prazer, a felicidade e os desejos são meramente reproduções de cópias que conferem ao próprio processo de trabalho. O pensamento do indivíduo está imerso nessa relação de identificação com a própria massa, reforçando sua disformidade.

Produz-se ídolos e expõe repetidas vezes eles para reafirmar sua demanda. Confere um erotismo ideal para consumo, no qual alimenta seus desejos devido a identificação com o trabalho que ele reproduz, de forma que os indivíduos se interessem por essa conquista que ao mesmo tempo é privada desse acesso.

Garante demanda e define os valores dos indivíduos por um prazer inalcançável pois é de acesso apenas aos prósperos, ou a classe dominante, retroalimentando fortemente essa indústria e assim expandindo. “Oferecer-lhes algo e ao mesmo tempo privá-las disso é a mesma coisa. É isso o que proporciona a indústria do erotismo.”¹

Quanto mais firmes se tornam as posições da indústria cultural, mais sumariamente ela pode proceder com as necessidades dos consumidores, produzindo-as, dirigindo-as, disciplinando-as e, inclusive suspendendo a diversão: nenhuma barreira se eleva contra o progresso cultural. (ADORNO, Theodor, HORKHEIMER, Max. Dialética do Esclarecimento. Indústria Cultural. p.135. 1944)

O indivíduo é preenchido totalmente, de modo que a onipresença dos signos e ideologias do capital remete inteiramente as suas aspirações. A reprodução da cultura, implica diretamente em um indivíduo sem individualidade. As relações de sua esfera micro

culturais não são mais validadas para os interesses do sistema e se não são validas para o sistema o indivíduo tende a convergir a esse significado.

A exploração, o modo de consumo, as obras reproduzidas são visualizadas sem rigor, as relações antagônicas são invisibilizadas pela conversão das ideologias empregadas. A exploração e o modo de vida do indivíduo foram uniformizados de modo que suas aspirações e críticas também são reduzidas pela indústria de massas.

Produz-se assim uma mentalidade de gado, no qual não comprehende mais as relações políticas e culturais que foram padronizadas suprimindo as relações objetivas – termo utilizado por Horkheimer sobre a razão que possibilita o entendimento que transcenda as próprias relações individuais e cheguem a forma político-social-.

O capitalismo avançado, flexibilizou as lutas de classes e produziu novas classes como a classe média. É concedido melhores condições de vida para uma estrita faixa de renda, no qual se torna ideal para as classes mais baixas, em que possibilita escoar o excesso produtivo de modo controlado assegurando um ideal de vida por um ilusório mérito que aliena os problemas reais sobre a exploração e a dominação do capital. Utilizando da estética material para dar forma aos ideais das massas.

Assim sendo, ressalta-se uma estética de belo que busca uma semelhança com a natureza, produzindo uma ideia de que o método de exploração e produção é comum aos processos naturais. Isto posto, busca-se formar a noção de uniformidade com o que é feito para justificar a relação de controle.

A indústria cultural ressalta a estética da natureza formando noções belas das árvores, de rios limpos, de um céu azul, eles reforçam essa noção de que essa relação mecânica de natureza e seres humanos são harmônicas enquanto só é reforçado esses estereótipos para evitar as críticas a produção real que distânciaria e explora e desmata intensamente a fim de explorar o trabalho humano e os recursos naturais para expansão da propriedade e aumento da concentração de renda. (ADORNO, Theodor, HORKHEIMER, Max. Dialética do Esclarecimento. Indústria Cultural. p.140. 1944)

Ademais, comprehende-se que há um desenvolvimento sobre algo semelhante ao Estado de bem-estar social em grande escala. Conserva-se a própria posição do status quo e da dinâmica econômica. Devido a um aspecto interessante no modo de vida cômodo dos indivíduos, ao qual possibilita uma produção de vida difundida ao qual conservam para evitar maiores movimentos. Foi engendrada assim, na própria cultura por processos

mecânicos da industrialização e pelo preenchimento supérfluo que evita grandes aprofundamentos convenientes a vida esvaziada transmitida.

Produz-se assim, indivíduos que se contentam com a visão liberal, que afasta a crítica e permite uma ideologia otimista a partir do progresso técnico visível. Porém, não é avaliado sobre o rigor do contraponto sobre o que se perde para promover esse progresso. Além disso, de como essa estrutura é formada para apaziguar seus integrantes contentando-os para aceitarem as ideologias empregadas de modo que perpetue e propague essa cultura.

As artes, as crises, as religiões, os indivíduos, os bens materiais, as relações; tudo é periférico em relação aos interesses da dinâmica cultural imposta. A justiça, a política e os poderes constitucionais de seus países convertem as variáveis e o sofrimento da vida humana em episódios burocráticos e transitórios. Define-se a moral e a estética pelo formato massivo do capitalismo atual, que reduz o indivíduo e seu significado. Os autores descrevem sobre essa formação moral e estética com o cinema:

O cinema torna-se efetivamente uma instituição de aperfeiçoamento moral. As massas desmoralizadas por uma vida submetida à coerção do sistema, e cujo único sinal de civilização são comportamentos inculcados à força e deixando transparecer sempre sua fúria e rebeldia latentes, devem ser compelidas à ordem pelo espetáculo de uma vida inexorável e da conduta exemplar das pessoas concernidas. (ADORNO, Theodor, HORKHEIMER, Max. Dialética do Esclarecimento. Indústria Cultural. p.143. 1944)

Para além do controle moral, a cultura sempre domou os instintos revolucionários. A cultura industrial concebe o exercício do indivíduo de autorizar-se a levar essa vida rígida. Sua exaustão é colocada de modo que ele se culpa, o movimento de individualizar os problemas se dão pela relação de performance, que configura o indivíduo apenas como instrumento do sistema.

Com isso, também temos a produção estética de reprodução de situações desesperadas, a estética de obras de crises e trágicas, que desgasta o universal permitindo que as mazelas do indivíduo sejam reduzidas e que apenas é necessário seu aceitamento sobre as derrotas, além de conformar sua própria nulidade a estética massiva e trágica.

A indústria cultural consegue reprimir bem a individualidade, sua estrutura reproduz a fragilidade da sociedade. Os heróis sempre são ídolos e as pessoas comuns sempre são vazias e secundárias. Sempre se projeta para fora do indivíduo, uma superforça, uma super beleza que dissipar as aparências do homem.

A cultura produz ideais na qual definem qual o esforço assemelha a satisfação possível produzida pela estética. Assim, as massas imitam sentimentos e formas que destoam de si. Com isto, tenta encontrar algo inexistente em um indivíduo diferente das aparências ideais, produzindo seu vazio e reduzindo-o.

A substituição mentirosa do individual pelo estereotipado há de se tornar por si mesma insuportável aos homens. Desde o Hamlet de Shakespeare, já se descobriu que a unidade da personalidade não passa de uma aparência. (ADORNO, Theodor, HORKHEIMER, Max. Dialética do Esclarecimento. Industria Cultural. p.146. 1944)

Com isto, o afastamento da cultura do homem incide em uma arte menos autônoma. As obras de arte não são apenas mercadoria, ela também renega sua própria autonomia, reproduzindo-se aos moldes da economia e da relação de novidade. “A falta de finalidade da grande obra de arte moderna vive do anonimato do mercado.”².

Horkheimer e Adorno descrevem a arte burguesa como o princípio da estética idealista, a finalidade sem fim. Reproduz-se obras com interesse em buscar as exigências de mercado. Adicionam que é determinada pelo entretenimento e o relaxamento.

A relação conveniente do indivíduo sob essa cultura está na forma dos brindes entregues por ela. As vantagens privadas e sociais na ideia falsa de Bem-Estar social e sua recepção a fragmentos positivos egoístas, traz a noção de que caso haja alguma revolução poder-se-ia perder algo.

No capitalismo tardio a indústria e a sociedade concorrencial, a publicidade tem papel de orientar a relação de compra no mercado a partir da propagação dos benefícios das mercadorias empregadas, possibilitando conhecer determinada coisa antes desconhecida, produzindo relação de mercado e consequentemente de demanda.

Contudo, os oligopólios e os donos dos sistemas já retiraram as relações de concorrência e livre mercado. Determina-se então a economia e seus rumos, que, consequentemente encadeia a produção estética pelo domínio estético e cultural produzido por seu alto poder de controle. Define-se então todas as demais relações desde a moral a política.

Hoje, quando o mercado livre vai acabando, os donos do sistema se entrincheiram nela. Ela consolida os grilhões que encadeiam os consumidores às grandes corporações. Só quem pode pagar continuamente as taxas exorbitantes cobradas pelas agências de publicidade, pelo rádio sobretudo, isto é, quem já faz parte do sistema ou é cooptado com base nas decisões do capital bancário e industrial, pode entrar como vendedor no pseudomercado. (ADORNO, Theodor,

HORKHEIMER, Max. Dialética do Esclarecimento. Indústria Cultural. p.152. (1944)

A publicidade é meio de propagação e da repetição mecânica dos produtos culturais. Promove-se as mercadorias por meio do imperativo da eficácia e performance. A técnica se difunde de modo que define os princípios de maiores valores. Nesse processo manipula as massas e determina seus rumos.

Com o método propagandístico a cultura se torna meio de teste para captar informações sobre os efeitos que se aproximam mais da manipulação e da propagação dos ideais da indústria. O modo de transmissão, com maior transparência e pureza, menos questionáveis elas impactam a sociedade, produzindo melhor adesão ou repulsão que assimila a extremos que imprimem com mais força na memória do indivíduo denotando seu êxito de impacto.

A propaganda produz signos e define as veiculações dos assuntos culturais. Nas terão a arte, a religião e as ideologias empregadas e os sentidos promovidos. Formando os significados pela alta disseminação que centraliza as pautas e caracteriza até o subjetivo do indivíduo, que repete e reproduz pela forma centralizadora do mercado, que define as necessidades de consumo, assim forma a demanda e a dinâmica popular de compreensão social.

Confere das diversas técnicas uma nova produção de arte. O capitalismo tardio acentua o esvaziamento e a dominação da classe dominante sobre as margens exploradas. Há benefícios da intensa industrialização pelo anseio de retornos materiais dos trabalhadores, como brindes e uma certa melhora material que produzem a conservação dos explorados.

Assim sendo, a troca está na invasão da alma do indivíduo e determinação da vida dos mesmos sobre a necessidade de produção para o lucro e da exploração do trabalho. Se tem um entretenimento vazio, um trabalho esvaziado e uma sociedade formada por interesses de poucos.

Hoje, a indústria cultural assumiu a herança civilizatória da democracia de pioneiros e empresários, que tampouco desenvolvera uma fineza de sentido para os desvios espirituais. Todos são livres para dançar e para se divertir, do mesmo modo que, desde a neutralização histórica da religião, são livres para entrar em qualquer uma das inúmeras seitas. Mas a liberdade de escolha da ideologia, que

reflete sempre a coerção econômica, revela-se em todos os setores como a liberdade de escolher o que é sempre a mesma coisa. A maneira pela qual uma jovem aceita e se desincumbe do “date” obrigatório, a entonação no telefone e na mais familiar situação, a escolha das palavras na conversa, e até mesmo a vida interior organizada segundo os conceitos classificatórios da psicologia profunda vulgarizada, tudo isso atesta a tentativa de fazer de si mesmo um aparelho eficiente e que corresponda, mesmo nos mais profundos impulsos instintivos, ao modelo apresentado pela indústria cultural. As mais íntimas reações das pessoas estão tão completamente reificadas para elas próprias que a ideia de algo peculiar a elas só perdura na mais extrema abstração: personality significa para elas pouco mais do que possuir dentes deslumbrantemente brancos e estar livres do suor nas axilas e das emoções. Eis aí o triunfo da publicidade na indústria cultural, a mimese compulsiva dos consumidores, pela qual se identificam às mercadorias culturais que eles, ao mesmo tempo, decifram muito bem. (ADORNO, Theodor, HORKHEIMER, Max. Dialética do Esclarecimento. Industria Cultural. p.157. 1944)

A publicidade engendra na sociedade os ideais das ideologias da classe dominante, a relação de eficiência é repetida e configurada para serem sempre valorizados. O indivíduo está preenchido daquilo que não é ele, sua vida reproduz instintivamente os modos de produção capitalistas. Todos se tornam consumidores de si e da própria vida, das relações domésticas as políticas tudo é mediado pela ideologia disseminada pela propaganda que vende progresso e inovação em troca da força de trabalho. O resultado disso é a falsa ideia individual de retorno material eminentemente, que nunca se concretiza devido ao esvaziamento de sentido de todas as relações.

3. A INDÚSTRIA CULTURAL NO SÉCULO XXI

Os avanços tecnológicos desenvolvidos no contexto da indústria de massas obtiveram um progresso técnico relevante no quesito de utilidade e acessibilidade, em que possibilita maior democratização e acesso aos meios de comunicação em massa, como os televisores, rádios, cinemas e com maior destaque os celulares smartphones. Assim, com os avanços tecnológicos a captação e emissão de dados permite produzir mecanismos mais assertivos no que tange a promoção da dominação cultural mediante a estrutura econômica de produção.

A sociedade no século XXI já não distingui o valor de uso do valor de troca. Assim, gera uma recepção aos conteúdos confusa, expondo obras com o fim de vender e entreter o indivíduo de modo mútuo. Isto posto, ocupa e estimula a emissão das interações a partir de um significado opaco através de meios sociais administrados sem sua funcionalidade aparente. Compõem assim, o ócio do indivíduo com conteúdo e propagandas vinculadas à marca e ao vínculo lucrativo das mais variadas formas e das mais diversas obras.

Produz-se então a centralidade de todo debate social e político para as temáticas do interesse da classe dominante. Essa relação é produzida através do fetiche fundamentada cada vez mais por mídias mais dinâmicas e invasivas. Dominando dentro das relações mais íntimas do homem, determinando-o até mesmo no consumo do seu ócio e lazer. Verifica-se então de forma cada vez mais parasitária as propagandas e as publicidades engendrando todas as relações. Isto posto, um exemplo de tal parasitismo no Brasil, verifica-se na década de 80 e 90 com a chegada das emissoras e a expansão da ocupação das TVs pela emissão de dados via satélite na cultura, permitindo uma distribuição sem grandes barreiras de acessos geográficos. Descreve Rodrigo Duarte:

No que concerne ao fetichismo das mercadorias culturais, salta aos olhos que, nos mesmos termos definidos acima para o rádio e o cinema brasileiros, o binômio telenovela/telejornal estabeleceu um âmbito particular, em cuja participação criou-se um fanatismo tão grande que praticamente já não é possível nele distinguir valor de troca do valor de uso. Isso significa que a definição de fetichismo, dada por Horkheimer e Adorno, como absorção deste por aquele, se aplica de um modo sui generis à televisão brasileira, já que a identidade do valor de troca com o valor de uso pode ser pensada como resultado de uma completa absorção do segundo pelo primeiro. (DUARTE, Rodrigo. Introdução a Indústria Cultural. p.65. 2010).

As mercadorias tornaram-se utilidades, tudo se concentra na relação de mercado, serviços e produtos. Estes, são sinônimos quando se trata de valor de troca. As relações culturais, estão diretamente vinculadas nas soluções de mercado. Produzindo assim, a alta dependência da sociedade com o mercado. Um ambiente estrategicamente produzido para as relações capitalistas administrarem seu controle com as massas, determinando valor a partir da publicidade e controlando as mídias e o consumo por uma relação ideológica no qual os beneficiam. Formando assim o esvaziamento e controle total do indivíduo, que depende do sistema tanto para subsistência quanto para o lazer e o ócio do indivíduo. Dominando seus corpos e suas consciências.

Este indivíduo foi educado a consumir todos seus interesses pela mediação do mercado e assim, colabora com o sistema lucrativo e frequente, verifica-se então, o esvaziamento dos reais interesses autênticos do homem pelos fetiches lucrativos do mercado para suprir os prazeres do indivíduo, promovendo assim as significações sobretudo para o indivíduo dominado, formando sua consciência e cultura. Adorno projetava:

...Certamente o valor de troca se impõe no âmbito dos bens culturais de um modo peculiar. Pois esse âmbito aparece no mundo das mercadorias exatamente como subtraído do poder da troca e essa aparência é novamente aquilo somente a que os bens culturais devem seu valor de troca. Ao mesmo tempo eles estão completamente integrados no mundo das mercadorias, são confeccionados para o mercado e se guiam pelo mercado. Tão densa é a aparência de imediatidate quanto a coerção do valor de troca inabalável. O endosso da sociedade harmoniza a contradição. A aparência de imediatidate apodera-se do mediato, do próprio valor de troca (ADORNO. Theodor. Dialética do Esclarecimento, 1982:20)

As imagens e as obras massificadas geram relações diretas e visuais, ou seja, suas funções políticas e culturais são de alta relevância e devem atuar diante da realidade e da cultura vigente. Métodos que promovem estímulos estéticos contínuos para reforçar a relação de consumo, identidade e pertencimento e retirar o indivíduo deles mesmos para centralizar as realizações dos indivíduos para buscarem fetiches e prazeres determinados pela ideologia sistêmica.

Deste modo, os ídolos, os famosos, os produtos componentes das cenas, ocupam o imaginário de uma grande massa de sociedade, que, frequentemente se reconhece pela reincidência identitária de opiniões e hábitos que se reconhecem em sociedade através determinando a centralidade de valores culturais da classe dominante.

As imagens e as obras massificadas geram relações diretas e visuais, ou seja, suas funções políticas e culturais são de alta relevância e devem atuar diante da realidade e da cultura vigente. Métodos que promovem estímulos estéticos contínuos para reforçar a relação de consumo, identidade e pertencimento e retirar o indivíduo deles mesmos para centralizar as realizações dos indivíduos para buscarem fetiches e prazeres determinados pela ideologia sistêmica.

Dito isto, A função da tecnologia serve ao capitalismo. A eficiência e a lucratividade, reproduz e distribui, democratizando os acessos às mesmas, a fim de explorar as consciências, o tempo, o imaginário e as aspirações para manter a sociedade controlada apaziguada.

O sistema naturalizou a supressão do indivíduo, promove-se assim uma estranheza da própria individualidade. Isto posto, as tecnologias se desenvolveram a tal ponto que promove a dependência tecnológica do indivíduo que facilitam certos aspectos garantindo sua utilidade para uso do próprio. Engendrando-o na determinação do entretenimento, do lazer e dominando o ócio do homem. Confere-se assim, o avanço da invasão na vida do indivíduo formando sua cultura tanto no trabalho, quanto no lazer, tornando mercadoria também o tempo nas novas tecnologias de comunicação.

Entretanto, a democratização e o acesso às tecnologias são promovidos estrategicamente como ferramentas de alta eficiência de controle. No século XXI, as redes sociais, com os celulares e os computadores, potencializaram e transformaram totalmente os meios culturais da sociedade de massas.

Compreendendo assim, o interesse do capital apenas em produzir mais mecanismos de concentração de renda e dominação. Conferindo uma imoralidade que invade, explora e consome o indivíduo sem nenhum limite, de modo que qualquer inovação e ideologia imposta consegue ser aceita por uma intensa educação que se reproduz para o consumo e para exploração do trabalho no qual não permite nem mais um ócio e um lazer autêntico, garantindo o apaziguamento sobre qualquer revolução.

Christoph Türcke, filósofo da escola de Frankfurt que esteve próximo das transformações do século XXI, descreve diametralmente sobre essas relações a partir dos impactos da indústria cultural em uma sociedade hiperestimulada e imediatista. Com isto, ele acompanhou a ascensão da internet e da informática. Tecnologia está, que centraliza e

desenvolve um novo ritmo da sociedade com uma maior capacidade tanto em velocidade, como em acesso para produção de cultura. A ciência e tecnologia tem um cenário bastante otimistas com os avanços a partir de ideais ilusórios que acabam nunca chegando em seu progresso pleno, pois os interesses do capital sempre são antagônicos aos interesses da sociedade.

Assim sendo, a internet e os computadores e em sequência os smartphones promovem ainda mais os estímulos para emissão e captação de dados ainda melhores e mais complexos, permitindo um controle ainda mais profundo sobre o indivíduo ao rastreá-lo:

Este que capta dados dos horários e interações, em que verifica seus horários, seu consumo, sua produção, sua posição geográfica, seus comportamentos e seus interesses.

E faz parte disso também que a coerção geral difusa à ocupação, aquele feitiço coletivo contra o desemprego, que não permite repouso nem no tempo livre e o preenche até a borda com “ofertas”, experimenta uma notável unificação, a saber, converge, na velocidade como no desenvolvimento técnico, para um aparelho universal: o computador. Ele tende a ser não apenas o instrumento universal de trabalho, mas o ponto nodal técnico, centro nervoso social e individual, no qual o processamento e a transmissão de dados, a televisão e a telecomunicação, a ocupação de trabalho e a de lazer, a de concentração e a de distração, a de in e a de out, o ser notado e ignorado, passam um no outro até a indistinção. Carregar, emitir e receber dados tornam-se a atividade em geral. A coerção à ocupação se especifica em coerção à emissão (Sendenzwang). Essa se torna, porém, uma manifestação existencial de vida. Emitir significa ser percebido: ser. Não emitir significa não ser – não apenas pressentir o horror vacui do deitar ocioso, mas ser tomado por um sentimento: de fato, não há eu de modo algum (Türcke, 2002:43. 2002).

3.1 OS AVANÇOS DA INDÚSTRIA CULTURAL SOBRE O INDIVÍDUO NO SÉCULO XXI

Para compreender os impactos dessa produção no contexto do capitalismo tardio, verificamos aspectos nos momentos atuais da indústria cultural sobre o indivíduo. Verifica-se um indivíduo dependente dos valores vinculados ao mercado, o indivíduo está imerso e ainda mais naturalizado nas relações da cultura de massas. O domínio através da cultura segue evoluindo e os indivíduos como projetado sistematicamente seguem vazios.

Através dos interesses da classe dominante para a educação e propaganda para produção de demandas em uma sociedade acrítica, facilita a administração e conservação dessa estrutura. Horkheimer, compreendeu em sua época já no século XX um indivíduo afogado na sua *razão subjetiva* — expressão que comprehende a racionalidade presa aos fatores cotidianos e pragmáticos para composição de sua existência —, onde denota um indivíduo fraco, passivo e que não se impõe através de seus valores e princípios.

Já a razão objetiva é ofuscada progressivamente em relação ao esvaziamento do indivíduo, pois contempla as esferas de interesse do capital, aquelas que são amplas da sociedade, como a política, cultura, economia, que organizam e determinam a produção.

Horkheimer indicava como a estrutura da cultura de massas modelaria o indivíduo para fornecê-lo de modo a conservar os interesses da classe dominante. Deste modo, se prendem à razão subjetiva e sua atividade consciente, que é formada pelo valor da utilidade e eficiência, enquanto suas finalidades objetivas são afastadas do mesmo. Assim, as pautas sistemáticas são valoradas a partir da relevância amarrada apenas a questões individuais, sobre processos mecânicos em cima da ação delimitada pelo poder do capital.

Türcke, filósofo da Escola de Frankfurt, que acompanha essas transformações do século XXI, verifica que, os métodos de dominação se intensificaram. A relação do indivíduo com a sociedade e a criticidade perante ela deterioraram ainda mais. A razão perante questões que formam sua estrutura de vida foi naturalizada através da lógica mecanicista de mercado.

Compreende-se, então, um aumento sobre as demandas voltadas ao fetiche que nutrem as aspirações do indivíduo. O avanço otimista perante a técnica e a tecnologia visualizada após as revoluções liberais, permitiu um avanço da ideologia devido ao seu novo poder político que com a industrialização globalizou-se. Assim sendo, os avanços

tecnológicos produzem a sensação de que o progresso estaria caminhando junto de um progresso social, pois relacionavam a melhoria da vida com o uso dessas novas tecnologias.

Devido a acessos como smartphones, computadores e itens democratizados pela indústria, promove ainda mais a relação exploratória que invade com alta aceitação o cotidiano dos indivíduos, e reprimi as relações dentro das esferas da existência humana, utilizando dos mais diversos métodos para ocupar e determinar as demandas e as pautas sociais.

O aspecto geográfico foi ultrapassado pela internet, possibilitando acessar informações, notícias, propagandas, produtos de outros países de modo instantâneo. As mediações sociais concentram-se em relações virtuais da chamada “rede de internet”. Com isto, a implementação dessa rede produz um meio comum entre diversos tipos de aparelhos centralizando a emissão de dados e as interações.

Tratando de um contexto próximo, a alta demanda sobre as telas propicia a digitalização de todo e qualquer conteúdo que possibilita acesso em qualquer lugar através dos meios tecnológicos.

Com isso, corroborado pela promoção do consumo estimulado em todos os aspectos da vida do indivíduo, contempla a adaptação de todas as esferas para se concentrarem num pequeno espaço dentro do meio digital. Formaliza-se então, um meio centralizador de interação, na qual emitem dados sobre sua cultura, que permite a maior assertividade sobre as demandas e controle sobre os desejos e os interesses, permitindo de forma mais fácil a manipulação e o apaziguamento do indivíduo.

Entretanto, o desenvolvimento técnico e a captação de dados possibilitam a entrega de conteúdos que identificam de modo mais atraente aos públicos direcionados. Em vista da rentabilidade e da processo retroativo para promover o capital, personaliza-se e maquia os conteúdos em cima dos interesses dos indivíduos.

O sistema então, busca o desenvolvimento da agilidade e praticidade das interações nesses meios, captando o tempo e as informações emitidas, transformando todo o tempo da sociedade em mercadoria. Assegurando um centro virtual que visa a experiência viciante do indivíduo. Consequentemente com dados mais relevantes e assertivos, a produção consegue gerar uma intensa identidade retendo-o e facilitando uma satisfação imediata no qual os usuários. Uma pesquisa digital. *Global Overview Report*, do site Data Reportal

revela que no Brasil as pessoas ficam cerca de 56,6% do dia presos às telas, cerca de nove horas do dia.

A Nova fase da cultura de massas: a “coerção à emissão”. Esse termo foi colocado por Christoph Türcke para descrever uma atitude generalizada das massas dos países onde há uma indústria cultural desenvolvida (e globalizada, no sentido de acesso as tecnologias, principalmente com as telas), de acordo com a qual a pessoa é coagida a emitir dados permanentemente, sob pena de cair num insuperável estado depressivo.

Nem o mais distinto intelectual que torce o nariz consegue fechar-se diante dos estímulos, de tal modo que o sentido da sua atenção, a escolha dos temas e das palavras, o tempo e o ritmo dos seus pensamentos não conseguem permanecer sem se por eles molestados de alguma forma. Em curtas palavras, é chegado o momento de se falar de uma sociedade da sensação. (TÜRCKE, Christoph. Sociedade Excitada. Filosofia da Sensação. p.10. 2010)

Esta sociedade exalta a técnica e o progresso a tal ponto que provoca uma relação centralizadora de tudo, os dados, a vida do indivíduo, a economia, dos micros às macros relações formadas e captadas mediante a um banco de dados chamado internet. A centralização do uso do ciberespaço em todas as esferas.

A concentração, a frequência e intensidade de conteúdos estimulam o indivíduo de toda forma, Türcke então desenvolve sobre o tema em vista de compreender estes impactos sociais na perspectiva crítica e mais aprofundada devido à inundação de estética audiovisual. Contudo, desenvolvendo ainda mais os processos de exploração, que atualmente promovem relações neurais, psicológicas e inconscientes de modo ainda mais intenso, produzindo um indivíduo atordoado, alienado e controlado de um modo ainda mais profundo.

A lixiviação desse sensório, por meio do rufar do tambor audiovisual muda consideravelmente o significado da exploração. E se o rufar do tambor finalmente começa a revolucionar as potências de conexões neurais elementares, as quais formam a base elementar de toda a cultura, então a palavra “revolução” adquire uma nuança que nunca fora prevista no vocabulário socialista. Tudo isso está incluso no preço do espetáculo e demanda tanto uma iluminação neurofisiológica, psicanalítica e teológica quanto o filosófico-histórico teorético-social (TÜRCKE, Christoph. Sociedade Excitada. Filosofia da Sensação. p.10. 2010)

Este avanço é verificado mediante um alto financiamento da indústria pelos Estados Unidos que se desenvolve desde a pós segunda guerra com o Plano Marshall, que

proporcionou uma mundialização dos mecanismos através do incentivo estatal da industrialização para adequar muitas sociedades ao cultura dos Estados Unidos e impor suas tecnologias e ideologias, fundamentando novos processos de estruturação da economia mundial.

Verificaram-se investimentos nos setores da infraestrutura em países do sul global para explorar mão de obra mais barata e produzir mais demanda para o fluxo das mercadorias, ampliando os negócios e a lucratividade. Através do ambiente para promoção dessa sociedade.

Alguns exemplos visíveis estão nos financiamentos na infraestrutura de transporte, comunicação e educação. Com isto, busca-se performar de melhor modo as ferramentas da engrenagem capitalista, tendo em vista ampliar o espaço de atuação da indústria e promover ainda mais a extração do lucro por uma exploração ainda mais efetiva.

Deste modo, os valores neoliberais tornam-se padronizados e comuns, exercendo a dominação de valor das ideologias que beneficiam o capital e valorizando a relação do desenvolvimento em vista de conservar as relações e naturalizar o formato social.

Um exemplo visível foi a rápida evolução do mercado de telefones no Brasil, que hoje são chamados de Smartphones, que possibilitam e agilizam os processos do mercado e, além disso, permite mais formas de amarrar o indivíduo passivamente devido às imposições utilitárias progressivamente centralizadas pela internet. Ao discorrer, de forma imediata é possível verificar uma democratização no acesso, porém o modo que é administrado é velado, pois os interesses não estão no ganho social.

Por conseguinte, a estrutura funciona a partir de uma relação de trocas de informação injusta, pois as plataformas determinam o que é visto e nossas interações e desejos são manipulados produzindo a falsa sensação de identidade. Entretanto, acessibiliza os conteúdos e a comunicação em troca da manipulação e geração de desejo imposta com a propagandas que foi intensamente requisitada pelo capital, pois há maior efetividade devido a assertividade e a compra dos dados para produção de demanda a partir da manipulação.

Assim sendo, as empresas adequaram rapidamente ao novo meio digital. A partir do controle máximo das plataformas que vendem os dados emitidos do indivíduo nas redes para buscar empresas que buscam compra-las e assim rentabilizar em cima das informações

captadas. Pode se dizer que há o indivíduo se tornou mercadoria. Formando assim a relação de valor através da demanda produzida pela agradabilidade, determinando seu valor de exposição devido ao maior público interessado.

Programas de notícias passam a ser medidos pelo parâmetro de quanto são capazes de satisfazer esse ideal: todo um gênero de curta-metragem – noticiários, esportivos, documentários- surgiu tendo o comercial como modelo. Sob condições econômicas de desregulamentação, o comercial converte-se em regulador da informação. Sob uma alta pressão generalizada de notícias, é ele que marca o padrão de comunicação de efeito mais forte. (TÜRCKE, Christoph. Sociedade Excitada. Filosofia da Sensação. p.28. 2010)

Türcke elucida essa relação atual como alta compressão de informações, seja notícias, novelas, propagandas, jornais que descreve um pouco sobre a relação estimulante verificada nos meios digitais.

Em nenhum outro lugar fica tão claro o que é alta pressão de notícias do que nele – econômica, estética e fisiologicamente. Normalmente uma companhia recebe uma fração de minuto como tempo de emissão, paga por isso dezenas ou centenas de milhares de euros, dependendo do nível de audiência do canal em questão, e precisa exprimir sua clara mensagem nos poucos segundos que tem à sua disposição. Por isso, é preciso maquinar o mais precisamente possível quais imagens e sons são capazes de criar instantaneamente uma atmosfera de conforto, frêmito, ânsia ou inveja, quais signos e quais cortes intensificam, berram ou descarregam os afetos – em suma, a imensa pressão de custo e de tempo faz do comercial audiovisual um laboratório estético-psicológico-fisiológico para os testes das formas comunicacionais mais pregnantes. social (TÜRCKE, Christoph. Sociedade Excitada. Filosofia da Sensação. p.28. 2010)

Compreende-se, então, que a sociedade atual está em um espectro ainda mais profundo de alienação, o indivíduo não comprehende mais seus interesses de modo genuíno, ele naturaliza sua identidade a partir das identificações que produzem as melhores sensações através das mídias e não de uma produção autêntica.

Devido a isto, comprehende-se uma crise, onde a cultura já está pré-determinada aos valores mercadológicos devido ao fácil acesso ao prazer imediato ao qual toda a sociedade busca, formando o hábito que consequentemente o indivíduo em seu modo conservador, utilitário e pragmático se inclinem para as relações familiares que estão imersos.

O indivíduo anseia plenamente sua vida pela relação material através da mediação do mercado e realmente não há ofusca sua escolha devido às imposições econômicas e políticas do capitalismo tardio. Assim, o indivíduo é superficial, passivo, viciado nas telas

e contentado com as práticas invasivas da economia sobre um poder cada vez mais concentrado.

Portanto, a arte e a indústria tornam-se meio para experiência e a técnica se relacionarem, isto é, a partir das interações e reações do usuário com as obras expostas, será traduzido de modo a compreender novas demandas para produção da indústria, essa que visa o apaziguamento e o desejo dele no ambiente virtual.

O fator agradável é altamente financiado para possibilitar uma satisfação que comprehenda um mínimo de crítica e formalize o indivíduo de satisfazê-lo a fim de retê-lo a questões transcendentais ao próprio cotidiano. A normalidade dos conteúdos impostos e promovidos para sua contemplação alienante, a fim de retirar temáticas que refletem as reais condições dos indivíduos e conformarem-se com sua condição material e social.

Portanto, reestruturar os valores sociais através dos mecanismos tecnológicos que ele mesmo produz é complexo devido ao grau estratégico das técnicas impregnadas há séculos e parasitadas ocultamente, de forma bem maquiada para a interação e alienação específicas ao lucro.

Porém, há aspectos dos quais devem ser valorizados em vista de uma sociedade progressista no qual os avanços tecnológicos contribuiram. O viés democrático e acessível, junto a rede centralizada e administrada de modo a agregar a cultura do sujeito, possibilita produzir com os mesmos meios um fim emancipatório para a autonomia e a crítica.

Entretanto, promover aos indivíduos a capacidade de verificar a própria vida com um rigor mais crítico sobre o que consome e projeta, possibilita uma reflexão própria sobre sua cultura e suas aspirações, de modo que a aproxime de suas aspirações.

As obras no contexto capitalista têm valor a partir do seu valor de troca, deste modo, promove-se uma significação que visa bajular e estimular o indivíduo aos prazeres agradáveis, de modo que aproxime de uma relação de necessidade e alienação, demandando por uma cultura que não o beneficia.

Está formalização sistêmica, é produto de meios de captar um mesmo fim, o lucro. A adequação do mercado sobre a indústria cultural se dá pela formação de um consumo ainda mais alienante e viciante. Türcke denomina isso como uma compulsão à repetição e o mal do vício da sociedade moderna atual:

A autossustentação num objeto de apoio decorativo que é, na verdade, algo fraturado é exatamente a forma de reação relativa à condition moderne que é identificada no vício. Vício é, por assim dizer, uma crença que se alça sobre a base da descrença. O viciado sabe que a substância com a qual ele se agarra não fornece um apoio verdadeiro, mas ele não tem alternativa e nela se aferra. O seu organismo "crê" na substância e não para de exigir-la, embora ele duvide de seu efeito redentor. (TÜRCKE, Christoph. Sociedade Excitada. P.246. 2010)

Com isto, este trabalho busca propor alguns métodos de transformação das principais redes centralizadoras de informações e troca de dados. No presente caso, as plataformas e as redes sociais, de modo que se adequem para a emancipação e autonomia para conscientizar as funções e ações, de modo que essa demanda proporcione uma experiência saudável e construtiva de modo pedagógico e crítico, e que promova o indivíduo como agente ativo da cultura e das macro-esferas sociais.

4. O CIBERESPAÇO

O desenvolvimento dos computadores e da programação possibilitou o desenvolvimento de redes virtuais que verifica-se seu avanço desde 1996 no Brasil e também visualizado em contexto mundial. A internet liga o mundo inteiro por meio de servidores de modo instantâneo que promove interações e captam e armazenam esses dados. Assim sendo, movimenta o mundo e as informações de um jeito revolucionário.

A internet foi criada nos Estados Unidos durante o contexto da Guerra Fria, surgiu como uma ferramenta inicialmente voltada para fins militares e acadêmicos, mas rapidamente se transformou em um fenômeno global que redefiniu as relações culturais e sociais. A partir da década de 1990, com a popularização da World Wide Web, a internet passou a conectar pessoas, ideias e culturas em escala mundial, influenciando profundamente a forma como nos comunicamos, consumimos informação e interagimos.

Pierre Levy analisa sobre essa nova estrutura e seu potencial transformador. Em sua análise, verifica-se a transformação da internet na vida do homem. As relações virtuais se ampliaram para todas as esferas culturais. Tudo passou a ser digitalizado, desde o próprio trabalho até seu lazer pode concentrar-se no ciberespaço. Com isto, torna-se a grande mediadora do mundo contemporâneo, que contempla e capta a vida toda do homem.

A mediação digital remodela certas atividades cognitivas fundamentais que envolvem a linguagem, a sensibilidade, o conhecimento e a imaginação inventiva. A escrita, a leitura, a escuta, o jogo e a composição musical, a visão e a elaboração das imagens, a concepção, a perícia, o ensino e o aprendizado, reestruturados por dispositivos técnicos inéditos, estão ingressando em novas configurações sociais. (LÉVY, Pierre. A máquina universo. 1998, p.17)

A mediação permite o constante trânsito de dados a partir de um meio comum, no qual capta e permite administrá-los. A administração e categorização dos dados é determinado a partir de fins específicos que definem seu valor e sua forma. Com o avanço dos aparelhos tecnológicos portáteis com acesso a internet, já demonstram relações excessivas de consumo com a rede. Um relatório produzido entre o período de 2019 e 2021 da GSM, indica que 4,6 bilhões de pessoas possuem acesso à internet, consolidando-se como principal meio de produção cultural, sendo centro das relações humanas do século XXI.

O método de transmissão de dados computados é de grande interesse das empresas, permitindo interferência financeira para o poder sobre os algoritmos e privilégios sobre a digital. A internet capta informações detalhadas e assertivas. Mediante a isso, contempla-se uma relação laboratorial de testes para adequar formas de alienação. Estimulando interações e sensações na qual capta cada escolha de forma imediata do usuário. Com isto, possibilita o aprofundamento sobre as diversas reações do usuário perante a testes expositivos nas plataformas, permitindo uma invasão sobre os desejos e os interesses de cada indivíduo para manipula-los ao consumo das empresas que mais pagam.

Deste modo, as plataformas categorizam os tipos de usuários na qual pode combinar perfeitamente com produtos/serviços e mercadorias. Permitindo muito mais assertividade na relação de vendas transformando o homem e seus dados em mercadoria.

O trabalho da publicidade e propaganda, verifica e se sustenta em cima das relações de manipulação estética e do posicionamento cultural para estimular as ações humanas, principalmente as que findam ao consumo, de modo direto ou indireto. Estás configurações são trabalhadas em plataformas que gerenciam e metrificam esses dados, um exemplo relevante é o chamado gerenciador de anúncios da empresa Meta, que permite a distinção de uma variedade de públicos, interações, pesquisas, comportamentos para a divulgação e exposição de conteúdo para produzir vendas. Na qual ao valor investido varia a partir do grau de detalhamento do usuário que você quer atingir, pois o mesmo é mais propenso a conversão de venda. Denotando uma manipulação da sociedade visível que atinge diretamente a cultura e suas tendências.

Assim sendo, para a composição de campanhas de distribuição de conteúdo da indústria cultural, promove-se a estética a fim de produzir a relação lucrativa com o consumidor, porém de modo muito mais inteligente e agradável. Com isto, utilizam-se, deste meio como um grande laboratório de testes sociais, propondo diversos métodos totalmente controlados de estímulos estéticos como: botões, artes digitais, textos, pesquisas e etc. Produz-se assim, uma série de resultados que permitem a captação de informações sobre o estímulo exposto.

Com isto, propicia um controle estético para produzir uma cultura que beneficie os fins determinados por aqueles que detém o capital, devido ao maior retorno agregado pelo valor investido. Deste modo, adapta-se as artes digitais realizadas pelo Design Gráfico e

todas áreas do audiovisual, de modo a perseguir o padrão estético que mais traz retorno financeiro. Entretanto, varia-se, forma, cor, plataforma, linguagem, imagens formalizando ainda mais a estetização política do mercado, harmonizando e padronizando todo tipo de expressão através das regras mercadológicas.

O ciberespaço (que também chamarei de “rede”) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo “cibercultura”, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (LÉVY, Pierre. Cibercultura 1999. p.17).

Junto a isso, a própria plataforma, de forma “orgânica” (termo utilizado pelas agências de propaganda digital para tratar de interações produzidas de modo “espontâneo”, ou seja, sem o impulsionamento financeiro direto) entrega conteúdos de entretenimento, notícias, novelas, reality shows , a fim de mantê-los entretidos e apaziguadora para permanecerem em frente as telas para garantir a relação comercial para as empresas e plataformas.

Isto é, entrega de forma cada vez mais assertiva aquilo que a pessoa quer ver, formando assim o imaginário até o nível inconsciente, produzindo hábitos e ações de consumo e produção cultural padronizado. Pode-se dizer devido a passividade da crítica atual, como uma sociedade domesticada pelo capital. Assim, aliena o indivíduo ao prendê-lo nessas relações superficiais que não alteram sua condição de coerção perante o status quo

Promove-se assim, um ambiente social que se adapta para cada usuário de acordo com seus interesses, promovendo uma relação de identificação com seu perfil virtual e os conteúdos agregados, categorizando-o a grupos e formando uma identidade estatizante, promovendo uma relação de dependência pela personalização composta pela interatividade. Produz assim, um ambiente ainda mais atraente para os desejos que podem ser frequentemente estimulados dentro dessa plataforma.

Deste modo, comprehende-se uma dominação administrada, sem as barreiras geográficas, permitindo a exploração do tempo e do trabalho a nível mundial, promovendo um acesso às mídias de massas ainda mais abrangentes. Possibilitando os oligopólios

econômicos explorarem essas relações virtualmente, o que reduz muito seus custos, devido à forma de uso das informações

O controle estético e cultural no ciberespaço é determinado pela relação monetária, o grande investimento ocupa mais e maiores espaços, assim a grande empresa terá vantagem sobre as menores do seu setor devido a busca dos mesmos usuários. Retirando qualquer mérito qualitativo e garantindo seus lucros, pois a plataforma também se beneficia nessa relação.

Adiante, a partir da democratização tecnológica, os acessos a computadores possibilitaram um desenvolvimento a tal ponto que não é necessário acessá-lo em um local fixo, com grandes salas e espaços para seu uso. Atualmente, com os smartphones, já é possível verificar um acesso massivo e um entretenimento de um lazer imediato e de acesso simplificado.

Sendo assim, os indivíduos se conectam a rede com maior frequência e em todos os lugares, de tal modo que são comparadas como uma nova parte corpórea da extensão do indivíduo. Contudo, compõe os indivíduos habitualmente, e, além disso, sua utilidade grande e pelo grande acesso da população mundial, faz com que a produção de grande parte das inovações e atualizações tecnológicas sejam produzidas para meios digitais. Produzindo uma relação forte de necessidade do aparelho e da rede para integração social.

As propagandas, as obras e os conteúdos dessas estruturas da rede e do sistema se objetivam a partir do Design Gráfico e áreas correlatas como direção de arte e audiovisual. A Relação atual das agências de publicidade e das grandes mídias são responsáveis pela produção estética dos conteúdos em telas, que se prealizam por meio de softwares virtuais integrados as redes, que possibilita de modo mais ágil a distribuição e produção.

Deste modo, essas áreas produtivas contemplam a construção e estruturação das obras e plataformas para a formação tanto dos conteúdos quanto a estrutura estética dos ambientes virtuais que promovem as relações viciantes, como vídeos, artes digitais, layouts de aplicativos, que visam articular estratégias estéticas de persuasão e satisfação, promovendo o maior tempo na tela, na qual permite maior captação de dados.

O objetivo produtivo se dá pela eficiência interativa, trazendo um dado relevante para a empresa pelo seu potencial lucrativo. Assim, se produz conteúdo das mais diversas

formas a fim de encontrar aquele que o seu público mais recebe positivamente, sempre visando retê-los e engajá-los no ramo especificado pelo interesse do capital empregado.

Produzindo ainda mais uma sociedade definida e categorizada em grupos. Distinção essa que facilita a administração e a exploração, reforçando sempre os valores sistêmicos da conservação através da alienação e da massificação da sociedade. Horkheimer e Adorno já tratavam sobre a dominação da técnica/tecnologia sobre um indivíduo projetado para se realizar como utilidade passiva e reprodutiva.

Os padrões resultariam originariamente das necessidades dos consumidores: eis por que são aceitos sem resistência. Na verdade, isso é o círculo de manipulação e necessidade retroativa, no qual a unidade do sistema concentra-se cada vez mais densamente. Cala-se, aqui, sobre o fato de que o solo, sobre o qual a técnica adquire poder sobre a sociedade, é o poder daqueles economicamente mais fortes sobre a sociedade (Horkheimer e Adorno, 1981:142. 2010).

Interpreta-se então, ao introduzir o Design Gráfico, como um agente técnico da sociedade capitalista. Afastando de uma formação simbólica autêntica e individualizante, para uma cultura determinada pelos interesses econômicos, que impossibilitam os mesmos de saírem de suas amarras para formação de uma experiência comprometida com suas próprias relações. Ao contrário, contenta-se a mediocridade da vida entregue, mascarada pela dominação do seu mundo material e de suas aspirações. Afastando a arte e a técnica de um valor real e simbólico. A possibilidade reflexiva do indivíduo com seu meio, desde a objetivação da sua produção para promoção de valores que os interessam, são secundarizados pelos valores capitalistas impostos. Assim, temas como fome, educação, saúde, política e felicidade se tornam apenas mais uma mercadoria.

4.1 A INTERSECÇÃO DO DESIGN NA CULTURA DO CAPITAL

Aprofundando sobre os aspectos da tecnologia e sua reproduzibilidade, temos como um relevante setor técnico o Design Gráfico. A partir do seu uso nas áreas produtivas de publicidade e propaganda, relacionam-se diretamente na era digital na criação das obras por meio da informática e softwares que dominam os espaços contemporâneos a partir do século XXI, para veiculação e distribuição das obras que cada vez mais se misturam em todas as áreas do cotidiano do indivíduo.

Observamos, então, um constante desenvolvimento dos processos capitalistas e do sistema na produção e disseminação estética. As obras se tornam cada vez mais enganadoras para fundir a relação do entretenimento e da venda, atribuindo a relação de consumo com métodos cada vez mais inteligentes em busca do consumo.

O Design Gráfico entra como ferramenta para alinhar a estética, a ideologia e a técnica, misturando-se diretamente para propagar as obras dentro das relações culturais. Buscando estruturar-se através da finalidade sistêmica para estimular os indivíduos a realizarem os fins lucrativos embutidos nessas obras.

Não há mais distinção entre arte e técnica devido à ocupação da arte para relacionar o mundo estético da arte para promover a técnica. O design a partir de métodos tecnológicos possibilitou a indistinção, possibilitando promover artes com fins técnicos e sistemáticos.

A palavra design entrou nessa brecha como uma espécie de ponte entre esses dois mundos. E isso foi possível porque essa palavra exprime a conexão interna entre técnica e arte. E por isso design significa aproximadamente aquele lugar em que arte e técnica (e, consequentemente, pensamentos, valorativo e científico) caminham juntas, com pesos equivalentes, tornando possível uma nova forma de cultura. (FLUSSER, Villém. O mundo codificado. p.184. 2007)

Esta relação estratégica no contexto industrial e da dominação cultural, alia-se aos fins de alienação e apaziguamento dos indivíduos tendenciados ao consumo. Compreende-se que a técnica do Design Gráfico tem uma independência sobre o sistema devido ao mesmo ser meramente meio produtivo, definindo-o com seu valor variado por sua função empregada.

Assim sendo, a perspectiva sobre a parte otimista em sua análise sobre as obras de artes e sua era da reproduzibilidade técnica de Walter Benjamin, podem ser adaptados para a revalorização da técnica, retirando o objetivo do lucro para uma busca de fins pedagógicos-

emancipatórios que permita melhores informações e transmissão de dados para auxiliar na individuação sobre a cultura. Possibilitando uma releitura do Design Gráfico, na qual já tem ferramentas para conversão do valor utilitário das obras produzidas.

Em vista disso, retornemos sobre a compreensão do Design por Flusser, que utiliza o termo alavanca, como o método da indústria atual de utilizar o Design. Ele indica que a alavanca é quem condiciona e direciona o Design para a compreensão de uma estratégia mascarada, como o viés exploratório capitalista, que formaliza ao intuito de uma estratégia alienante para contemplar o lucro.

A estética e a cultura se produzem superficialmente e saturada pela reprodução, induzindo agressivamente o contato e os símbolos expostos repetitivamente sobre as telas para memorizar e marcar os indivíduos e assim produzir a geração de desejo e consequentemente o consumo. Devido a essa crise de esvaziamento cultural da arte, retira-se a relação profunda e simbólica da vida e do autor, velando e omitindo a visão autêntica e humana, retratada na harmonização estética, descredibilizando a.

A palavra design adquiriu posição central que tem hoje no discurso cotidiano porque estamos começando (e provavelmente com razão) a perder a fé na arte e na técnica como fontes de valores. Porque estamos começando a entrever o design por trás dela. (FLUSSER. Villém. O mundo codificado. p.186. 2007)

No século XXI, o Design Gráfico foi desenvolvido em cima de softwares para computadores, que direcionam sua produção para obras voltado para as mídias digitais. Esta produção possibilita fácil integração entre as máquinas e as plataformas para melhor distribuição. O grande foco produtivo está nos fins voltados a agradabilidade e interatividade, retendo os espectadores e habituando o uso dos aparelhos e das plataformas, em que demandam esses estímulos. Entretanto, propagandas, notícias, fotografias, manipulações artísticas, digitalização de obras e edições; ocupam frequentemente as chamadas linhas do tempo das principais redes sociais.

Atualmente, as artes manuais, artesanais, não ocupam mais o mesmo espaço se não forem digitalizadas. As obras hoje são vinculadas a partir de estratégias de marketing e de interesses específicos do meio digital. O foco está sobre o lucro, que pode ser estrategicamente planejado de modo mediato ou imediato, porém, como toda arte pós industrialização se reduz a mercadoria e caso não seja, tem seu valor marginalizado.

Este trabalho, em vista de um conteúdo que gere um vínculo genuíno aos interesses dos autores e demonstre melhor sua expressão artística. De modo que, distancie-se dos valores capitalistas no contexto de telas e da relação alienante. Será proposto uma contra perspectiva à alienação presente no mundo atual. Aprofundando aspectos fundamentais que orientam e configuram o modo de funcionamento que privilegia o sistema posto.

Flusser, trata sobre a função do Design responsável, que permita uma transparência transmissível, que possibilite sua função ideológica de modo transparente. Essa relação cultural com o mundo material que seja menos obstrutiva. Com isto, ele utiliza do termo cultura imaterial e design imaterial para tratar dessa relação linguística e expressiva com os espectadores que recebem essas obras imateriais, com isto, ele trata sobre a responsabilidade dos designers com seus espectadores para promover uma liberdade artística e estética que não se misture com as obstruções do capital.

Os objetos de uso imateriais são ídolos (e, por isso, adorados), mas são tolos transparentes, e, portanto, permitem que os outros homens que estão por trás deles sejam percebidos Sua face mediática, intersubjetiva, dialógica, é visível. (FLUSSER. Villém. O mundo codificado. p.198)

Com uma visão otimista sobre a técnica, o autor denota uma possível tomada de consciência pelo visível esvaziamento de toda produção, possibilitando um filtro maior devido à necessidade de objetos imateriais mais responsáveis e menos descartáveis. Com um processo de tomada de consciência, permite-se uma relação otimista sobre o Design. Entretanto, vai de encontro com os ideais emancipatórios de Benjamin, para o reforço da proposição deste trabalho sobre uma técnica crítica e de uma cultura rigorosa e que vise valores enriquecedores para o indivíduo.

Pode ser que essa tomada de consciência da efemeridade de toda criação (inclusive a criação de designs imateriais) contribua para que futuramente se crie de maneira mais responsável, o que resultaria numa cultura em que os objetos de uso significariam cada vez menos obstáculos e cada vez mais veículos de comunicação entre os homens. Uma cultura, em suma, com um pouco mais de liberdade. (FLUSSER. Villém. O mundo codificado. p.198. 2007)

Deste modo, a crítica deve contemplar essas relações e ser progressivamente aderida pela cultura para o próprio bem da existência dela. Toda roupagem entorno das obras são apenas métodos estratégicos para captação de dado, há uma problemática também

estrutural sobre a distribuição e a ocupação dessas obras expostas para estímulos que bajulam o indivíduo para o consumo.

Este processo da indústria sobre os acessos aos meios digitais vem sendo crescente. Assim, nos trouxe a realidade atual, demonstrada pela pesquisa da FGV, que traz no Brasil cerca de 1,2 celulares por habitantes e cerca de 2,2 dispositivos digitais para cada indivíduo, que engloba, além do celular, os computadores, tablets e dispositivos de acesso à internet.

Contudo, confirma o potencial estético transformador da cultura junto à construção das relações imateriais dos indivíduos, a partir dos ídolos e dos padrões formalizados. O capitalismo de modo dominante e eficiente controla a expressão dos valores culturais que reforçam sua ideologia para manipula-los sobre a cultura do consumo os explora.

Alinhando então, o processo técnico a arte, o sistema produz uma ferramenta manipulatória implacável que determina os rumos sociais através dos interesses selecionados para conservação dos capitalistas. Isto posto, verifica-se uma possibilidade de adaptação do trabalho para crítica para formação de uma técnica não corrompida e autêntica, visando a liberdade e a construção de um indivíduo autônomo.

5. A ADMINISTRAÇÃO TÉCNICA E ESTÉTICA NA ERA DIGITAL.

A produção se rende às regras impostas pelo sistema inserido para a própria conservação, em que no sistema atual é reproduzido pelo capital. Assim sendo, a arte, antes de visar a expressão autêntica, ela se adequa aos padrões da demanda de massas, que padroniza as obras e contempla sua harmonização estética, tornando tudo como produto.

A internet possibilita a transmissão a metrificação dos dados mediante interações e comportamentos do usuário com os estímulos expressos. Deste modo, é possível extrair informações relacionando a eficiência das obras sob os objetivos do lucro.

Contudo, a produção digital no contexto atual só Século XXI do Design Gráfico, tem relação forte, pois produz de modo que tenham um impacto estético efetivos para o lucro. Como exemplo, o posicionamento tipográfico, as cores, a linguagem, as imagens, as formas dizem diretamente sobre quais métodos produzem melhores ações que retenham o cliente para o consumo. Formando a harmonização e os métodos de como produzir.

Com uma série de possibilidades de relações estéticas, são testadas pelas plataformas e através dos resultados lucrativos, as artes que conseguem melhor performar para esses objetivos, são mais bem selecionadas e captadas como base para reprodução e elencadas como referências para outras empresas também imitar e consequentemente atingir a manipulação desejada em larga escala.

Isto posto, tem como impacto maior consumo e frequência de visualização dos usuários, gerando o efeito ocupação, demandando maior tempo em vista do usuário e reforçando mais a marca, reforçando sua solução para produzir o interesse e a memória do consumo.

Uma das plataformas de administração atual são as de fontes de tráfego, que funcionam através do leilão, que avalia a disputa entre os anúncios e aquele mais adequado a plataforma irá prevalecer na decisão sobre anúncio aparecerá para o seu público interessado. A fonte de tráfego vende o espaço para o anunciante, assim elas se adaptam para as diretrizes promovidas pelas plataformas. Com isto, há uma relação financeira de valores que incide no valor investido e a qualidade dos mesmos perante a plataforma. Após isso, há um processo de inteligência artificial que busca encaixar corretamente aos públicos com os devidos interesses. Deste modo, a relação de interesses é controlado por quem

controla os dados, pois define-se a forma e as características que circularam os anúncios. Valorizando os anúncios que além de se encaixar com as diretrizes objetivas, também determina a experiência que o indivíduo terá com a obra exposta.

Há grande desenvolvimento sobre estudos na chamada gestão de tráfego - É a otimização de dados para maximizar resultados, realizado a partir de plataformas de gestão para anúncios -, há educadores sobre o formato de rentabilizar em cima das mídias digitais favorecendo empresas para estimular a vender de modo mais barato e mais efetivo via internet.

Entretanto, há métodos que trazem alguns dos princípios que regem para essa otimização devido aos estudos e experiências nesse mercado. Desde a parte estética, até o direcionamento das propagandas para atingirem os interesses dos envolvidos.

As obras diretamente comerciais, são os anúncios que se nomeiam como patrocínio nas plataformas, estas produzem estímulos constantes e a busca de contraste é um dos fatores para realizar esse micro choque, pois entrega um estímulo vibrante, no qual retém com eficiência.

O algoritmo que relaciona os dados emitidos da plataforma com o denominado leilão. Assim sendo, a plataforma entrega mais espaço para quem mais financia. Deste modo, a plataforma faz uma análise dinâmica sobre o desempenho pela leitura qualitativa das obras, sobre cores, tempo de vídeo, posicionamento e os efeitos produzidos ao atingimento do público, fazendo as mais efetivas serem mais replicadas nas telas, alimentando seu viés massivo.

Devido à produção de uma análise minuciosa sobre as reações, relações, interesses e comportamento do indivíduo, permite o algoritmo entregar um prazer maior de frequentar esse espaço virtual, formalizando seu conforto e prendendo o espectador por mais tempo, possibilitando estratégias ainda mais robustas para direcioná-lo ao consumo com métodos ainda mais articulados. Ofuscando as intenções do indivíduo pelo prazer constante desenvolvido, formalizando assim seu vício e promovendo o controle altamente eficiente para o indivíduo imerso nos hábitos digitais, que o insere na dinâmica cultural atual.

5.1 POTENCIAL OTIMISTA DA TECNOLOGIA NA ERA DIGITAL

Walter Benjamin conseguiu extrair aspectos positivos e corroboram com uma visão otimista sobre o novo modelo industrial com o indivíduo, verificando assim um potencial emancipatório da tecnologia com a humanidade. Entretanto, esta produção massiva também implica nos processos massivos de alienação e controle promovida pela classe dominante. Assim, determina-se a partir da economia a relevância sobre as obras reproduzidas, determinando o valor cultural das obras, informações e tudo aquilo que a produção se direciona em vista do lucro.

Ele indica que o problema da técnica e da tecnologia são seus fins, em que, ao invés de desenvolver as ciências e as tecnologias para promover métodos de sanar os problemas e as necessidades humanas, desenvolve-se a tecnologia para garantir o estado de exploração atual. Tratando disso, ele cita: *Em vez de usar seus aviões para semear a terra, ela espalha suas bombas incendiárias sobre as cidades* (BENJAMIN, Walter. *Os Pensadores*. p.34)

Sendo assim, a tecnologia desenvolve-se no capitalismo de modo promover atividades ainda que garantam a harmonia e a hegemônica da ideologia do lucro. Entretanto, Benjamin confere os aspectos desde sua obra “a era da reproducibilidade técnica, na qual comprehende que, a democratização das obras e o potencial político quando engajados em vista do progresso social. Assim sendo, permite a perspectiva transformadora.

O Professor Rafael Cordeiro, em seu artigo *Cultura, dominação e emancipação*, discorre sobre as diferenças sobre companheiros teóricos devido a essa perspectiva otimista:

Benjamin, ao contrário dos demais (Adorno e Horkheimer), acreditou que as formas de arte reproduzidas tecnicamente se tornaram herdeiras do potencial histórico de transformação social. Por estarem voltadas para o entretenimento, elas permitiam mais fácil apreensão e consequentemente formação da consciência crítica e a politização dos espectadores e aficionados. As formas tradicionais permaneceram fechadas nas galerias de arte, cujo acesso sempre foi mais restrito (SILVA. Rafael. *Cultura, dominação e emancipação*. p.35. 2006)

Com isto, verifico que o potencial transformador atravessa barreiras geográficas através do desenvolvimento das redes com a possibilidade de uma produção cultural globalizada que pode ser benéfica nos limites morais de cada cultura. Pode-se assim, promover a troca de dados promover acessos e avanços de outras culturas por exemplo, de

modo que contemple uma cooperação entre as nações e afaste da constante de guerras altamente presente na história humana.

A partir do desenvolvimento capitalista, Walter Benjamin verifica como o meio de produção capitalista afeta diretamente a política, o modo de vida das pessoas de modo que naturaliza e reproduzam as ideologias impostas, determinando o modo de agir e pensar devido aos hábitos passados em gerações sobre o modo de sobrevivência desse sistema.

No contexto da transformação social e de uma análise da tecnologia das mídias de comunicação em massa relacionadas, atualmente a internet e as redes sociais concentram massivamente os indivíduos. Assim, promove um contato estimulante, altamente diversificada e democrática, porém completamente definido pelo mercado e condicionado para as relações econômicas.

Por conseguinte, com um cenário onde o indivíduo está imerso em uma condição de existência determinada pela economia, faz com que seus valores e interesses não se formem devido a massiva ocupação de conteúdos externos, na qual o sujeito se apossa em vista de produzir uma identidade, mas a afasta garantindo uma superficialidade. Conformando-se a vida de tentar também acumular capital para buscar uma melhor condição material. Este, condicionamento do próprio mercado, no qual ele é transportado cotidianamente.

Entretanto, seu consumo de arte, cultura e entretenimento providencia suas opiniões, sua dialética, sua psiquê, o contato estético e toda experiência que o molda, é focalizado sobre o objetivo do lucro. Portanto, as obras visam fins que evitem essa movimentação social, de modo a controlar a sociedade e afastá-la das próprias condições culturais, secundarizando a vida do indivíduo e valorizando os temas sobre a cultura do capital, assim concede espaço propício ao consumo, como os aparatos tecnológicos e fetichistas que dissuadem as projeções e críticas de seu meio e da própria autonomia.

Em contrapartida, temos que a arte pode promover aspectos críticos, ativos, utilitários, políticos, pedagógicos e emancipatórios. Com a internet, temos diversos softwares e plataformas que utilizam de modelos que propõe debates políticos por meio de conteúdos como os denominados “posts”, eles carregam informações estáticas ou em vídeos que provocam discussões sobre diversas temáticas, permitindo a participação política. Entretanto, esse espaço já contempla uma interatividade que permite uma

participação, porém deve ser mais efetiva, assim, deve haver uma adaptação para a possibilidade de uma formação autêntica e de uma utilidade relevante ao indivíduo.

Deste modo, é necessário compreender métodos disruptivos para promover essas relações, incentivando a contra lógica sistêmica, reproduzindo obras regionais, contextualizando seus valores culturais, evidenciando utilidades reais e fortalecendo narrativas de fins humanitários. Isto faz com que a centralidade dos debates se direcione a objetivos de uma realização menos alienante. Mesmo que o entretenimento exista, ele não deve ocupar a vida do indivíduo a fim de amarrá-lo e prendê-lo de modo a dominá-lo. Entretanto, a partir dessa forte relação de estímulos, concebendo essa finalidade da indústria no contexto histórico do século XXI na era da internet, é possível produzir um afastamento da alienação do indivíduo para estimulá-lo a realizar-se genuinamente.

Com isto, os métodos de distribuição e de algoritmos são essenciais para o bom funcionamento, permitindo um contato transparente com a relação produzida entre indivíduo e plataforma. Permitindo uma forma clara de uso que conscientize sobre a finalidade do uso, de modo a não amarra-lo, mas sim suprir seus determinados fins sem que a plataforma o manipule.

Assim sendo, no trabalho realizei a análise e o desenvolvimento sobre a ótica da indústria cultural na contemporaneidade e suas respectivas consequências na produção material do mundo atual. Entretanto, comprehende-se um capitalismo tardio, uma cultura esvaziada de sentido devido a difusão desse sistema que invade a alma dos indivíduos. A relação da cultura como mercadoria está naturalizada na sociedade de modo que a tecnologia não apenas ultrapassou o homem, mas já o domina.

Contudo, a relação da proposta do trabalho com o espectro social atual, se dá pela busca de uma brecha, da possibilidade de ele compreender-se enquanto indivíduo de modo autêntico sem as referências mercadológicas, compreender a produção material a partir de valores que corroborem com seu meio cultural. Isto é, com seus acessos, com sua saúde, com sua educação, com seus hábitos e seus interesses que transcendem a relação enganosa do mercado.

A defesa mais enfática da indústria cultural hoje comemora seu espírito, o qual poder-se-ia chamar de ideologia consolatória, enquanto fator de manutenção da ordem. Ela confere às pessoas, num mundo dito caótico, algo como medida e orientação e isso por si só já seria digno de reconhecimento. Mas o que elas

imaginam preservado pela indústria cultural é por ela mais profundamente destruído. O filme colorido demole mais a confortável e velha hospedaria do que bombas poderiam fazê-lo: ele aniquila também sua imago (ADORNO, Theodor. *Dialética do Esclarecimento*, 1996c:342. 2010).

A produção do indivíduo está orientada de modo ao mesmo evitar a crítica. A propaganda pedagógica em cima da manutenção dos meios de produção é fator vital para permanência do sistema. Hoje, a relação se torna ainda mais eficaz, além de compor a indústria em cima de um sistema centralizado através da internet, o mercado e a arte se confundem impossibilitando a diferenciação entre seu valor autêntico e sua finalidade estética.

Os métodos atuais já têm seus fatores corruptivos, sobre o alto nível de controle de dados concentrados e vendidos pelas empresas e tratando o indivíduo como um eterno cliente em potencial, em que, pode conduzi-lo a tomar determinadas ações em cima de estratégias de exposição estética que o guia para uma determinada ação interessante ao capital e na manutenção deste consumo.

Porém, ainda assim, os meios tecnológicos são determinados pelos interesses daqueles que financiam e atrelam seu poder para buscar seus manter o status quo. Portanto, de modo a adicionar uma crítica para os meios de produção atuais, há uma concepção passível de adaptar estes meios tecnológicos para conferir sua utilidade para outros fins, empregando a essas tecnologias outros valores. Desta forma, conceber um valor utilitário descrito por Walter Benjamin sobre a democratização do acesso a arte, além da capacidade de amplitude comunicativa para atrelar conceitos, informações e atualmente dados que verifiquem esse fim realizador do indivíduo.

Portanto, devido ao indivíduo estar imerso no mundo virtual devido a uma imensa captação de informação através das interações e interpretações configuradas das plataformas sobre as pessoas. É possível adaptá-las para aplicar dados realmente úteis e interessantes ao indivíduo sem afastar o mesmo da atividade política e estimulá-lo a produzir-se de modo a preenche-lo de valores e significações cada vez mais autênticas e utilitárias, de modo a compreender conteúdos que o mesmo possa ter uma postura crítica sobre a relevância em sua vida, de modo a torná-lo mais rigoroso para buscar sua individualização plena. Para que sua produção enquanto superestrutura e infraestrutura signifiquem de modo claro e não confuso, de modo que suas relações não indiquem um apagamento de si mesmo, mas sim uma construção.

Assim, aliando aos aspectos tecnológicos atuais, com valores da teoria crítica, junto ao otimismo de Walter Benjamin com a tecnologia e a possibilidade de emancipação do homem, prosseguirei com as seguintes argumentações para alinhar o meio técnico em que produzo para confrontar e converter a lógica sistêmica atual, com a proposta de progresso humano de modo a extrair esses fatores positivos que aliam a tecnologia com a formação autêntica do indivíduo.

6. FUNDAMENTAÇÃO PARA PROPOSTA

A arte sempre pode ser reproduzida, toda produção humana pode ser imitada por outros homens, normalmente praticada por aprendizes via uma obra do mestre ou em última instância por terceiros interessados em lucro.

A esfera da autenticidade como um todo, escapa à reproduzibilidade técnica, e naturalmente não apenas à técnica. Mas enquanto autêntico preserva toda a sua autoridade com relação a reprodução técnica. (BENJAMIN. Walter A obra de arte na era da sua reproduzibilidade técnica. Magia e Técnica, Arte e política. p.168. 1987)

As obras na sociedade atual foram esvaziadas de contexto e sentido. Toda obra após sua alta reproduzibilidade perde sua aura. Essa relação de esvaziamento estético promovido pela indústria produz uma sociedade apática e pacífica, que harmoniza a cultura em todos os sentidos para a direção mercadológica.

Entretanto, a fim de resgatar um contato genuíno de relação das obras distribuídas com sua cultura, aplicaremos a partir do Design Gráfico, uma proposta de um formato algorítmico que respeite os interesses da sociedade afastando da manipulação. Assim, visa converter os objetos e a produção para uma finalidade que descole da ideologia capitalista e fortifique a produção estética, material e cultural, de modo a aproximar o sujeito da vigência de sua própria consciência autônoma.

Em cima da análise demonstrada por Horkheimer e Adorno sobre a indústria cultural, desenvolveremos argumentos a fim de converter os fins lucrativos, exploratórios e apaziguante impostos pelo sistema. Portanto, a fim de construir um método que converta os valores e, assim, usufruir desses meios de modo a contemplar valores úteis e sadios aos indivíduos, fortalecendo a razão objetiva, como a consciência política denominada por Horkheimer. E em contrapartida a indústria cultural, conceber melhor sua cultura, seu meio e reivindicar uma produção engajada com sua cultura.

Primeiramente, o fator jurídico e regulatório dessas mídias é relevante intervenção devido aos danos psicológicos produzidos em grande escala. O vício já é comum e há a necessidade da responsabilização das grandes plataformas para compreensão de um mundo que reintegre o indivíduo à sua própria cultura.

Junto a isso, os dados e informações deveriam ser fiscalizados para não manipular os indivíduos a reproduzir um sistema de constante enganação e exploração. A relação material do indivíduo com o mercado deve ser em vista de um consumo útil às reais necessidades.

A publicidade e a propaganda devem comprometer-se com as relações diretas para um consumo que vise seu valor utilitário e não o valor fetichista. O entretenimento e o lazer devem existir, porém, não devem prendê-lo, e, promover a deterioração do próprio indivíduo sobre um consumo repetitivo e sem significado.

Com isto, há ações políticas e jurídicas que defendam ao indivíduo contra sua manipulação e sua defendendo sua dignidade para evitar sua exploração e autonomia. Deste modo, a garantir que esse sistema possa esclarecer essas relações promover educação sobre os métodos exploratórios, de modo que permita ao mesmo compreender essa relação exploratória e possibilite reivindicar sua dignidade.

O fator democrático do ciberespaço permite maior contato com informações e dados interessantes sobre a sociedade devido à virtualização do mundo, possibilitando contatos de interesses aproximados do indivíduo para promover-se. Eventos de familiares, formaturas, produções científicas, obras literárias, obras de arte, notícias, políticas regionais que produzem o meio ordinário da cultura.

Há uma possibilidade de aproximar as obras de modo que enriqueça o saber e as relações do indivíduo. Quando bem colocadas pelas plataformas, permite um espaço de visualização e democratização, de modo que não o induza a compreendê-la apenas como produto mercadológico, mas que permita visualizar as perspectivas do autor sobre o mundo, aproximando da reflexão.

Este, que traz novos pensamentos e transcendências sobre a realidade, promove um rigor crítico devido à relação dialética empregada sobre os signos expostos. Produzindo algo mais genuíno e permite o espectador refletir sobre a expressão artística fomentando sua perspectiva crítica e única que produz sua identidade.

Ademais, a partir do conteúdo desenvolvido, promoveremos uma proposição prática através do Design Gráfico a fim de afastar características da indústria cultural elucidadas por Adorno e Horkheimer. Possibilitando, então, uma nova perspectiva de

produção e relação com o espaço virtual e com as obras sobre a significação com o indivíduo.

A indústria cultural busca a harmonização da palavra, da imagem e da música (ADORNO. Theodor. HORKHEIMER. Max. Dialética do Esclarecimento. A indústria cultural p.117. 1944)

O fator harmonizante a que as obras estão expostas interessa aos valores sistêmicos para própria manutenção. A exploração, a saturação, o aspecto naturalizam o padrão estético para compor a cultura do indivíduo, afastando da relação disruptiva e contrastante, para um padrão que produz a sociedade mecanizada e vazia da agradabilidade vazia.

Disto isto, é necessário a exposição da crítica e das pautas cotidianas, possibilitando uma cultura mais autêntica e rigorosa para significar melhor a realidade do indivíduo, programadamente para produzir sua autonomia sem as máscaras comerciais e ideológicas.

As plataformas configuram e tendência o tempo da produção devido a um ideal de exibição e experiência. Entretanto, adequar as plataformas para conectar o mesmo com a própria realidade e identidade. Assim, pode compreender um algoritmo que seja genuinamente adequado ao mesmo, de modo que auxilie nas demandas de sua cultura.

Por exemplo, exibindo as notícias regionais, divulgando as obras históricas e culturais educando para compreender sua realidade. Deixando claro as intenções das obras e suas máscaras para produzir um indivíduo consciente da sua relação estética e significativa, de modo que possibilite ele enxergar para além do mundo virtual e estimular a atividade política e social para composição da estrutura social.

Além disso, de modo a retirar o aspecto vazio sobre a saturação e a alta reproduzibilidade técnica, é possível envolver a arte sobre seu contexto e seu valor social. Deste modo, é possível adaptar a plataforma ou o conteúdo que contemple a biografia do autor e uma nota da perspectiva do autor sobre a própria arte e sua simbologia, transparecendo sua expressão de modo que os espectadores possam acessar a essa significância e refletir sobre a obra. Isto possibilita uma leitura crítica da obra imposta sobre a arte.

...A indústria cultural acaba por colocar a imitação como algo de absoluto. Reduzida ao estilo, ela trai seu segredo, a obediência à hierarquia social. A barbárie estética consuma hoje a ameaça que sempre pairou sobre as criações do

espírito desde que foram reunidas e neutralizadas a título de cultura. (ADORNO. Theodor. HORKHEIMER. Max. Dialética do Esclarecimento. A indústria cultural p.123. 1944)

O método de produção deve ser repensado de modo que não explore os micros estímulos e amarras psicológicas reativas. Ao contrário, visar uma produção autêntica, isto é, que permita um contato proveitoso para reflexão, uma obra que não busque apenas agradar, mas sim provocar a relação da leitura do artista para promover uma aproximação simbólica e contínua com os espectadores.

...A indústria cultural não cessa de lograr seus consumidores quanto àquilo que está continuamente a lhes prometer. A promissória sobre o prazer, emitida pelo enredo e pela encenação, é prorrogada indefinidamente: maldosamente, a promessa a que afinal se reduz o espetáculo significa que jamais chegaremos à coisa mesma, que o convidado deve se contentar com a leitura do cardápio. (ADORNO. Theodor. HORKHEIMER. Max. Dialética do Esclarecimento. A indústria cultural p.131. 1944) ...

...A indústria cultural não sublima, mas reprime. Expondo repetidamente o objeto do desejo, o busto no suéter e o torso nu do herói esportivo, ela apenas excita o prazer preliminar não sublimado que o hábito da renúncia há muito mutilou e reduziu ao masoquismo (ADORNO. Theodor. HORKHEIMER. Max. Dialética do Esclarecimento. A indústria cultural p.131. 1944) ...

Isto posto, a proposta é de uma plataforma desinteressada no lucro, para promover espaços com obras que auxiliem a emancipação e elucidar o indivíduo, para demonstrar suas relações em contraste com o sistema imposto, para promover atividades do indivíduo perante sua cultura, permitindo a participação do mesmo em busca do seu progresso

O método contínuo de vendas em cima das plataformas e da mídia mais potente hoje, a internet, engloba a imposição pela repetição do conteúdo até o usuário realizar a interação desejada ou confirmar seu desinteresse para compreender a forma de interação para assim ter novos métodos de manipulá-lo, esta relação é imposta e invasiva, ocupando a mente dele forçadamente pelo constante esforço de se fazer necessário e presente, forçando uma interação.

A proposição perante essa problemática seria o resgate das relações de valor de troca e valor de uso, estes possibilitam contemplar o que é um objeto que, evidentemente, promoveria o indivíduo sem as máscaras programadas.

Junto a isso, promover um afastamento das obras fetichistas que vendem relações imateriais lucrativamente. Claro que a busca de compreender a própria realidade permite perspectivas antes não alcançadas, devido ao distanciamento produzido pela alienação. Por conta disso, essa adequação é necessária em vista da formação de um indivíduo e uma cultura eficiente no progresso técnico genuíno da sociedade.

...A indústria do prazer, em que se vende a ideia de um lazer e divertimento, afastando da pauta questões da superestrutura... Oferecer-lhes algo e ao mesmo tempo privá-las disso é a mesma coisa. É isso o que proporciona a indústria do erotismo. (ADORNO. Theodor. HORKHEIMER. Max. Dialética do Esclarecimento. A indústria cultural. p.132. 1944)

Assim sendo, promover obras de teor crítico, pedagógico, informativo, noticiado, principalmente por meio de relações sobre o que é relevante e o que afeta o mesmo através dos seus interesses. A proposta positiva seria utilizar o mapeamento dos relatórios que envolvem o indivíduo para transmitir e produzir algoritmos que exponham obras que enriqueçam suas demandas culturais.

Contudo, a plataforma é configurada via algoritmos e reações realizadas nos meios digitais, com isso, é interessante a categorização sobre o que cada conteúdo se trata, de modo que transpareça e possibilite o mesmo a consumi-lo de modo claro. Junto a isso, de modo que parametrize o número de vezes que as obras são exibidas para estimular o contato com informações que conscientizem os do sistema e que possibilitem uma produção social interligada. Assim, perante o algoritmo, haverá uma proposta para alimentar a cultura com conteúdo útil sobre às relações sociais ativas e interativas do indivíduo, de modo que estimule interação com sua própria cultura, mas também promova movimentações para acesso a diversidade.

Sobre o entretenimento nas redes sociais, temos que o lazer produzido nas mídias digitais não é problemático, porém a indústria produz ídolos e consome o tempo preenchendo e consumindo o indivíduo, que assim preenche o vazio da identidade. Reforça-se, assim, a inutilidade do indivíduo e o apazigua enquanto agente social, com isto reforça o afastamento potencial, rigoroso e político do indivíduo para determinar seus próprios valores. Deste modo, há também uma responsabilidade dos autores para compor suas peças de modo a representar suas obras sobre uma perspectiva crítica e social pertinente e engajada com as pautas relevantes da sociedade.

... A indústria só se interessa pelos homens como clientes e empregados e, de fato, reduziu a humanidade inteira, bem como cada um de seus elementos, a essa fórmula exaustiva. (ADORNO. Theodor. HORKHEIMER. Max. Dialética do Esclarecimento. A indústria cultural p.137. 1944).

A produção humana foi reduzida aos fatores de mão de obra, eficiência e utilidade, o trabalhador submete sua vida para ser coagido a contemplar e concordar com os valores hierarquizados e determinados pela classe dominante. Entretanto, a exposição de obras contextualizadas, exaltando o autor e a linguagem transparente, que expliquem os estímulos produzidos para os indivíduos, possibilita uma reflexão responsável e autêntica, reintegrando o indivíduo a si.

Em resumo, proporei uma formalização estética para promover o contato do espectador com a expressão subjetiva do artista, para compreensão da profundidade simbólica da obra com o mundo e produzir seu próprio reflexo com a arte e sua realidade.

Consequentemente, a utilização dos espaços digitais de modo a contemplar as artes autênticas incentivará os artistas a utilizarem esse meio para demonstrar suas críticas ao mundo estabelecido, para formalização de um mundo que vise a superação dos diversos temas. Sendo assim, com a técnica distribuída, direcionando-se aos valores éticos e morais que promovam o indivíduo e mitiguem o sofrimento e as mazelas da sociedade produzidas pela ofuscação dos interesses da classe dominante

Promover as artes que buscam os fins nelas mesmas e não a busca de rentabilizar, o sistema é promovido por demanda, a partir do momento que há espaço e conscientização da indústria para os valores críticos da produção social. Assim, possibilita a produção dessa nova demanda de relacionamento crítico aos próprios interesses e ao próprio consumo, para promover um contato utilitário maior com as plataformas e não apenas serem presos pelo entretenimento e o lazer.

Isto é, uma forma diversa de explorar o meio tecnológico e a vida para fruir-se de uma busca pela forma formação de identidade, com aparelhos altamente acessíveis e democráticos, para trazerem questionamentos para verificar uma cultura que busca seu próprio progresso, com uma construção ampla e aberta, além de estimular a atividade política.

... A indústria cultural ressalta a estética da natureza formando noções belas das árvores, de rios limpos, de um céu azul, eles reforçam essa noção de que essa

relação mecânica de natureza e seres humanos são harmônicas enquanto só é reforçado esses estereótipos para evitar as críticas a produção real que distânciaria e explora e desmata intensamente a fim de explorar o trabalho humano e os recursos naturais para expansão da propriedade e aumento da concentração de renda. (ADORNO. Theodor. HORKHEIMER. Max. Dialética do Esclarecimento. A indústria cultural p.139. 1944).

... a indústria cultural pode maltratar com tanto sucesso a individualidade, porque nela sempre se reproduziu a fragilidade da sociedade. Nos rostos dos heróis do cinema ou das pessoas privadas, confeccionados segundo o modelo das capas de revistas, dissipase uma aparência na qual, de resto, ninguém mais acredita, e o amor por esses modelos de heróis nutre-se da secreta satisfação de estar afinal dispensado de esforço da individuação pelo esforço mais "penoso, é verdade da imitação. (ADORNO. Theodor. HORKHEIMER. Max. Dialética do Esclarecimento. A indústria cultural p.146. 1944)

A Estética reproduzida para harmonização, produzindo a naturalidade da mesma, com contrastantes críticas sobre o próprio sistema deve ser função dialética comum de sociedades verdadeiramente democráticas, o progresso humano deve ser construído com a expressão e autenticidade de todas as culturas, assim, para promover-se, deve contemplar também a utilidade política nas relações tecnológicas que já dominam, produzindo plataformas e obras que estimulem e facilitem a participação social para construção de um mundo estruturado de todos e para todos.

7. PROPOSIÇÕES EM VISTA DO PROGRESSO SOCIAL

A partir das bases citadas anteriormente, seguirei com a proposta que visualize mudanças estruturais do modo produtivo, para desenvolver aspectos que não utilizem do domínio tecnológico de modo a manipular e explorar os indivíduos. Isto posto, trataremos os pontos da fundamentação teórica em busca de uma conversão da técnica em cima do meio digital, além de tratarmos sobre os aspectos estruturais, que determinam o valor e a cultura do indivíduo com os mecanismos de controle.

Assim, afastar o apaziguamento do indivíduo, permite promover uma sociedade ativa, crítica e rigorosa, gerando mais embates para a produção de uma realidade verdadeiramente democrática e simbólica. Entretanto, esta proposta visa argumentar sobre os problemas culturais atuais, para assim agir de modo a produzir relações transparentes e funcionais.

Deste modo, defende-se uma melhor adequação dos meios de foco no contexto do século XXI, dentro da era digital. Sendo assim, o entretenimento, o lazer, a internet e as telas, por mais que verifiquem valores úteis, também é instrumento de produção ideológica e manipulação massiva pelo capital.

De acordo com isso, esta proposta se adequará a ideais para a construção de uma sociedade que permita seu progresso tanto para o indivíduo quanto para a sociedade, permitindo a apropriação do meio material de modo significativo e simbólico, permitindo interação e envolvimento político, pedagógico e emancipatório. Com isso temos: 1-Inalienação; 2-Consciência política; 3-Enriquecimento simbólico; 4- Identidade; 5-Educação; 6-Saúde; 7- Entretenimento.

1 — Sobre o primeiro tópico a inalienação, é aquela que busca apreender sobre sua realidade, retirando o indivíduo das temáticas desnecessárias, ao promover seu valor fetichista de consumo, para que haja limites ou clareza nessas ações tomadas para possibilitar uma crítica a realidade posta.

2 — A consciência política irá se aproveitar da difusão em massa e democrática para promover as informações sobre as relações convencionais e inerentes da cultura que o afeta, para abranger todo o espectro cultural do próprio para aumentar a informação e o engajamento político e movimentações relativas ao indivíduo.

3 — Enriquecimento simbólico. Proporei obras, mediante um algoritmo que preze pelo conteúdo e sua forma, para produzir conceitos a partir de uma mídia menos saturada, na qual permita um contato com mais tempo permitindo reflexão. Ademais, o contato com a biografia do autor e sua descrição da obra para formar uma relação transparente de autor com espectador, de modo a evidenciar os fins, retirando os aspectos alienantes ocultos. Possibilitando um maior entendimento sobre funções históricas e culturais das obras para as produções.

4 — A identidade desenvolve o princípio das produções e as forças relacionadas aos movimentos culturais, de modo que determinam sua relevância, principalmente dos meios mais presentes e relativos aos usuários. Deste modo, tornará mais visível essas relações de modo que transcendem e estimulem o contato da arte regional, além de estimular as subjetividades e a própria produção autêntica, que envolve sua amplitude expressiva, desde a comédia até a literatura. Produzindo proximidade com seu meio cultural, que possibilita a interação ativa, compreendendo sua ocupação de espaço e promovendo um rigor para formação do seu meio cultural.

5 — A educação deve ser promovida por meio de temáticas bases como ciências humanas, ciências exatas e ciências biológicas, distribuindo-as e priorizando as vozes de especialistas e seus contrapontos, de modo a trazer conteúdos de maneira que possibilite o indivíduo a buscar expandir sua formação para corroborar com sua produção autêntica e permita avaliar seus desejos e seu conhecimento através da representatividade produzida por ele.

6 — A saúde do indivíduo principalmente a psicológica das pressões e estímulos estéticos, junto a alta dosagens de dopamina que vicia o indivíduo, assim se inclina para uma imersão profunda e mecanizada. Este princípio está para a atribuir métodos tanto para o algoritmo, quanto para conscientizar as produções de modo a colaborar com a melhora da vida enquanto homem biológico, assim, direciona-se ao combate de doenças produzidas pelo capitalismo do Século XXI, como depressão e ansiedade, em uma sociedade altamente conectada e com uma alta densidade de conteúdos que os afeta diretamente.

O homem enquanto aspiração e significado estão esvaziados, deste modo, promover o afastamento dos hábitos da sociedade atual, pode produzir uma relação sadia com o uso da tecnologia de modo que o auxílio, possibilita-se então, de um homem mais autônomo,

ativo e autêntico. Pois esta cultura do consumo, converte tudo em fetiche ou corroboram para a reprodução do status quo, prendendo-o e ocupando sua experiência e tempo de vida determinado pelos detentores do capital, de modo a formar o indivíduo como um número, administrá-lo e explorá-lo. Impossibilitando a crítica e a reflexão sobre si e seu meio, pois este não tem mais valor devido à imposição do capital sobre os valores e os princípios sociais que direcionam as ações humanas para conservação do capital.

Desta forma, a partir desses princípios, será desenvolvido de forma prática, métodos e estruturas teóricas para combater a cultura atual e conceber uma cultura em busca da emancipação do indivíduo.

7.1 CONTATO E FUNÇÃO.

De antemão, antes de seguir com as noções estéticas e os exemplos práticos, a primeira alteração seria pelo fim, que direciona a produção da plataforma. Com isto, para promover uma relação crítica e emancipatória, como proferido por Benjamin, a primeira proposta é proporcionar uma estética das redes sociais como funcionalidade de ferramentas centralizadoras estéticas/culturais.

Produzir a ideia de uma plataforma que é transparecido como meio para atingir os fins, possibilita uma determinação consciente do indivíduo com sua intenção de uso desses meios sociais. Elucidando uma parte crítica e reflexiva para um controle melhor do próprio uso, sem ser exposto de modo bajulatório e viciante, possibilitando um consumo mais planejado sobre os impactos dos conteúdos sobre si.

Entretanto, essa primeira proposta diz respeito a uma alteração das plataformas para o primeiro contato com o usuário, em que obriga o mesmo a escolher uma categoria para o uso, reforçando seu sentido utilitário, e, assim definir conteúdos voltados a categorias que permitam um uso consciente da rede social. Algumas propostas de categorias são: lazer, educação, cultura, mundo, tecnologia, economia, política.

Promovendo, assim, meios de entendimento sobre o que afetará o indivíduo, possibilitando a visualização dessas estruturas sociais, que reforçam o conhecimento sobre a área indicada. Atualmente, essa relação é velada e, deste modo, envolve o indivíduo na

conceituação desses conteúdos durante o uso da plataforma, para compreender não apenas o modo micro do conteúdo da sua esfera que o reproduz, mas também, sobre qual meio de atuação da produção dentro dessa esfera.

Durante o trabalho, trarei exemplos de uma adaptação geral, conforme um certo padrão das plataformas. Entretanto, devido ao trabalho ter seu cunho mais generalista sobre essas alterações, elas serão expostas em variedade, conforme as mais relevantes do cenário atual. De modo a contemplar essa alteração valorativa que possibilite um direcionamento nos princípios expostos que visam à emancipação e educação do indivíduo.

Por conseguinte, teremos então a primeira proposta, demonstrando exemplos desta tela inicial, exemplificando com layouts semelhantes às principais plataformas, Facebook e Instagram (Desenvolvidos pela Meta), TikTok, Google e YouTube (Desenvolvidos pela Google):

Figura 1 - Layout para computadores sobre exemplo de tela inicial nas plataformas

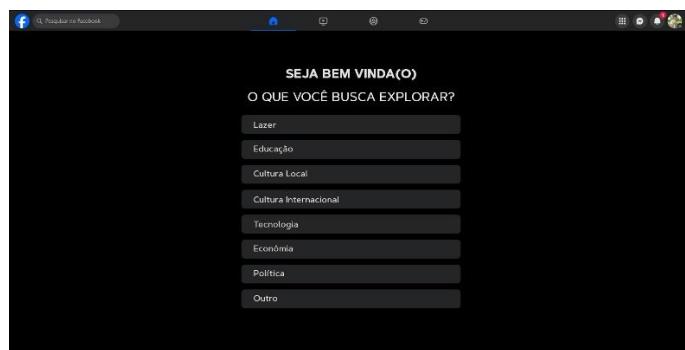


Figura 2 - Layout para celulares sobre exemplo de tela inicial nas plataformas



7.2 EXPERIÊNCIA ESTÉTICA

Por conseguinte, será desenvolvido sobre a estrutura dentro das telas que produz a experiência virtual, chamado no termo em inglês layout, com formatos padronizados evidenciando os conteúdos e buscando a interação do indivíduo. A única que se difere devido sua proposta entre as principais plataformas é o Google, que contém sua centralidade de conteúdos justificada pela esquerda e funciona mais como mecanismo de pesquisa. Porém, terá sua participação no trabalho devido as possibilidades de tendenciamento e priorização a partir de investimento, impondo sua hierarquia a partir do valor investido pela impreza.

Busca-se assim, tendencias os usuários a partir da relação aparente na qual impacta o indivíduo de modo que os primeiros itens da busca, formam suas primeiras decisões e estímulos para estar clicando, ou seja, formando um desejo inicial pelo tendencimento. Devido a isto, fortalece-se as relações massivas e lucrativas, entregando as necessidades de buscas para objetivos no lucro e não na suprir sua realidade plena para os desejos da produção humana.

Prosseguindo, as estruturas principais de conteúdos que buscam reter maior atenção dos usuários e ocupar o tempo do indivíduo são o Instagram, Facebook, TikTok e YouTube. Estes, distribuem conteúdos a partir da criação dos próprios usuários, de modo a reter os usuários e verificar seu aprofundamento de interação analisar e aprender padrões e desejos do usuários e permitir a leitura e a venda dessas interações.

Deste modo, permite manipulação pelos algoritmos ocultos ao usuário, porém com sua tendência que visa maior sucesso para os que aplicam financeiramente para permanecer acima em relevância e consequentemente em lucratividade, compensando o reinvestimento da empresa na plataforma e permitindo a exploração através do entretenimento e do lazer do indivíduo.

Configuram-se então plataformas voltadas ao conteúdo, exaltando-os e centralizando para a busca da atenção e retenção do indivíduo, forçando-os a produzir relações com conteúdos supostamente entregues aleatoriamente. Com isto, temos que o primeiro objetivo das plataformas está na captação de interesse e atenção do indivíduo para retê-lo na plataforma e acomodá-lo para captar seus dados e seus interesses.

Após isso, nas estruturas dessas plataformas centraliza-se a pesquisa e o perfil em áreas fundamentais para personalização do usuário através das informações captadas para obter detalhes do círculo cultural do indivíduo, como endereço, telefone, e-mails, garantindo acesso à várias formas de retê-los. Destaca-se nas plataformas, o campo de identidade, na qual evidencia conteúdo de pessoas próximas, produzindo um sentimento de identificação com o meio e com a utilização de pessoas na qual você já conheceu permitindo a acomodação e explorando ainda mais seu tempo alimentando o algoritmo que trataremos na próxima seção.

Após isso, temos as áreas de interações sociais de seu círculo fechado, os “amigos”, que também é relevante e por isso é primariamente exposta, porém, dentre as três, a menos fundamental para captação de dados, mas tem sua função de identidade que prende-o

Por último, temos a área de publicação e criação, onde está em menor evidência devido a uma relação direta de produção de um usuário primeiramente passivo, pois a própria criação permite uma relação ativa e nesse processo abre espaço para uma interação crítica, pois o mesmo consegue visualizar essa distribuição e mesmo que velado pode compreender os padrões delimitados pela plataforma que mostram as relações ideológicas ocultas da empresa.

Entretanto, não deixa de estar na tela principal e em evidência, pois as obras que permitem a extração da atenção e a dominação com sua alta reprodutibilidade e alienação estratégica para os fins daqueles que determinam as regras da plataforma. Além disso, promove-se ainda mais o tempo despendido dos indivíduos para uma diversidade cada vez maior de conteúdos, possibilitando uma ampla captação e um refino na determinação das informações produzidas. Segue respectivamente alguns formatos das principais redes sociais, respectivamente: Facebook, Instagram, TikTok, Youtube;

Figura 3 - Layout para celulares, Plataforma Facebook



Figura 4 - Layout para computadores, plataforma Facebook



Figura 5 - Layout para celulares, plataforma Instagram

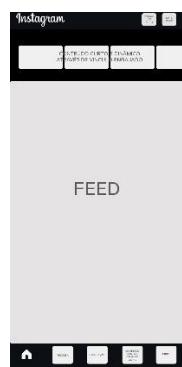


Figura 6 - Layout para computadores, plataforma Instagram

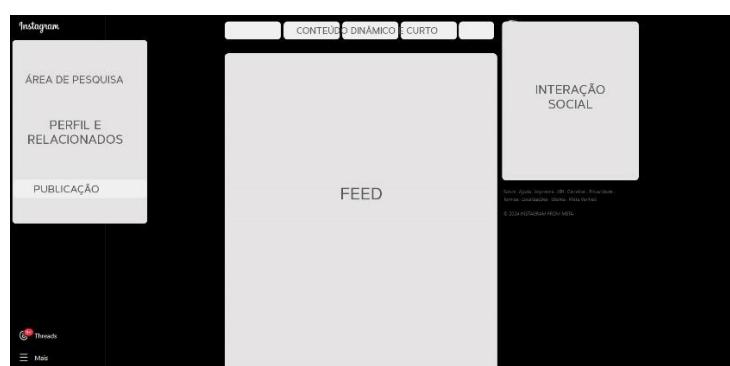


Figura 7 - Layout para celulares, plataforma TikTok

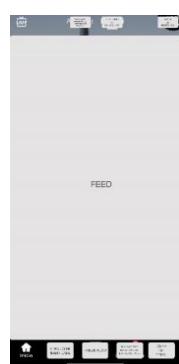


Figura 8 - Layout para computadores, plataforma TikTok



Figura 9 - Layout para Celulares, plataforma Youtube



Figura 10 - Layout para Computadores, plataforma Youtube



Com isto, a fim de promover uma interatividade voltada às categorias selecionadas na primeira exemplificação prática, o conteúdo também terá foco principal.

Entretanto, os Layouts demonstram um parasitismo excessivo de anúncios misturados estrategicamente para confundir os usuários e trazer um design semelhante às obras postadas com viés de entretenimento e lazer, forçando o contato através dos estímulos e dos padrões de interesses do indivíduo, se misturando e engendrando no conteúdo visto pelos usuários. Este, que comumente é mais agressivo a fim de estimulá-lo ao consumo.

Assim, ao se afastar essa relação de engano e estimular um uso consciente, será proposta uma seção específica para mercado, formalizando um centro categórico que demonstrem a não centralidade do mercado para as relações sociais virtuais.

Deste modo, com a proposta seguinte, tem como fim reduzir as questões e problemáticas desenvolvidas para um parasitismo comercial, a fim de redirecionar seu layout, de modo que possibilite um uso consciente e deliberativo sobre as relações comerciais das plataformas:

Figura 11 - Layout Proposta Plataforma para computadores

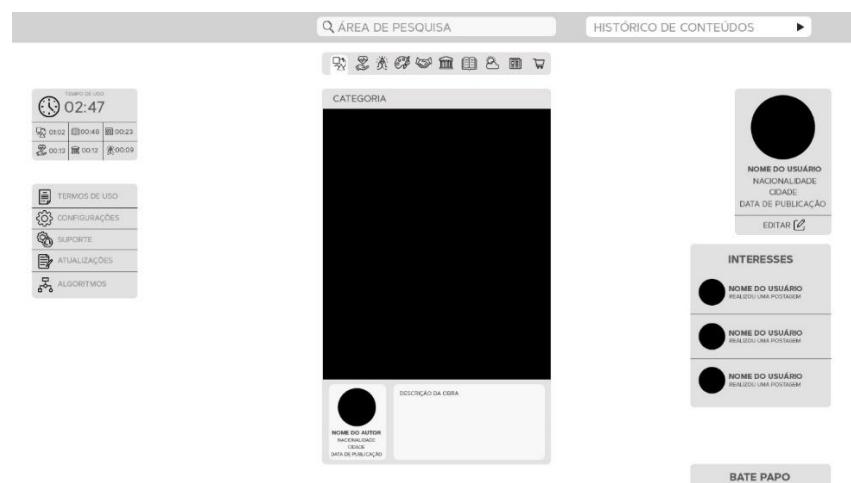


Figura 12 - Layout Proposta Plataforma para celulares



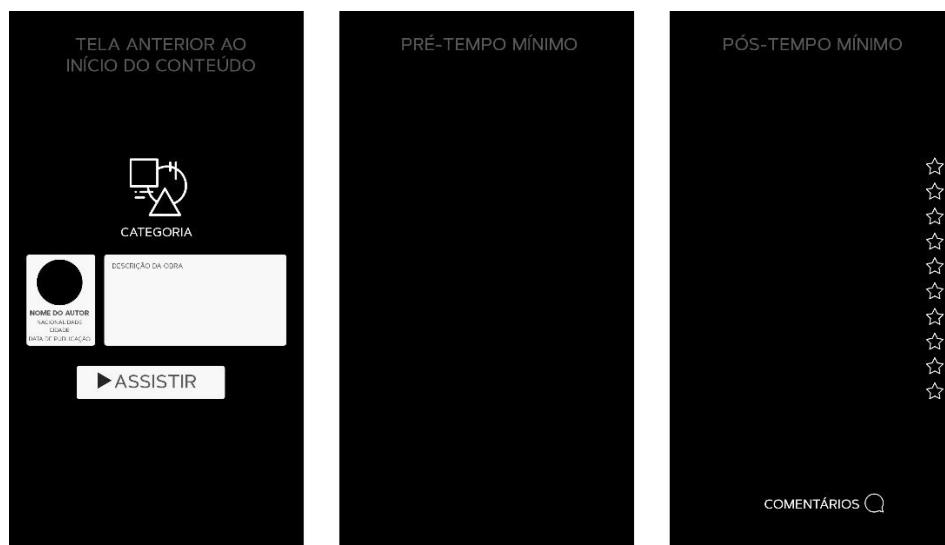
Tratando sobre a relevância na distribuição, os conteúdos dinâmicos, vídeos curtos, vêm ocupando primariamente os espaços dessas redes, migrando do “feed” - espaço de rolagem vertical infinita que entrega os conteúdos a partir do carregamento de novos conteúdos entregando infinitamente os conteúdos, em que há um espaço e ocupa menos a tela do que os vídeos curtos- para os vídeos curtos, em que desde o início da segunda década

vem obtendo maior centralidade nas relações de conteúdo. Deste modo, foi realizado um formato que contemple os princípios trabalhados, verificando uma interação mais direta e automática do conteúdo permitindo consumir mais em menos tempo, o chamado “auto play” que inicia os conteúdos um após o outro interruptamente, afastando do usuário sobre qualquer escolha para consumir ou não o conteúdo, retirando a deliberação e promovendo a ideia de captação a partir do interesse após 3 segundos do vídeo automático, em que caso o mesmo veja esse tempo mínimo, indica mais uma informação de interesse.

Com isto, de modo a combater o auto-play será adicionado, nos moldes já desenvolvidos, uma capa com a categorização, descrição e autor, trabalhando sobre o que será exposto.

Em seguida, será iniciado o vídeo a partir da consciência do indivíduo ao decidir consumir o conteúdo. Depois, o conteúdo será expresso sem nenhuma interferência artificial que estimule o indivíduo a perder a atenção sobre aquilo que está sendo transmitido. Após o término de visualização da obra, abrirá os campos de comentários e avaliação para trabalhar o rigor, além de produzir uma relação mais simbólica que os moldes impostos, permitindo comentários coesos e profundos sobre os aspectos das obras.

Figura 13 - Proposta Layout - formato de plataformas para vídeos



Sendo assim, voltando aos desejos e interesses dos usuários que buscam o consumo da relação de mercado e troca na plataforma, formalizando uma seção promovida pelos algoritmos de interesse do usuário a partir das relações de pesquisa. Além disso, para ele visualizar que está adentrando nessa relação, para não ser estimulado por impulsos promovidos pelos hábitos fundados na constante emissão e interação.

Junto a mesma seção onde será categorizado e reduzido o valor de mercado, haverá demais categorias que julgo de relevância social, pois impactam diretamente a cultura do indivíduo, como o clima, notícias, política econômica, cultura, arte, religião, saúde, educação; sendo questões centrais para sua atividade em construção autêntica, possibilitando o indivíduo estar mais próximo de questões fundamentais para sua emancipação e permitindo maior atividade política sobre relações de maior proximidade.

Além disso, seguindo no foco da categorização, as obras terão de formas visíveis sobre o que é objetivamente cada conteúdo e em qual seção ele está navegado, possibilitando uma transparência para deliberação consciente do que está consumindo. Para distribuir de modo confiável os conteúdos e não em vista de enganá-los, sem estimular, ocupando espaços invasivos para explorar seu tempo e sua atenção.

Sobre a proposta, haverá uma seção fixa sobre o perfil do usuário, permitindo sempre a visualização de si, e assim, manter constante contato sobre a própria imagem e seu despendimento identitário e social com as plataformas. Demonstrando-o como um indivíduo participante e responsável pelas interações vinculadas, junto a colaborar com isso, é evidenciado a seção de histórico ao lado da pesquisa, para facilitar acesso sobre o que é pesquisado e assim, verificar uma leitura do usuário com seu uso, permitindo um uso mais consciente.

Diferente do que é posto hoje, a sessão de amigos e os vínculos produzidos nas redes como: seguir, solicitar amizade, curtir, inscrever-se, será reduzido a uma categoria, apenas como os “interesses”, essa seção evidenciará ao usuário sobre os vínculos produzidos elencando e demonstrando aqueles mais relacionados, possibilitando uma visão sobre seus desejos e interesses a partir das interações produzidas. Possibilitando a visualização e atualização do usuário sobre seus grupos de interesse sem reduzir seu campo de visão para uma determinação categórica e estratégica que emite informação reduzida do indivíduo.

Ao lado esquerdo superior, será adicionado um relógio que medirá o tempo gasto em cada categoria, para trazer a informação de quanto e como está sendo utilizado as plataformas e as redes sociais de modo que o indivíduo possa refletir sobre o uso.

Com isto, abaixo dos contadores de tempo, será exposto a caixa sobre informações da plataforma, tanto em sua personalização, quanto no esclarecimento e transparência de

sua relação com o usuário, permitindo a alteração e a visualização de caixas com as notas de atualizações, funcionamento dos algoritmos, configurações, termos de uso. Visando produzir um contato fácil e transparente sobre o uso de seus dados na plataforma, de modo que ele possa compreendê-la para seu uso e para suas críticas.

Prosseguindo, sobre a relação de tempo despendido, temos o chamado feed infinito, que irá distribuir conteúdo ao usuário sempre que ele navega. Abaixo, visualiza-se mais conteúdos de modo a entretê-lo e entregar conteúdo sem fim. Para amarrar o usuário na plataforma para captar mais informações que beneficiam a valorização financeira desses dados.

Portanto, de modo a confrontar essa lógica, para o mesmo não cair no hábito simples de constante busca por estímulos dos micros choques de prazer, através de conteúdo, será adicionado a cada 15 minutos notificações na tela sobre a passagem de tempo, possibilitando-o compreender conscientemente sobre seu tempo despendido em tal tarefa e possibilitando ele superar essa relação ou determinar limites próprios para se libertar um uso adequado de modo que não faça a plataforma consumi-lo.

Obra exemplo sobre a notificação:

Figura 14 - Exemplo notificação sobre tempo de uso da plataforma em computadores

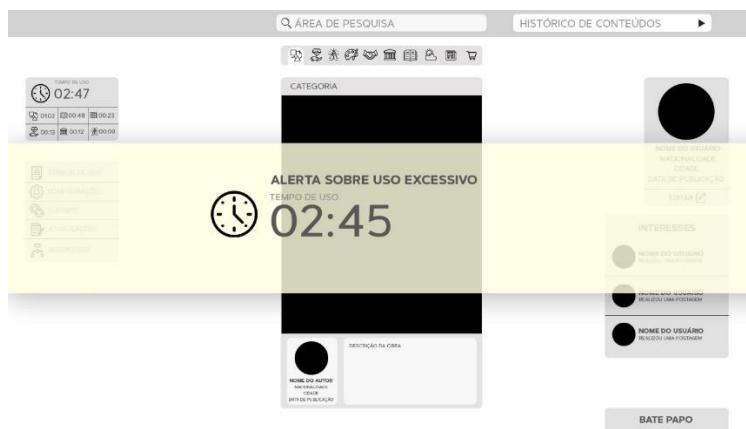


Figura 15 - Exemplo notificação sobre tempo de uso da plataforma para celulares



7.3 ALGORITMO E DISTRIBUIÇÃO

A relação de poder no mundo virtual, através de domínios e plataformas na internet que proporciona uma série de regras sobre o funcionamento destes meios digitais. Assim sendo, beneficia quem explora aqueles que dispõe seu tempo para se ocupar em seu tempo ócio. Hoje visualiza-se a concentração dos indivíduos nas relação da virtuais. Deste modo, segundo Feenberg (2002), envolve dois polos, o do sujeito e o do objeto. Ao se verificar tal composição, resultam nas relações de poder.

As empresas constituem-se de forma estratégica para entregar uma estética que beneficie seus interesses, em que é endereçado para garantir sua boa imagem para os padrões capitalistas e assim definir a demanda para sustentá-lo, enviesando sua produção gerando consumo e alienando as demandas para uma produção significativa.

Os Algoritmos, as plataformas e toda a constituição estética no design é produzida para reproduzir os interesses daqueles que utilizam da marca e seus produtos/serviços. Deste modo a relação do consumo requer padrões para formar um ideal sobre o modo que deve ser exposto tanto sobre formato, ritmo, duração e conteúdo. Com isto, as Big Techs detém poder agora sobre como impactar a cultura de forma mundial e padronizada, formando hábitos de consumo e uma nutrição de seus usuários ao qual prepara-os para os consumos a partir dos interesses do capital. Garantindo melhor controle e assertividade na distribuição e manipulação para produção de demanda.

Em um artigo de Jonas Chagas sobre a investigação dos algoritmos da principal empresa sobre as mídias sociais, o meta. Assim, ele desenvolveu estudos sobre padrões é

possível visualizar características que corroboram sobre o papel do enviesamento para uma relação dominante e exploratória das informações dos indivíduos.

Feenberg (2005) utiliza o termo código técnico ao se referir a códigos que visam à realização de um interesse ou ideologia em uma solução técnica coerente para um problema.

Com isto, a plataforma distribui os conteúdos de modo a favorecer alguns objetivos e obstruir outros. Assim, contempla seu viés de manipulação, que contempla os interesses de uma classe que configura o sistema e determina uma cultura a partir da relação de dominação, possibilitando mediar tendências e tomar ajustes em certos direcionamentos, escolhendo o que é exibido e determinando o que é relevante. Deste modo, sempre reitera o viés final de lucro, porém com estratégias e métodos diferentes.

À medida que a tecnologia avança, as pressões do mercado elevam as apostas do jogo de dados pessoais. As câmeras de vigilância tornam-se mais baratas a cada ano; os sensores estão incorporados em mais lugares. Os telefones celulares rastreiam nossos movimentos; os programas registram as batidas de teclas. O novo hardware e o novo software prometem fazer “perfis quantificados” de todos nós, quer queiramos ou não. A informação resultante - uma grande quantidade de dados que, até recentemente, não foi registrada - é alimentada em bases de dados e montada em perfis de profundidade e especificidades sem precedentes (Pasquale, 2015, p. 4).

Jonas enumera algumas realizações dos algoritmos. (1) Sugerem conteúdos solicitados por meio de uma busca; (2) Indicam “amigos” a serem conhecidos ou potenciais pares amorosos ou sexuais; (3) Definem os anúncios aos quais devem ser expostos; (4) Fixam os preços e condições de determinados produtos a partir das características pessoais, sociais ou econômicas do segmento, do qual uma pessoa faz parte ou até mesmo das próprias informações individualizadas desta pessoa.

Durante o processo de experiência do usuário, a plataforma monitora seu uso a partir das diversas formas de interagir os conteúdos expostos. Com isto, é calculado um ranqueamento através dos valores empreendidos nessas plataformas. Seguindo com o artigo de Jonas, ele enumera:

(1) Afinidade. É analisada a relação entre o usuário da "Linha do tempo" e o autor do conteúdo. Quanto maior a interação entre os dois, maior a consideração deste aspecto no cálculo do Algoritmo. Aí é valorada também a "intensidade" da interação (mensagens diretas denotam maior intimidade do que comentários ou publicações em páginas por exemplo); (2) Peso. Cada tipo de "Edge" ganha um

valor definido pelo Facebook. Uma modalidade de interação pode ser elencada como mais relevante do que outras; e (3) temporalidade "Edges mais recentes tem peso maior do que mais antigos nos cálculos realizados pelo algoritmo. (CHAGAS, Jonas. Algoritmos e Sites de Redes Sociais: uma discussão crítica sobre o caso do Facebook. 2019)

Este processo é legitimado pela relação do aceite dos termos de uso sobre o uso dos dados. Em que em um arquivo extenso, em que é pouco objetivo, formaliza o uso dos dados de modo a trocar o uso e a exploração dos dados emitidos pelo indivíduo com a possibilidade do uso da plataforma, sem uma mediação ou regulamentação jurídica.

Deste modo, como a primeira proposta sobre o uso de dados, seria uma análise jurídica com o uso dos dados de modo que retire o enviesamento que utilize-o indivíduo para fins de venda de forma oculta, caso haja interação comercial que seja explícita e consciente. Além disso, se faz necessária a fiscalização e a produção de leis que limitem esse uso de dados e que respeite a privacidade do indivíduo para o uso em cima do consentimento dele, para transparecer essa relação e como ele será afetado.

Por conseguinte, temos sobre a relação de valor em volta da configuração dos algoritmos, estas devem ser redefinidas de modo utilitário ao indivíduo, e, além disso, possibilitar conteúdo crítico e objetivo. Possibilitando informações variadas sobre temas comuns, além de possibilitar leituras de diferentes perspectivas de modo que amplie seu conhecimento para entender melhor sobre sua própria realidade, fortalecendo o debate e uma sociedade democrática para decisões e relações sociais.

O fator que envolve a variedade dos conteúdos se dá pelo bom controle da distribuição destes. Com isto, a cada informação exposta, a plataforma configura-se para expor seguidamente conteúdos que confrontem o mesmo, formalizando este conflito de ideias. Possibilitando uma leitura crítica e reflexiva sobre as informações divulgadas, não fixando apenas no grau de agradabilidade, mas também que vise sua educação crítica.

Além disso, proponho uma distribuição que se afaste da alienação. Assim sendo, em vista da entrega de conteúdos sobre o meio e cultura do sujeito, que transpareçam os campos das ações, interações, políticas sobre seu meio participativo social, estimulando sua atividade cultural e social.

Deve-se ressaltar que o lazer, as comédias e os conteúdos sem necessária função formativa e informativa ocuparam seu espaço e de livre busca, porém atualmente, com os

“memes”, as “trends”, utiliza-se de modo a prender o indivíduo por esse constante estímulo de dopamina. Viciando-o também o usuário, deste modo a próxima medida terá como objetivo explicitar a relação de consumo para conscientiza-lo e possivelmente refleti-lo.

Por fim, de modo a garantir o uso da tecnologia de modo consciente, e que não ocupe o indivíduo de modo a prendê-lo. Então, também é evidenciado o tempo de uso e as categorias consumidas. Junto a isso, a partir de um tempo limite saudável, a plataforma adeque seus algoritmos de modo a ir afastando-o gradativamente para desestimular o uso. Deste modo, determine a distribuição que visa o afastamento do usuário sobre a plataforma, devido aos dados de desinteresse captados, possibilitando uma oportunidade de ócio não preenchido apenas pelas telas.

7.4 CONTEÚDO

O conteúdo que estamos trabalhando, trata-se das produções relacionadas aos meios digitais, principalmente nas plataformas de centralização de conteúdo e interação social, as redes sociais. Comumente produzido por Designers e artistas que desenvolvem formatos adaptados para os meios digitais nas redes sociais, a fim de expô-las.

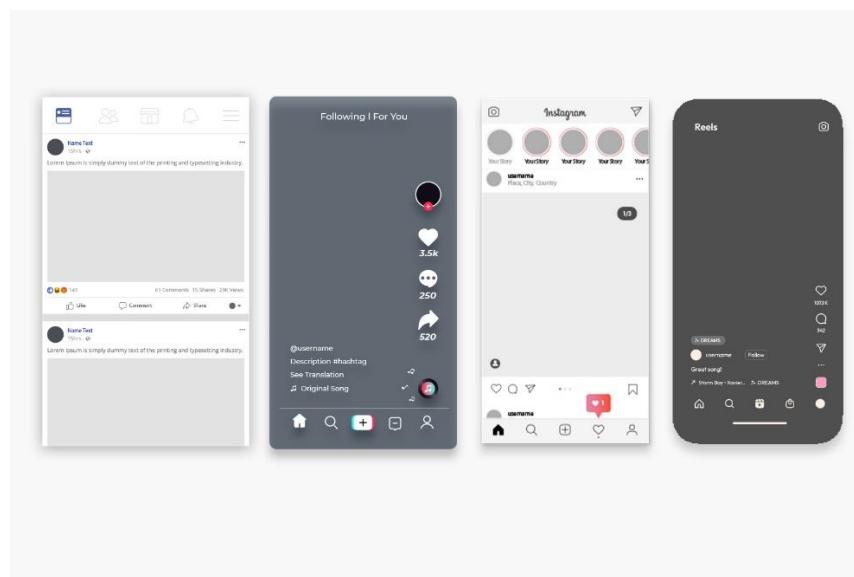
O vínculo da arte com a técnica, que funde as relações de troca e de uso, utiliza-se de técnicas que misturam suas estruturas estéticas voltadas para um conteúdo agradável e reproduzível, induzindo ao seu fator massificante e relevante, determinando os objetivos do lucro do capital. Essa formação, administrada da sociedade atual, desenvolve relações individualizantes, porém nunca se aproxima de uma exposição de expressão estética genuína, pois sempre ao aproximar de uma satisfação para o outro, retira as expressões autênticas da própria expressão.

Os conteúdos dentro dessas plataformas são variados: notícias, comédia, esporte, saúde, educação, política como todas as esferas possíveis da vida humana que possa ser captada ou expressa em imagem. Assim, permite mais fácil emissão de conteúdos e maior participação democrática e de voz relevante de mais indivíduos. Possibilitando a criação de conteúdos e perspectivas

interessantes e disruptivas. Formando assim ainda mais o interesse pela identidade dos espectadores que consomem.

Assim sendo, verifica uma maior identificação sobre o maior número de expressões, possibilitando uma relação mais profunda com uma diversidade de conteúdos que estarão nos limites dos interesses dos indivíduos, possibilitando uma leitura eficaz sobre os interesses e os valores do mesmo em cima da interação realizada pelo indivíduo.

Figura 16 - Exemplos de Exibições de conteúdos



A partir dos layouts das principais plataformas, verifica-se os conteúdos ajustados para a exposição como numérica variável, sendo repentina, imediata e de pouco aprofundamento em um primeiro contato. Junto a isso, as obras exibem números que formam a relação massiva sobre a opinião do público com o conteúdo, valorados pelos seus números exibidos, sobre as interações como reações, compartilhamentos, comentários. Reiterando a obra apenas como artefato e com seu valor determinado pelo seu valor expositivo, formando uma exposição passageira e dinâmica que retira uma visualização mais sóbria e contextualizada da obra exposta pela relação de interface direta determinada pela plataforma.

Os conteúdos são produzidos para seguir padrões estimulantes para formar estímulos imediatos, como o termo mencionado por Turcke, micro-choques, que qualifica

os conteúdos produzindo prazeres uma liberação positiva e agradável que forçam uma interação, pois este é o objetivo para qualificação dos usuários, a fim de produzir um direcionamento mais assertivo do sobre os conteúdos que o mesmo recebe, permitindo a plataforma utilizar dos interesses, meio para manipular e avaliar as reações aos estímulos para qualificar qual usuário tende mais a realizar compra e produzir lucro.

Ademais, com esse formato, permite uma massificação facilitada, devido ao grande número de relações, permitindo outros indivíduos também considerarem a obra em questão relevante pela questão numérica da interação exposta, facilitando o movimento das massas.

Assim, manipula e analisa os indivíduos como um grande laboratório, confrontando as obras com os usuários, verificando suas reações e visualizando a profundidade de relação com o objeto exposto para assim, produzir estratégias para seu produzir seu consumo.

Entretanto, conforme desenvolvido sobre a sociedade excitada de Turcke, forma-se um indivíduo altamente instigado por estímulos e prazeres constantes, interessado na disputa econômica e de espaço promovida nesses meios, vendendo os dados dos indivíduos para as empresas a fim de incentivar o consumo.

Com isto, tanto conteúdos patrocinados, quanto os publicados organicamente pelos usuários, se reduzem a dados mecanismos de acionamento dos usuários de forma inteligente que representam suas interações e interesses, produzindo informação rentável. Portanto, a fim de propor uma relação que não esvazie a obra e que permita uma relação mais profunda, serão propostas algumas ideias para os layouts nas plataformas para uma exposição que priorize realmente o conteúdo. Com isto temos:

1 - Maior espaço entre o intervalo de uma obra e outra, tanto no feed, quando na linha de vídeos curtos, uma pausa deve ser compreendida, com a aplicação de um maior espaço entre os conteúdos, para permitir reflexão e não remeter um conteúdo logo após o outro.

2 – Contato direto e de menor interferência: as obras hoje são expostas para obter interações e reações, contemplando quais estímulos e conteúdos determinam as ações dos indivíduos. Deste modo, as plataformas detêm uma diversidade de estímulos que buscam ele interagir com o conteúdo, seja com comentários, reações, compartilhamentos, tempo de visualização, toques nas telas. Deste modo, a plataforma induz também para os conteúdos promoverem essas interações, portanto, de modo a trazer uma experiência tanto produtiva

quanto estética aos espectadores e produtores, que se afaste de métodos alienantes, permite uma liberação das obras para promover sua transparência em contato.

Entretanto, para evitar os estímulos de reações diretas, instantâneas e de pouco valor, teremos o feed limpo. Com a captação de dados é possível verificar o tempo em que os usuários visualizam os conteúdos pelo tempo, denotando seu grau de interesse, permitindo a plataforma disponibilizar interações após um tempo mínimo de visualização, possibilitando um contato direto e claro da obra com o espectador. Portanto, será proposto as interações apenas após a visualização completa para compreender os conteúdos de forma plena.

3 – Contextualização: As obras já são esvaziadas de sentido, entretanto, adicionar campos que expliquem a obra e categorize-a permitindo tornar objetivo sua intenção com o contato e expressão artística e cultural.

4 – Identificação do autor: aproveitando sobre a contextualização haverá espaço para um contato com o autor e sua descrição sobre a arte, possibilitando um entendimento mais amplo da sua cultura e inspirações da obra, compreendendo um pouco da história por trás da técnica envolta na arte.

5 – Conteúdo engajado e vinculado a questões relevantes: O conteúdo deve ser priorizado pelo grau de relevância para o indivíduo no sentido de impacto sociocultural na vida do indivíduo. A partir da relação de localização e GPS, é possível obter expressões artísticas mais próximas ao usuário, divulgando obras de pessoas mais próximas e de utilidade, permitindo aproximação com a própria cultura.

6 – Interação transparente de valor sobre o conteúdo: permitir um campo para o usuário avaliar o grau de relevância de conteúdo produzindo um algoritmo transparente, produzindo a partir dos valores do indivíduo sobre as relações de busca que permitem um controle maior do indivíduo sobre o que ele consome. Aproximando de uma relação utilitária das redes sociais para a exposição de conteúdos que promovam informações que se adéquem às necessidades do indivíduo.

7 – Denúncias e relações éticas: devido a liberdade de autores produzirem, permite a exposição de conteúdos que podem ser sensíveis a determinadas culturas, além de criminosas como apologia a racismo e violência, estas a própria plataforma deve ser responsabilizada para mitigar e identificar ao Estado, os criminosos. Configurando-a com

os devidos cuidados, porém, este campo é necessário devido à composição histórica das culturas para tratar sobre assuntos sensíveis. Com esta avaliação, permite à plataforma categorizá-la como um conteúdo sensível e assim, expor com os devidos cuidados. Além de identificar possíveis ameaças.

Assim, segue um exemplo de adaptação destes pontos através da exposição atual das principais mídias:

Figura 17 - Proposta de Estrutura de Exibição de conteúdo



Confere-se assim, uma relação com a tecnologia que permite uma configuração personalizada e consciente do indivíduo formalizando uma relação de participação ativa e responsabilidade daquilo que o usuário consome. Assim sendo, permite conteúdos úteis como eventos culturais, formaturas de entes próximos, estudos sobre certos assuntos do próprio meio, entretenimento e lazer, promovendo um ócio sadio, além de diversos conteúdos que possibilitam acesso à diversidade em escala global, porém com uma priorização determinada pelo indivíduo e possibilitando o mesmo compreender onde seu tempo e consequentemente os tipos de conteúdo que mais o impacta da internet.

Sobre o conteúdo, não será proposto um modo ideal de produção. Deste modo, a produção artística, sempre será livre. Com o objetivo é produzir perspectivas e expressões para um meio reflexivo e menos viciante, possibilitando um ócio sadio.

Por isto, alguns exemplos trarão alguns dos modos de produzir conteúdo, a fim de estimular uma realização e uma relação ativa com a sociedade, promovendo mais acesso a obras que difundam um uso prático para sua vida, visando a utilidade e proporcionando uma interatividade com sua cultura e sociedade.

A relação dos indivíduos com a tecnologia, os celulares e as redes sociais, comumente significam-na como meio de diversão e lazer; confere-se então uma produção afastada do mundo político, prático e cultural. Impossibilitando estímulos e consumos que promovam interações efetivas sobre seus interesses, apaziguando-o para um controle permanente.

Assim sendo, a seguir desenvolverei algumas obras estáticas que demonstram uma relação utilitária, a fim de promover uma relação ativa do indivíduo de modo que o aproxime de sua própria realidade e permita sua emancipação e educação.

Figura 18 - Santinho Parente Próximo

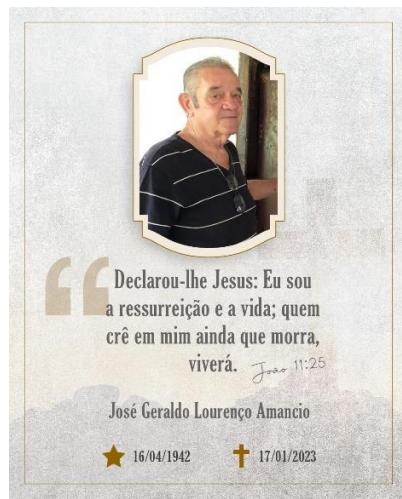


Figura 19 - Evento Cultural Local



Figura 20 - Convite Evento de Aniversário



Figura 21 - Informativo sobre Distribuição de alimentos



Figura 22- Convite para manifestação política



Figura 23 - Campanha de vacinação pública



Figura 24 - Inscrições para cursos de extensão



Figura 25 - Demonstração Técnica de inserção e harmonização de objetos em ambientes



Figura 26 - Produtos do CAFIL referente ao Kit de integração dos alunos ao curso de filosofia da UFU



8. CONCLUSÃO

A técnica reproduzida que emerge do século XX transforma a cultura, alterando as relações materiais e humanas intrínsecas a sociedade. Com o capitalismo e a revolução industrial na europa, contempla-se uma transformação na produção e na concentração de pessoas nas indústrias e meios urbanos. O contexto repressivo e exploratório devido a expropriação dos indivíduos e as regras que privilegiam os burgueses e o capital ao qual controlavam. Com isto, forçou o indivíduo a vender sua força de trabalho em troca de salário e força de trabalho para o seu sustento.

Com seu domínio, sua realidade demandou recursos e necessidades para adaptar a essa nova realidade, determinando sua formação de modo que contemple as extenuantes jornadas de trabalho e se produzir em um meio que concentra pessoas e infraestrutura, de modo a abrigar os trabalhadores e permitirem uma proximidade com o local de trabalho para venda mais fácil e por mais tempo do trabalhador.

Deste modo, ao ser inserido em uma realidade com uma alta densidade populacional, com uma infraestrutura planejada para a exploração, permitindo tecnologias massificantes para produzir as demandas e os mecanismos de sobrevivência local, além de promover avanços tecnológicos como a fotografia, os jornais, o cinema, o rádio, que a partir desses novos métodos produtivos de propaganda em massa, permite uma centralização dos interesses e das pautas trabalhadas na sociedade, na qual são determinadas pelas distribuidoras e emissoras que definem as pautas sociais e os conteúdos expostos.

Com o ganho sobre a manipulação das massas, a classe dominante com as mídias, permite-se uma gradual transformação para atender desenvolver essas técnicas, de modo a acessibilizar o acesso, produzindo para elevar esse novo mercado e construindo um meio absoluto de comunicação, ao qual todos devem estar atentos e com alto valor social agregado, pois supostamente atende as demandas das massas.

Com isto, a publicidade e propaganda, os atores, os artistas, os jornais, servem a esses canais de comunicação, desenvolve-se a arte e a técnica de modo a contemplar os padrões determinados pelas emissoras. Entretanto, detém uma produção massiva que democratiza o acesso a obras e conteúdos antes nunca visível em uma galeria ou aos jornais, porém, seus aspectos massificantes, produzem sua elevação cultural por um controle determinado pelo modo financeiro de operar no capitalismo, adicionando outro fundo

discreto em todas as obras. A performance e a utilidade desses conteúdos, de modo a ditar o valor do belo, do bom e do bem que constrói o imaginário popular de interação e produção.

O sistema que financia e produz a cultura atual, viabiliza e moderniza a extração de capital e, consequentemente, a obtenção de poder. Decorrendo aos tempos atuais, o progresso nas áreas das mídias e propagandas acompanharam a indústria e ultrapassou as necessidades humanas. Dito isso, os avanços com a digitalização do mundo atual, tem seu aspecto positivo conservado, sobre o acesso e a democratização de informação e obras. Porém, percebe-se a concentração e o monopólio de mídias, em que o mundo contemporâneo se relaciona, promovendo dependência dos meios digitais e das telas, sendo mídias centrais das pautas culturais humanas.

Com isso, captando a perspectiva positiva sobre a democratização e a emancipação da reproduzibilidade técnica nas ideias de Benjamin, foi desenvolvido neste trabalho a desconstrução sobre o funcionamento da era da reproduzibilidade técnica e da indústria cultural a partir de autores mais próximas ao contexto do Século XXI, para compreender melhor os avanços e contemplar as novidades nas técnicas de manipulação e exploração pelo entretenimento e o lazer, isto, que foi desenvolvido os impactos sociais em Christoph Türcke, Pierre Levy, para produzir um contraste sobre as mídias atuais a partir das críticas e estruturas citadas pelos autores.

Os aspectos exploratórios são moldados e desenvolvidos para estabelecer uma sociedade que justifique uma existência dominada. Isso impacta de modo contrário a reflexão e a dialética sobre a autonomia na produção cultural e material do próprio indivíduo, pois as demandas sempre são estabelecidas pelo externo, como o mercado e as mídias.

Em um ambiente centralizado e corrompido pelo capital, a partir das bases conceituais de Benjamin, é possível propor contrastes para redirecionar as técnicas e obras para afatar das dominações e cultivar uma cultura que valorize a humanidade, tanto como autônoma, quanto coletiva. Desta forma, emerge uma relação democrática, em busca de uma crítica e realização própria da sociedade e do indivíduo, formando questões e pautas que envolvam o indivíduo sem ofuscar seus objetivos e interesses na dominação e exploração do capital.

Promovendo uma interação transparente entre humanos e a tecnologia, com o objetivo direto dos mecanismos servirem à sociedade. É fundamental que o uso dessas tecnologias promova uma produção sempre pautada em princípios políticos e éticos determinados de forma democrática e participativa. A formação cultural não deve ser dirigida por um sistema marcado por omissões, restrições e ambiguidades. A existência de uma sociedade violenta, que concorre e apenas visa a vaidade do lucro e da concentração, apenas aprisiona o indivíduo em um ciclo de medo, repetição e performance, resultando na criação de um ser humano fraco, passivo e determinado pelo meio devido ao seu vazio.

Deste modo, a produção deste trabalho envolve a identificação da problemática a partir da análise da Teoria crítica sobre o sistema capitalista e mais objetivamente a produção estética das obras de arte, trazendo para o contexto atual, aos conteúdos envolvidos nesta indústria cultural.

Ademais, de modo a produzir uma proposta teórico/prática neste trabalho, desenvolve-se o Design, principalmente sobre as técnicas voltadas a indústria de massas, hoje presente em telas e computadores. Assim, será proposto ideias de combater aspectos viciantes, para produzir uma experiência que contemple maior o contato simbólico com as obras reproduzidas e permita uma perspectiva significativa de modo que verdadeiramente auxilie o indivíduo a partir da democratização e inteligência na distribuição de conteúdos.

Então, a partir de minha formação na área de publicidade e propaganda, além da minha experiência de trabalho na área do Design Gráfico. Ajusto e adapto os aspectos dessas mídias com a perspectiva de relacionar a produção aos princípios do autor principal, Walter Benjamin referentes à emancipação e autonomia. Que visualiza a perspectiva otimista da tecnologia aliada do indivíduo.

Finalmente, este trabalho tem como objetivo, por meio do contexto histórico, estético e cultural, fomentar um otimismo acerca da produção e técnica humana. Busca-se produzir uma cultura que valorize a liberdade, a educação e a politização da sociedade.

9. BIBLIOGRAFIA:

- ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. Dialética do Esclarecimento. São Paulo: Jorge Zahar, 1944.
- ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max; BENJAMIN, Walter; HABERMAS, Jungen. Os Pensadores. São Paulo: Editora Abril, 1975.
- ANDREJEVIC, Mark. Alienation's Returns. In: FUCHS, Chris. SANDOVAL, Marisol. Critique, Social Media and the Information Society. Routledge: New York, 2014.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era da sua reproducibilidade técnica. In: MAGIA E TÉCNICA, arte e política – Ensaio sobre literatura e história da cultura. Tradução: Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CASTELLS, Manuel. A galáxia da Internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- DUARTE, Rodrigo. Indústria Cultural, uma introdução. FGV, 2010.
- FLUSSER, Vilém. O mundo codificado. Por uma filosofia de design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- GONÇALVES, Emerson; COITINHO, Juliana; LOUREIRO, Robson. Vício em imagens, metilfenidato e a cultura do déficit de atenção. Implicações da sociedade excitada para a (SEMI) Formação decente. 2021.
- IASI, Mauro. A psicologia de massas do fascismo ontem e hoje: por que as massas caminham sob a direção de seus algozes? 2018.
- LÉVY, Pierre. A inteligência coletiva. São Paulo: Edições Loyola, 1998.
- LÉVY, Pierre. A máquina universa. Porto Alegre: ArtMed, 1998.
- LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência. São Paulo: Ed. 34, 1997.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- LÉVY, Pierre. O que é o virtual. São Paulo: Ed. 34, 1996.
- SILVA, Rafael. Cultura, dominação e emancipação.
- SIMÕES, Isabella. A Sociedade em Rede e a Cibercultura: dialogando com o pensamento de Manuel Castells e de Pierre Lévy na era das novas tecnologias de comunicação. 2009.
- TÜRCKE, Christoph. Sociedade Excitada: Filosofia da Sensação. Campinas: Editora da Unicamp, 2010.
- FGV. Uso de TI no Brasil: país tem mais dois dispositivos digitais por habitante, revela pesquisa. Disponível em: <https://portal.fgv.br/noticias/uso-ti-brasil-pais-tem-mais-dois-dispositivos-digitais-habitante-revela-pesquisa>. Acesso em: novembro de 2023.

CHAGAS, Jonas. Algoritmos e Sites de Redes Sociais: uma discussão crítica sobre o caso do Facebook. Revista Pós – Número 2, Volume 14, agosto 2019

BREVE história da INTERNET. **INTERNET.pdf**, [s.d.]. Disponível em:
<https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/3396/1/INTERNET.pdf>