

# MANIFESTO MAXISTA CULTURAL

Caro leitor, a gente definitivamente não se importa tanto assim com você! Depois de esclarecer isso, Oi :), nós somos o Marxismo Cultural, um coletivo/grupo que curte entretenimento como um todo, mas aqui vamos focar no seu caráter audiovisual, e nos dispôr a dar a nossa opinião sobre o tema {claro claro, pautado sempre por artigos científicos, a ideia aqui não é propagar fake news}. Com isso, o objetivo desta e-zine é escrever primeiro pra gente e depois para você que está lendo, mas caso você curta ler o ponto de vista de pessoas que certamente não são especialistas, que só curtem o tema, fique à vontade.

Agora, é importante dizer que a revista não vai se propor a explicar o básico sobre entretenimento não! Nossa e-zine não vai te introduzir no entretenimento audiovisual, o objetivo aqui é dar opiniões parciais sobre coisas dentro desse nicho. Então, talvez não role ler caso você não entenda nada sobre o tema, mas a gente não impede ninguém, no entanto, você foi avisado!

Sobre o assunto entretenimento, a escolha veio porque primeiro é algo que todos nós curtimos, além disso, é um tema amplo o suficiente para que cada integrante que compõe o Marxismo Cultural consiga falar sobre o que bem entender, uma vez que o entretenimento fala e já falou sobre diversas coisas do nosso cotidiano e traz a tona debates importantes para a realidade, e a ideia é que cada texto seja muito próprio de cada autor mesmo. Por último, sobre a escolha do tema, vale frisar a importância do entretenimento para o mundo enquanto indústria, esse mercado tem previsão de movimentar em 2021 2,23 trilhões de dólares. Além disso, o ser humano ta em boa parte do seu dia, buscando e consumindo algo para lhe entreter, ou até mesmo sendo invadido diária e despercebidamente por um PoP-UP ou um anúncio de cinco segundos antes da sua música favorita no Youtube. Tem também o fato de que as mídias audiovisuais marcam boa parte do que entendemos enquanto cultura pop, então

NO MÍNIMO, algo relevante tem dentro desse guarda-chuva temático.

Pensando agora sobre o que vai compor essa revista, o objetivo dessa e-zine é discutir o assunto englobando o eixo ciência, tecnologia, sociedade e linguagem. Ou seja, a gente vai pensar o entretenimento audiovisual sobre essas quatro perspectivas, utilizando do conhecimento científico, para discutir diferentes sociedades e abordar as diversas questões introduzidas pela tecnologia por meio da linguagem. Com isso, nosso caro leitor, você vai encontrar aqui uma mescla de assuntos que tenta {tentamos, mas não necessariamente conseguimos ou temos opiniões tão boas assim no final} englobar os mais diferentes recortes do entretenimento audiovisual sem que esses estejam obrigatoriamente linkados. Mas uma coisa a gente GARANTE, de novo, a ideia aqui NÃO É {e não vai rolar} a transmissão de fake news.

Você deve estar se perguntando como essa mistura doida vai funcionar dentro da e-zine? Não se preocupe, a gente responde {no fim a gente até se importa um pouco com você meu caro leitor} da forma mais independente, orgânica, diversa e mais divertida possível. Cada autor está livre para decidir todas as suas escolhas gráficas, óbvio que nós estamos sempre conversando e palpitando sobre o trabalho do outro, mas a palavra final é SEMPRE de quem escreve! A capa, e esse box foram as únicas partes decididas por todos em conjunto. Portanto, a gente não pode te contar exatamente as cores que você vai encontrar, ou as fontes, ou até mesmo quais imagens estarão presentes lá. Isso porque, cada autor possui suas individualidades e características próprias, e como esse é um espaço criativo, é importante que cada um se expresse como achar melhor.

Sobre a gente, é importante esclarecer que sim, o Marxismo Cultural é um coletivo!

Entretanto, isso não significa que seja um grupo homogêneo, pois somos compostos por mulheres, homens, jovens de 18, idosos de 25, jornalistas, skatistas, quem gosta de futebol, e quem só vê jogo em época de Copo do Mundo, quem é fascinado por filme meia boca, quem nunca vai ao cinema porque é fã de streaming, quem tá cansado da mesmice, e até quem tá doida pra criticar a indústria do entretenimento. Enfim, é de acordo com o que cada um se reconhece um pouco. Se você leitor, se identificar com uma dessas características, ou está disposto a ler sobre o que elas têm a dizer, então certamente essa revista é pra você!

{SIM, SOMOS UMA BAGUNÇA ORGANIZADA, pelo menos pra gente}



# Mother!

Mother! do Darren Aronofsky, foi o filme lançado recentemente que eu mais assisti, 7 vezes e contando, e isso não tem relação nenhuma com a qualidade do mesmo. Pelo contrário, Mother! é um filme medíocre em diversos sentidos, e não é nem de longe o melhor longa do diretor estadunidense. Entretanto, eu sempre volto para esse filme porque a reação do público e do diretor me fazem pensar muito, e é sobre esses aspectos que eu vou TENTAR discutir hoje.

A começar pelo público, quando Mãe! lançou a maior parte do conteúdo produzido sobre o filme tinha o título de "explicando", "entenda" ou "todas as referências que você não conseguiu entender" que tinha como objetivo a mesma coisa, explicar as referências bíblicas ali presentes! Mother! deixou de ser um filme que, como todo o filme, carrega suas complexidades, e se tornou apenas e somente "pegar" o maior número de referências bíblicas possíveis, Mãe! se tornou apenas uma grande alegoria bíblica. Era quase como se todo mundo só quisesse "fazer parte" do momento Mãe! (e os possíveis motivos disso não cabem aqui).

Agora o autor, Aronofsky, ESCOLHEU falar o mínimo possível sobre sua obra no lançamento, chegou a dizer que era um filme muito mais subjetivo e do campo do imaginário! Tudo isso mudou drasticamente conforme o tempo foi passando (coisa de poucos meses) e o Darren decidiu fixar TODOS os sentidos, falou o que cada personagem naquela obra representava, quais eram as referências e as suas importâncias, e mais importante, o significado do filme como um todo. Aronofsky enquanto autor (diretor) decidiu MATAR os leitores (a audiência) ao fechar o sentido da sua obra, não abrindo espaço pra cada um pensar o que o filme é ou deixa de ser, porque afinal o DIRETOR já fechou esse sentido!

É aí que mora o pulo do gato, TANTO FAZ o que esse homem acha ou deixa de achar, porque no fim eu, e todo o público, assistimos o mesmo material que ele e somos plenamente capazes de entendermos o que ali está presente AFINAL A GENTE TÁ DISCUTINDO O MESMO FILME, e se esse entendimento não é o mesmo que ele queria passar então talvez ele só não tenha feito um trabalho tão bom. O que eu tento dizer aqui é, aquela obra não pertence a ele, e portanto não cabe ao Aronofsky ditar o que é e o que não é em torno do sentido, o que o autor fez foi escolher imagens e representações que já fazem parte do léxico comum, e o que eu enquanto audiência faço a partir disso não pode ser inteiramente definido pelo o que ele acha!

## O impacto social de SQUID GAME

A série Squid Game ou Round 6 no Brasil está fazendo muito sucesso e se tornou muito popular rapidamente, virando até trend em redes sociais. Segundo a própria Netflix, a série em menos de um mês se tornou a mais assistida da plataforma, chegando a mais de 111 milhões de lares. O drama percorre a história de um personagem endividado e com problemas familiares que ao ser abordado para participar de um jogo valendo muita grana, acaba aceitando a proposta. Ao chegar no local do jogo, são apresentadas etapas simuladas através de jogos infantis, no entanto ao perder ou errar algo do jogo, as pessoas acabam morrendo.

Através dessas etapas, cada morte acrescenta mais dinheiro ao prêmio final, seguindo a lógica do capital na nossa sociedade. Em determinada parte do jogo os participantes votam para saírem do jogo, mas logo após perceberem que devido as suas dívidas não conseguirão viver normalmente eles optam por voltar ao jogo.

No jogo a cada vida perdida uma quantidade de dinheiro é adicionada ao prêmio final, chegando a totalizar 45,6 bilhões de wones (equivalente à 211,8 milhões de reais)

Recentemente na Coreia do Sul houve um protesto organizado pela Confederação Nacional dos Sindicatos, exigindo melhores condições de trabalho e aumento do salário mínimo, em que os manifestantes foram vestidos com fantasias da série, mostrando como uma produção audiovisual pode influenciar em lutas sociais.

Ao abordar assuntos reais sobre a Coreia do Sul, a série acabou mostrando como em um sistema centrado em torno do capital faz com que as pessoas se arrisquem de qualquer forma para conseguirem dinheiro. Isso permitiu uma rápida identificação dos telespectadores, não só nos protestos na Coreia do Sul, como também em outros lugares do mundo, pavimentando discussões.

Portanto, a partir de uma série não ocidental, os problemas do capitalismo foram evidenciados e várias pessoas conseguiram enxergá-los, isso mostra como uma produção audiovisual pode impactar em assuntos sociais e até mesmo se tornar um símbolo.



## Uma sinopse de Ana

Ana Carolina morou sua vida inteira em um pequeno sítio no interior de Minas Gerais, ela cresceu com um acervo bem limitado de filmes para assistir no antigo aparelho de DVD seus pais haviam encontrado jogado perto

Depois disso, se tornou uma tradição da família que era composta pelo seus pais, seu irmão mais novo e os dois cachorros que cuidavam da horta e protegiam as galinhas de animais selvagens. Eles se reuniam aos domingos para assistir um dos poucos filmes que possuíam.

Para Ana, mesmo que ela já tivesse assistido o mesmo filme repetidas vezes, eles nunca perdiam seu toque mágico de fazê-la sonhar em conhecer o mundo. Mas seu maior desejo sempre foi ir ao cinema, como mostram nos filmes. Uma vez chegou a falar sobre isso com uma de suas colegas no colégio, no entanto poucos eram os alunos que já haviam frequentado um na cidade grande. No aniversário de 16 anos de Ana, seus pais tinham juntado dinheiro para realizar o sonho dela. Quando a menina ficou sabendo de seu presente ficou tão feliz que mal conseguia agradecer os pais e logo saiu às pressas para se trocar e ir a cidade grande. Ana não podia acreditar que finalmente iria ao cinema e poderia usar a roupa que ela tinha feito a mão inspirada em sua personagem favorita Maggie do filme "Herbie, Meu Fusca Turbinado" da Disney. Foram a cidade e chegando no estabelecimento, Ana estava encantada com tudo ao seu redor. Entretanto, essa animação foi diminuindo ao passo que a garota foi percebendo olhares estranhos dirigidos à ela. Essa situação só foi piorando conforme o tempo passava

e o que era para ser um momento mágico entrar na sala do filme, foi mais um momento de alívio para Ana. Durante o filme, Ana estava mais do que feliz com seu sonho sendo realizado. Mas ela começou a refletir o motivo dos

olhares antes, e lembrou que a maior parte das pessoas estavam vestidas de maneira similar às pessoas na tela, influenciadas pela mesma, e sempre estavam tirando selfies e mexendo em seus celulares ao invés de conversarem com os amigos que estavam ao lado. Ana, passou a compreender que as pessoas vivem através de suas aparências

fazem de tudo para manterem elas, e isso era mais importante do que viver o momento. A menina se questionou, até onde ela mesma era influenciada por esse mundo do espetáculo, sendo que a roupa que vestia era completamente similar a roupa de um filme e que cresceu tentando parecer como as meninas que assistia na televisão. Após toda essa experiência, Ana não conseguia parar de pensar no assunto e várias perguntas surgiram em sua mente. Será que é realmente possível viver em sociedade sem sofrer por essas influências? Quais são as consequências da espetacularização nas pessoas e na cultura como um todo? Será que é possível reverter esse quadro no meio da globalização intensa e redes sociais? Essas perguntas talvez não tenham uma possível resposta, mas foram de extrema importância para o crescimento pessoal de Ana

# Como o futebol na televisão influencia a sociedade brasileira ?

Não é novidade pra ninguém que o futebol é o esporte mais popular do Brasil, mas como esse fanatismo todo em dia de jogo, assistir seu time jogar e torcer pela telinha pode influenciar no dia a dia do povo brasileiro?

Bom, antes de tudo, é preciso entender que o futebol faz parte da cultura brasileira há muitos e muitos anos, desde 1897 quando foi trazido da Inglaterra por Charles Miller se tornou uma sensação. Mas o curioso é que o brasileiro gostou tanto de futebol que não bastava apenas praticar o esporte, era necessário ver, assistir, ouvir e respirar essa adrenalina toda. Antes da televisão (e até os dias de hoje) o que supria essa necessidade de vibrar e torcer era as transmissões de rádio, que só começaram a ser transmitidas na década de 30. De lá pra cá isso tomou proporções inimagináveis, a paixão foi tanta que a Copa do Mundo de 1950 teve o Brasil como país sede. Esse é um marco importantíssimo para o audiovisual, porque perceberam que muita gente realmente acompanhava e faria de tudo para assistir um jogo de futebol. Apenas em 1955 foi feita então a primeira transmissão de uma partida de futebol na televisão brasileira, obviamente pouquíssimas pessoas tinham televisão na época, mas o simples fato de conseguir transmitir já foi motivo de orgulho. A coisa realmente toma proporções absurdas em 1958, quando um tal de Edson Arantes do Nascimento fazia sua estreia em uma Copa do Mundo e traria o título inédito ao Brasil.

Aí então o povo se apaixonou de vez pelo esporte, infelizmente ainda poucas pessoas tinham a tecnologia necessária para assistir o jogo, ou seja, era algo muito elitizado. O povão mesmo, a classe trabalhadora, assistia o jogo no estádio ou escutava através do rádio, mas isso não foi motivo para a população parar de acompanhar futebol. Saltando um pouco no tempo para 1970, a gente percebe que mais pessoas já têm acesso a televisão no país e também o futebol já estava consolidado há pelo menos uns 8 anos. importante?

Ora é simples, foi o ano em que ocorreu a Copa do Mundo no México e o Brasil ganhou de novo (Tricampeão e Pelé mais uma vez sendo decisivo), mas não é só isso, é a primeira vez que tem uma transmissão de futebol em cores no Brasil, isso simplesmente fez a população pirar, era um salto de tecnologia absurdo na época. Isso fez com que donos de estabelecimentos investissem em televisões para atrair o público em dia de jogo, não é atoa que até hoje o pessoal vai assistir um futebol no bar do Zé.



Tá mas peraí, você enrolou tudo isso só pra falar a origem do futebol na TV? Sim, sim e sim, agora vamos para a parte que realmente interessa. Sabendo de tudo isso concluímos que foi um processo longo para que a maioria da população brasileira pudesse acompanhar seu esporte favorito no conforto de sua casa, mas porque isso influencia tanto a sociedade brasileira? Bom, vamos a um exemplo recente. Em 2020 explodiu a pandemia do Covid-19 no Brasil e consequentemente os principais campeonatos de futebol pararam, em especial o Campeonato Paulista. Após alguns meses parado e muita pressão da FPF (Federação Paulista de Futebol) o futebol voltou em julho de 2020, com a autorização do Governo do Estado de São Paulo, porém o debate entre todos era: Será que dá mesmo pra voltar o futebol? Uma coisa era óbvia, os jogos aconteceriam sem a presença de torcedor no estádio, mas e os protocolos? Como vão fazer testes de Covid? entre outras questões foram debatidas e chegaram ao consenso que era pra voltar. Um dos fatores que pesava contra era que, o futebol é tão influente na sociedade brasileira que se voltar a ter campeonatos oficiais transmitidos na TV a população vai achar que essa pandemia não é nada pois o se até o futebol voltou porque ainda tenho que ficar em casa? E realmente foi esse o pensamento da maioria da população, ocasionando números e recordes altíssimos. Mas aí você pode me falar: isso não tem nada a ver. Será mesmo? Num país onde um presidente da república abertamente negacionista diz frases como: -E daí? Não sou covão. -É só uma gripezinha etc. E o pior de tudo é que tem gente que segue a mesma linha do presidente e consequentemente passou a ignorar a pandemia. Esse exemplo todo tem ainda a questão de direitos de televisão, onde houve pressão por parte da emissora pois estava perdendo dinheiro com o futebol parado.



Isso foi um pequeno exemplo de como o futebol pode e influencia a sociedade brasileira como um todo, nem cheguei aqui a comentar questões mais profundas sobre o tema como a mudança que o futebol pode proporcionar na vida das crianças ou até mesmo da influência que certos jogadores têm e que podem dar maus exemplos para a sociedade. Fora que o simples fato de um trabalhador na hora do almoço conseguir ver um pedaço do jogo do seu time do coração já muda completamente o dia da pessoa, uma forma de lazer e de se descontrair em meio desse caos chamado Planeta Terra.

## Como pensar no futuro se Disco Elysium nos mostra o passado

"As fúrias estão em casa no espelho é a morada delas Até a água mais límpida se profunda o bastante pode afogar" RS Thomas

Mark Fisher no seu livro Realismo capitalista flerta com a ideia que precisamos começar a pensar em um mundo pós-capitalista, pois segundo o autor não consegue-se conceber o mundo sem conceber o fim do capitalismo. Após ler o livro de Fisher eu fiquei com essa pulga atrás da orelha e fui me debruçar em obras que tratam desse tipo e tema e cai nos braços Disco Elysium.

Disco Elysium subverteu a questão de Fisher e me colocou a pensar em como o capitalismo reagiria à mudança. Disco Elysium explora a cidade de Ravachol e seus habitantes, as ideologias e sentimentos das pessoas que vivem nessa triste comuna. O jogo acentua as ideologias presentes e as choca quando apresenta a história da cidade e sua frustrada revolução, que foi oprimida por potências monarquistas e capitalistas ao seu redor, destruindo a cidade a punindo de inúmeras formas. Toda essa narrativa (que muito bem estruturada pelo estúdio ZA/UM, responsável pelo jogo) me deixou reflexivo sobre o texto de Fisher e sobre como pensar em um pós capitalismo é um tanto quanto incongruente quando pensamos que todos os dias estamos sendo pisados e sufocados por ele. Então seu Mark Fisher temos que pensar em um mundo pós capitalista mas temos que estrategizar e pensar em como nossas experiências não acabem como outra Cuba ou Ravachol, punidas e destruídas por agentes externos apenas por ousar desejar quebrar paradigmas desse sistema malicioso.

## A contracultura da cultura do Skate

Chego encaixando o Tail de back  
Sempre depois daquele Beck

Recebendo CrashBack  
Quem dera fosse CashBack

Mas julgam e oprimem os que são Black  
Junto do Boom-Bap características que

Somam e fazem o bom Rap  
Forte fruto da cultura do hip-hop  
A mais oprimida pelos CO-OP

Muita falta de respeito  
Gera um catastrófico preconceito  
Deixa qualquer um que tenha noção sem jeito

Consciência de uma realidade  
Que tende a ser imutável  
Triste realidade desconfortável

Amável pátria grandiosa  
Todavia ultimamente passa  
Por uma situação desastrosa  
Que no mínimo revolta toda massa

O Skateboard surgiu por volta dos anos 1950, no estado da Califórnia nos Estados Unidos. Os investidores do esporte foram surfistas, que, em período de maré baixa e poucas ondas. Adicionando rodas de patins junto a uma prancha de madeira. Assim surgia o "surfe do asfalto" ou "sidewalksurf".

Prática do Skateboarding:

\*Ajuda a aumentar e desenvolver a flexibilidade, resistência física e o equilíbrio

\*Queima calórica, fortalecimento dos músculos da perna e glúteos

\*Praticar exercício reduz o estresse e aumenta a concentração

\*Tornar-se parte de algo cultural, realmente é possível identificar laços fraternalis desenvolvidos através do esporte

8 modalidades praticadas no Skateboarding

-Freestyle  
Modalidade mais antiga do esporte  
Manobras elaboradas no chão  
Pura criatividade

-Street  
Modalidade de skate mais praticada no mundo  
Ditou tendências até na moda  
Praticado em pistas, ruas (bancos, corrimões e escadas são considerados também como obstáculos)

-Downhill speed  
Esportista é avaliado seguindo o tempo gasto para completar seu percurso  
Descer ladeiras em alta velocidade

-Downhill Slide  
Downhill slide foi desenvolvido a partir do anterior, além de considerar a velocidade, é avaliado também manobras de derrapagem que os esportistas executam ao descer uma ladeira

-Slalom  
Consiste em realizar um percurso sinalizado por cones  
O tempo também é cronometrado e são aplicadas penalidades caso cones sejam derrubados

-Vertical  
Executada em pistas, em formato de "U" (vista lateral - halfpipe)  
Manobras podem ser no ar ou deslizando em bordas metálicas

-Park  
O park consiste em executar manobras no bowl (pista piscina)  
O percurso é mais livre enquanto completam manobras

-Mini-rampa  
Possui uma rapa inclinada com paredes baixas  
Mistura do estilo Street e Vertical

Mulheres no Skate:

-Segundo pesquisa Datafolha de 2019, houve um aumento de 75% de mulheres praticantes do esporte, que representam, naquele ano, cerca de 2.2 milhões

-Das cinco primeiras do ranking mundial, na modalidade street, três são brasileiras

-Rayssa leal, a "Fadinha do Skate", com apenas 13 anos de idade, foi medalista de Prata nas Olimpíadas de Tóquio na modalidade Street

# Bibliografia:

Mãe!; Direção: Darren Aronofsky. Produção: Protozoa Pictures. Estados Unidos. Paramount Pictures Studios. 2017. 1 DVD.

BARTHES, Roland. A morte do autor. O rumor da língua, v. 2, n. 1, p. 57-64, 2004

DEBORD, Guy. A sociedade do espetáculo. Rio de janeiro: Contraponto, v. 102, p. 85-102, 1997.

ROUND 6. Direção: Hwang Dong-hyuk. Produção: Siren Pictures Inc. Coréia do Sul. Netflix. 2021.

FISHER, Mark. Realismo Capitalista: É mais fácil imaginar o fim do mundo do que o fim do capitalismo?. Autonomia Literária, 2020.

ROUND 6. Direção: Hwang Dong-hyuk. Produção: Siren Pictures Inc. Coréia do Sul. Série exibida pela Netflix. Acesso em: 17 de setembro de 2021.

Disco Elysium: The Final Cut. ZA/UM. 2019. 1 jogo eletrônico.

Gomez, Eric. Tri, Pelé, TV em cores, bola, figurinhas, novidades: 50 anos de México 70, a Copa do Mundo que mudou a história do futebol. ESPN. 2020. Disponível em: [https://www.espn.com.br/futebol/artigo/\\_/id/6992601/tri-pele-tv-em-cores-bola-figurinhas-novidades-50-anos-de-mexico-70-a-copa-do-mundo-que-mudou-a-historia-do-futebol?platform=amp](https://www.espn.com.br/futebol/artigo/_/id/6992601/tri-pele-tv-em-cores-bola-figurinhas-novidades-50-anos-de-mexico-70-a-copa-do-mundo-que-mudou-a-historia-do-futebol?platform=amp). Acesso em: 17/11/2021