

Arte e cultura na pandemia - Convergências e inovações de espaços artísticos culturais com espaços virtuais

*Verena Carla Pereira*¹
*Michelle Bezerra da Silva*²
*Otávio Osaki Cruz*³

Submetido em: 18/10/2021

Aceito em: 16/11/2021

RESUMO

Este artigo discute de que forma alguns espaços culturais, como por exemplo, o Sesc São Paulo, empreenderam propostas de adaptação para a continuidade do oferecimento de atividades artísticas e culturais durante o período da pandemia. A metodologia da análise do fato se pautou no levantamento de artigos científicos e publicações periódicas que versaram sobre o assunto nos últimos dois anos e possibilitaram o acesso a informações sistematizadas sobre como ocorreu a reestruturação e a reelaboração das lógicas de produção, distribuição e consumo de trabalhos artísticos e culturais a partir de uma migração para o formato *online*

PALAVRAS-CHAVE

Arte; Cultura; Pandemia; Sesc São Paulo.

Art and culture in the pandemic - Convergences and innovations of cultural artistic spaces with virtual spaces

ABSTRACT

This article discusses how some cultural spaces, such as Sesc São Paulo, undertook adaptation proposals to continue offering artistic and cultural activities during the pandemic period. The methodology of fact analysis was based on the survey of scientific articles and periodical publications that dealt with the subject in the last two years and provided access to systematized information on how the restructuring and re-elaboration of the logics of

¹ Professora Colaboradora do Departamento de Multimeios, Mídia e Comunicação da UNICAMP. Doutora em Artes Visuais e mestre em Multimeios pela Unicamp. Correio eletrônico: vcarlap@gmail.com

² Graduanda do Curso de Comunicação Social com habilitação em Midialogia (UNICAMP). Correio eletrônico: m253556@dac.unicamp.br

³ Graduando do Curso de Comunicação Social com habilitação em Midialogia (UNICAMP). Correio eletrônico: o253572@dac.unicamp.br

production, distribution and consumption of artistic and cultural works occurred in view of the migration to the online format.

KEY-WORDS

Art; Culture; Pandemic; Sesc São Paulo.

Arte y cultura en la pandemia - Convergencias e innovaciones de espacios artísticos culturales con espacios virtuales

RESUMEN

Este artículo analiza cómo algunos espacios culturales, como el Sesc São Paulo, emprendieron propuestas de adaptación para continuar ofreciendo actividades artísticas y culturales durante el período pandémico. El método de análisis del hecho se basó en la encuesta de artículos científicos y publicaciones periódicas que abordaron el tema en los últimos dos años y brindaron acceso a información sistematizada sobre cómo la reestructuración y reelaboración de las lógicas de producción, distribución y consumo de obras artístico y cultural ocurrieron de una migración al formato en línea.

PALABRAS-CLAVE

Arte; Cultura; Pandemia; Sesc São Paulo.

Introdução

Os diversos movimentos de adaptação que a pandemia do COVID-19 impôs nos diferentes contextos de relações sociais, como trabalho, estudo, lazer, entre outros, também impactou o campo das artes e da cultura. Se a emergência de relações de mediação pautadas pelo uso das novas tecnologias da informação com a indústria do entretenimento já era patente, como aponta Santaella (2003), isso se concretiza na atualidade de forma indelével, momento em que a virtualização da sociedade se estabeleceu por uma questão de saúde pública, e não mais por uma simples evolução gradativa de desenvolvimento tecnológico. Ainda que tais tecnologias e relações virtuais sejam pré-existentes à pandemia dentro da *cibercultura* – ou seja a cultura que é desenvolvida por espaços, relações e atitudes que ocorrem dentro do mundo virtual – no contexto da crise sanitária, tais relações se tornaram ainda mais relevantes, sendo implementadas como ferramentas de facilitação frente a uma

necessidade de adaptação abrupta, inclusive nos espaços que engatinhavam no uso das ferramentas digitais.

No atual cenário, são vários os exemplos em que ocorreu a apropriação de mídias e plataformas digitais como meio viável e de fácil acesso para promover atividades compartilhadas, visto que no contexto de pandemia muitas destas atividades somente se tornaram possíveis de maneira remota devido às condições de isolamento e de proibição de eventos com aglomerações. Estas atividades englobam tanto aquelas voltadas para grandes públicos - como é o caso de eventos de transmissão com alcance global, como shows musicais de artistas famosos - quanto aquelas de alcance regional, promovida por grupos específicos, como é o caso da ação realizada pela Prefeitura de Recife (PE) que, conforme Souza e Lucena (2021), utilizou-se da folkcomunicação política - caracterizada como a apropriação pelos políticos e partidos dos meios informais de comunicação, neste caso as redes sociais do órgão público, para veicular suas mensagens - a fim de interagir com seu expressivo número de seguidores acerca de informações sobre a pandemia.

Outro exemplo pode ser visto no âmbito de instituições religiosas, como no caso da Igreja católica em Fortaleza, com a realização do evento "Caminhada por Maria" em 2020. O evento trata-se de uma festividade realizada em Fortaleza, que no pré-pandemia ocorria simultaneamente em diversas paróquias de diferentes regiões da cidade, cada paróquia com uma quantidade de participantes proporcional à região onde estão localizadas. No contexto do isolamento social e proibição de aglomerações dada a situação pandêmica, os realizadores do evento - que acontece anualmente - decidiram por aderir as mídias digitais para divulgação e transmissão ao vivo da Caminhada. Tal ação resultou num evento online que concatenou todas as paróquias regionais em um único espaço, ainda que virtual, o que afetou tanto a forma de participação quanto de interação dos fiéis não só com a festividade, mas também entre si.

A décima oitava edição da caminhada, substituída pelo formato online de uma "live coletiva" transmitida no Youtube, contou com a participação simultânea de representantes de diversas paróquias da Arquidiocese, que contribuíram com a realização da cerimônia religiosa. A ideia partiu do próprio Arcebispo de Fortaleza, motivado pelo interesse de a necessidade (sic.) de se manter a mesma unidade das paróquias da Arquidiocese para a realização do evento, ainda que no formato virtual nesta edição (SANTOS; LIMA, 2020, p. 61).

Observa-se um fenômeno de agregação e multiplicidade de conexões promovidas pelo caráter virtual do evento; pessoas de regiões remotas, que tinham dificuldade de acesso e o impedimento de deslocamento para a participação na festividade, tiveram nessa versão a possibilidade de participar e interagir ativamente (por meio de chat ao vivo, disponibilizado durante a transmissão do evento pelo YouTube). Portanto, é importante ressaltar aqui o impacto do uso de mídias e plataformas digitais para questões de alcance e acessibilidade de atividades não só destinadas a grandes massas, mas também em âmbito local, popular e tradicional, como é o caso da “Caminhada por Maria”.

É interessante também notar a peculiaridade das transmissões ao vivo no âmbito dos cultos religiosos no sentido de que constroem uma experiência de comunicação mais próxima e interativa com os fiéis. É principalmente durante o tempo “ao vivo” que a sensação de pertencimento e participação coletiva é dilatada. A experiência religiosa é bastante atravessada pela noção de coletividade, da interação, embora este aspecto tenha sido bastante modificado no contexto da pandemia (SOUZA; LIMA, 2020, p. 66).

Observa-se então que “surtem formas de mensagens folkcomunicacionais inovadas mediante a necessidade de mudanças dos suportes” (CORNIANI, 2009); isto é, uma nova dinâmica de interações e de contatos antes presenciais foi criada em diversas esferas populares de modo a atualizar a noção de folkcomunicação postulada por Luiz Beltrão na década de 1960. Beltrão, quando propôs as pesquisas no campo da folkcomunicação não postulou nada a respeito de uma sociedade virtual, haja visto que à época o rádio e o jornal eram os veículos mais disseminados na comunicação; entretanto, as ferramentas tecnológicas no contexto da comunicação digital fazem emergir também novas formas de propagação de mensagens folkcomunicacionais, que irão se adaptar aos suportes e os novos formatos propostos. Não é o objetivo deste estudo discorrer sobre as novas noções e as reinvenções da folkcomunicação no período da pandemia, mas sim analisar como esta afetou o setor artístico e cultural, que perpassa as representações do folclore, e quais foram as soluções encontradas, a partir da evidência de reapropriações no uso das mídias sociais e, sobretudo, da migração massiva de atividades para o espaço virtual em diversos formatos e plataformas.

Imbricações entre: arte, cultura e convergência

O Sesc (Serviço Social do Comércio) servirá, neste estudo, como exemplo para elucidar algumas das formas encontradas pelas instituições culturais nesta migração discutida. A entidade desenvolveu o portal Sesc Digital, uma plataforma de acervos digitais, bem como adotou ferramentas como a tag *#EmCasaComSesc*, que permite fácil acesso a programações de música, teatro, dança, entre outras atividades promovidas pelo Sesc, inserindo aí a questão da era das convergências, ao gerar um fluxo de materiais multiplataforma, dando ao público, considerados usuários, novas formas de consumir seus conteúdos artísticos e culturais.

Nota-se que em ambas as ações criadas, Sesc Digital e *# EmCasaComSesc*, a entidade continua promovendo a valorização e o reconhecimento de diferentes culturas e suas manifestações. Ao longo da programação proposta, são diversos os casos de atividades artísticas e culturais tematizadas pelas questões indígenas, de comunidades tradicionais, expressões africanas e demais grupos que de algum modo pertencem a culturas cujos direitos civis e de manifestação se encontram ameaçados, como a exposição *PretAtitude: Emergências, insurgências e Afirmações*, a série *Habitar/Habitat*, o espetáculo *Belonging*, entre outros. Assim, o Sesc também através de suas ações digitais corrobora para o processo de reconstrução simbólica do Brasil como comunidade multicultural e plural, livre de formas de dominação e de exclusão. Dessa forma, as atividades propostas pelo Sesc atendem aos pressupostos funcionalistas presentes no contexto da folkcomunicação, fomentando o diálogo, o desenvolvimento, a integração social, as transformações sociais e a inter-relação dos sistemas comunicacionais, formais e informais, engendrando a dissipação da comunicação popular no espaço social. Após a explanação sobre a relação dos pressupostos folkcomunicacionais com as mídias digitais e sobre a forma como a entidade Sesc se insere como promotora de ações que permeiam tais relações, parte-se agora para uma explanação sobre as novas formas de produção no contexto da convergência.

A convergência é a aproximação das velhas e das novas formas da mídia interagindo com o público. Não há a dominância da velha passividade, mas também a participação não é irrestrita. Elas se juntam em algo novo. Henry Jenkins (2009), na virada do século, discorre proposições sobre as possibilidades da convergência. Discutindo sobre a tecnologia do *streaming*, por exemplo, ele questiona: “Irá substituir o cinema ou as pessoas irão utilizá-la

apenas para escolher filmes que poderão ver em outros lugares? Quem sabe?” (JENKINS, 2009, p. 31). Hoje, após um tempo de afastamento do advento do *streaming*, pode-se já sustentar a afirmação de que o vídeo sob demanda não matou o cinema, assim como o cinema não derrotou o novo oponente, eles coexistem, competem e se influenciam, tanto no âmbito mercadológico, quanto na linguagem e comunicação com o público.

Por mais que a convergência como estabelecida por Jenkins já traga em si mesma uma ideia de imprevisibilidade sobre seus rumos, a depender, principalmente, das tecnologias e da relação com o público, o impacto da pandemia mundial provocou rumos inesperados no andamento da era da convergência. No início da pandemia, primeiros meses do ano de 2020, as apressadas e confusas transformações no modo de vida pareceram mudar as relações de mediação entre o público e as plataformas midiáticas. Escritórios, salas de aulas, reuniões entre familiares e amigos se tornaram *Google Meets* e salas de *Zoom*, videochamadas e mensagens de texto. Pequenos empreendedores se tornaram *influencers* repentinamente na tentativa de manter seus negócios e fazer com que o engajamento em suas redes passasse a ter valor de mercado. Foi intensificado o uso e/ou criação de plataformas de conteúdo, a exemplo do portal Sesc Digital, que comporá o estudo de caso neste artigo.

Dessa forma, é plausível concluir que a pandemia engendrou na era da convergência um novo e inesperado caminho. Se de um lado o distanciamento social impôs que o setor artístico, habitualmente alicerçado na troca presencial, tivesse que se adaptar ao formato remoto, por outro, as ações online, que já eram tendência no ano de 2019, como as abordagens transmidiáticas, o trabalho remoto, a educação à distância, entre outras, encontraram terreno fértil para uma transição ainda mais acentuada.

Por questão de segurança, agentes de instituições internacionais de saúde e gestores públicos do mundo todo desenvolveram e aplicaram protocolos sanitários. A adoção de medidas de paralisação de determinadas atividades, o distanciamento social e a restrição à circulação ocasionaram aumento de consumo de produtos de entretenimento não presenciais (PESSOTTO, 2020, p. 89).

Jenkins (2009) explica convergência como uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando. Nesse sentido, a pandemia impacta o conceito de convergência uma vez que configurou transformações mercadológicas; adaptações de produção no contexto remoto; e, impacto na mente, nas crenças e no estado psicológico das

peessoas. A interferência da pandemia no processo não é localizada e os impactos gerados na relação da mídia e do público ainda são hipotéticos.

É difícil ainda conjecturar sobre como será o cotidiano depois da súbita interrupção na mobilidade determinada pela Covid-19. Contudo, à medida que passam a ser corriqueiros os anúncios de mobiliário de escritórios adequados para o distanciamento social, modelos fashionistas de máscaras, projetos de design para sinalização de afastamento entre os corpos, vai ficando claro que pendemos para um estado de “individualismo conectado” (BEIGUELMAN, 2020, p. 32).

Será que da mesma forma que o advento da internet não matou a televisão, e o *streaming* não destruiu o cinema, a ampliação do uso das plataformas online, como consequência da pandemia, não substituirão o presencial? Serão suas transformações consideradas parte do processo de convergência?

E assim, como o cinema não substituiu o teatro, mas constituiu um gênero original com sua tradição e seus códigos originais, os gêneros emergentes da cibercultura como a música Techno ou os mundos virtuais não substituirão os antigos. Irão acrescentar-se ao patrimônio da civilização enquanto organizam, simultaneamente, a economia da comunicação e o sistema das artes (LÉVY, 1999, p. 145-146).

As questões colocadas anteriormente permanecem em aberto, mas é fato que a pandemia se coloca como um evento único no mundo contemporâneo, e é distante a possível comparação que acarretará na convergência frente a outras transformações como o advento dos *smartphones*, a difusão do *streaming*, a prevalência das redes sociais. Suas consequências abrangem mais do que os aspectos discutidos nesta breve análise, tanto direta quanto indiretamente. Mas é fato que a pandemia é marcante ao ser analisada pela ótica da cultura da convergência, mesmo sendo seus desdobramentos orgânicos e imprevisíveis.

Reformulações artísticas na pandemia

Como discutido anteriormente, seja por motivos de trabalho ou por motivos de lazer, a pandemia nos compeliu a encontrar novas formas de se viver através das plataformas e das videochamadas. Dado o contexto, vale pensar de que forma a arte e a cultura estão inseridas nesse cenário pandêmico e de que forma o consumidor recebe e interage com esse material artístico cultural.

O formato virtual, evidentemente, não comporta ou atende a todos os formatos de obras e processos criativos, não substitui boa parte das experiências onde a

materialidade e as relações com o espaço se fazem necessárias como essência da própria poética, nem exime a necessidade de espaços adequados de produção como ateliês e oficinas, mas já se coloca aos artistas como espaço de experimentação há pelo menos duas décadas, tendo nos anos mais recentes as redes sociais como potencializadores de uma interlocução entre artista e público, com ou sem o intermédio das instituições (PEREIRA; SADDI, 2020, p. 140).

No contexto da produção artística e cultural, encontramos diferentes patamares de adaptação para o contexto virtual no pré-pandemia: a música e audiovisual já estavam presentes em algumas plataformas de streaming como Spotify, Netflix, Amazon, entre outras, assim como nas redes sociais, como o YouTube, Facebook e Instagram. Já as artes cênicas, as visuais e os museus, para citar alguns exemplos, precisaram praticamente se reinventar nesse período pandêmico.

a pandemia do COVID-19 transpareceu ainda mais a crise enfrentada pelo sistema da arte, principalmente no que se refere ao circuito institucional, que constantemente tem sua validade e sobrevivência questionada, fato que dificulta ainda mais as discussões sobre a implantação de novos protocolos e normas para a reabertura dos espaços culturais, uma vez que isso implica em potenciais investimentos na reestruturação do espaço, na contratação de novos funcionários de apoio, na aquisição de materiais que reforcem a manutenção da boa saúde, em equipamentos que permitam a interação de forma mais individualizada com os espaços, em plataforma de agendamento online para evitar as aglomerações, em manutenção reforçada para limpeza dos espaços, entre outras demandas (PEREIRA, 2020, p. 3).

Neste contexto de disponibilização de conteúdos artísticos e culturais online, surgem diversas ações empreendidas por instituições ao redor do mundo, a exemplo do Sesc São Paulo. As alternativas encontradas variam desde a utilização dos serviços de streaming, como o YouTube, para a transmissão de atividades, até a potencialização do uso das redes sociais para a difusão de conteúdos. Ainda que sejam movimentos que possibilitem o acesso à arte e o trabalho dos artistas nas circunstâncias atuais, é preciso enxergar este fenômeno com cautela. Algumas questões precisam ser colocadas a partir do momento que essas artes e os artistas vão se construindo num meio que não lhes é, a princípio, original ou “familiar”. É preciso compreender, nesse sentido, as plataformas digitais nas quais eles estão inseridos e os seus interesses. Além disso, é preciso pensar quais são as problematizações que se apresentam no que diz respeito a relação artista/arte e seu público, quando esse contato,

anteriormente feito de forma direta, é agora intermediado por redes digitais, pela tela do celular, do computador ou da televisão.

Apesar de hoje a música - como um exemplo de arte já inserida há algum tempo no âmbito da reprodutibilidade, através da gravação - ser majoritariamente acessada e consumida por meios de reprodução analógica e digital, seu lugar originário não é este. O processo de criação do produto musical sempre acarretou discussões que dizem respeito ao limiar entre a arte e a reprodutibilidade técnica. A partir do momento em que se retira a arte de seu lugar de valor de culto, conforme conceituado por Walter Benjamin (1986), outros fatores começam a se fazer presentes. O produto artístico no contexto da reprodutibilidade ganha um caráter mais coletivo na medida que envolve não só outras pessoas e instituições como também está sujeito a outros interesses, como os da plataforma na qual são disponibilizados, e influências para além do artista e de seu público. O setor cinematográfico, por exemplo, já estava há muito inserido nesse contexto da reprodutibilidade, inclusive, essa reprodutibilidade está presente desde seu surgimento, é o seu lugar de atuação originário e se faz impossível sem ela, como afirma Walter Benjamin:

Nas obras cinematográficas, a reprodutibilidade técnica do produto não é, como no caso da literatura ou da pintura, uma condição externa para sua difusão maciça. A reprodutibilidade técnica do filme tem seu fundamento imediato na técnica de sua produção. Esta não apenas permite, da forma mais imediata, a difusão em massa da obra cinematográfica, como a torna obrigatória. A difusão se torna obrigatória, porque a produção de um filme é tão cara que um consumidor que poderia, por exemplo, pagar um quadro, não pode mais pagar um filme. O filme é uma criação da coletividade (BENJAMIN, 1986, p.171).

Walter Benjamin enxergava a reprodutibilidade técnica com uma forte relação com a politização das massas; entendia que a maneira de entrar em contato com a arte influencia como ela é percebida, sentida e interpretada. Nesse sentido, é importante se questionar sobre quais as consequências e transformações possíveis de estarem presentes neste novo contexto de inserção em termos de produção, reprodução e mediação do setor artístico e cultural no campo da cibercultura. A inserção das artes nesses novos meios só se fariam possíveis em detrimento de uma suposta “perda” artística? Ou a promoção de novas formas de fazer e pensar, a partir da relação com o online, poderiam ser um campo fértil e até mesmo desejável à arte?

A comunicação através das tecnologias de informação permite um maior alcance de pessoas ao conteúdo artístico, paralelamente, temos não só a maior acessibilidade à arte por parte do público, como também uma maior interconexão entre artistas, que podem resultar no crescimento de produção e disseminação artística e cria um solo muito fértil para que a criatividade dessas pessoas inseridas no contexto da cibercultura explorem e façam nascer outras formas de manifestações de cunho cultural. Lévy (1999) cita como exemplo o meio musical, que acabou por criar uma cultura do remix e do sampling, de reinterpretação do material musical por partes de outros agentes que não o autor original. A arte na cibercultura é, acima de tudo, uma troca coletiva de experiências e manifestações artísticas, que são constantemente reproduzidas e eventualmente ressignificadas.

Finalmente, é importante frisar que, por mais que aparente ser promissor esse novo fenômeno emergente no período pandêmico é preciso garantir a autonomia desses artistas e criadores de conteúdo em detrimento de forças maiores como as plataformas e redes sociais, que agem de acordo com seus próprios interesses, desalinhados do viés artístico como prioridade. Nesse sentido, o campo da folkcomunicação, a partir dos estudos sobre a relação entre os níveis populares de comunicação e as mídias que os transmitem e sobre as cadeias de recepção e retransmissão criadas nesse processo, pode se configurar como um amparo importante para a constituição de “veículos adequados à promoção de mudança social” (BELTRÃO, 2001, p. 73). No processo de mediação ocorre uma série de interferências, recomposições e construções de novos sentidos. Como aponta Fabio Rodrigues Corniani:

Os conteúdos populares e marginais também ganham espaço nesse cenário, com geração de mensagens, criação de formatos ou simplesmente se adaptando ao novo canal. Como o intuito é o de atingir o maior número possível de pessoas, seja pela comodidade que o formato permite seja, ainda, por ausência de um novo modelo, observa-se uma constante recriação dos modelos tradicionais (CORNIANI, 2009, p. 4).

É premente, portanto, que se faça uma breve ponderação acerca de como essa mudança brusca e repentina afeta a sociedade em termos de exclusão e de acessibilidade (dois pontos que não são restritos a este período anômalo). Antes, contudo, vale ressaltar que não se deve ver a cibercultura e a era da convergência sob uma ótica maniqueísta ou como algo meramente ou excludente ou acessível. Há diversos parâmetros e nuances que precisam ser levados em consideração. Nesse sentido, serão expostos, de início, os problemas. As

inúmeras disparidades sócio-políticas em um mundo cuja principal baliza é o capital acarreta, necessariamente, diferentes níveis de infraestrutura e de acesso a informações pelos diferentes grupos sociais. Por exemplo, de acordo com Fábio Senne, coordenador de pesquisas do Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs), “na cidade de São Paulo temos 82% dos indivíduos conectados à Internet – número superior à média do Brasil, onde 70% dos indivíduos usam a rede. Mas quando olhamos para outros indicadores, como a presença de banda larga com demais (sic) de 4Mbps, esse valor cai para um quarto dos paulistanos” (site CETIC.BR, 2019). Logo, aqueles que não possuem uma infraestrutura mínima de conexão e de equipamentos eletrônicos como computadores e celulares, na ausência de atividades culturais presenciais, ficam impossibilitados de acessar qualquer programação das instituições que migraram para o virtual e que, porventura, eram acessíveis a este público em um momento anterior. Ademais, por se tratar de um conhecimento tecnológico, são necessárias certas expertises para utilização e, na ausência deles, há, como aponta Pierre Lévy (1997), por parte do indivíduo que interage com o aparelho, uma sensação de inferioridade.

De um lado a realidade nacional aponta para a problemática do acesso aos meios digitais como uma questão que antecede à pandemia e que restringe parte significativa da população a possibilidade de “participar ativamente dos processos de inteligência coletiva que representam o principal interesse de ciberespaço” (LÉVY, 1997, p. 328). Isto é, para além da economia e da aparelhagem necessária, precisa-se garantir a formação cultural e a competência para se lidar com o ciberespaço autonomamente, como indivíduo ou coletivo. Em contrapartida, Lucia Santaella (2003) aponta a era atual como a cultura do acesso, visto que, cada vez mais intensamente, há a convergência das mídias e a facilidade de acessá-las por quaisquer aparelhos, os quais aliás se tornam, progressivamente, mais baratos em comparação com os primeiros inventados. Para além disso, associar os problemas de acesso ao ciberespaço e à cibercultura é falacioso, pois “qualquer avanço nos sistemas de comunicação acarreta necessariamente alguma exclusão” (LÉVY, 1997, p. 245). Exemplificando, com o surgimento da escrita, havia os iletrados e, com o surgimento do telefone, haviam aqueles que não o possuíam.

Por fim, novamente, é importante deixar claro que o caminho até aqui delineado aponta para um panorama geral cujas nuances, na era do acesso, são incontáveis, daí a

necessidade de não se cair em um maniqueísmo. No entanto, existem problemas básicos de cunho político e social (como o desigual acesso as TICs, os limites geográficos impostos a este acesso, a ausência de políticas públicas de promoção do uso das TICs, entre outros) que não estão necessariamente atrelados ao ciberespaço, que precisam ser evidenciados e expostos para o início de uma reflexão minimamente crítica acerca dos tempos atuais no que concerne à acessibilidade e às interações promovidas no espaço virtual, sejam elas de cunho artístico cultural ou não.

Análise da plataforma Sesc Digital

Para melhor compreender os impactos dos fenômenos aqui apresentados, propõe-se um estudo de caso, feito a partir das ações e adaptações da instituição Sesc São Paulo durante o início da pandemia no Brasil em março de 2020. Observa-se de que modo se deu a adaptação de toda uma agenda de atividades presenciais - que ocorriam no espaço das unidades físicas da instituição - para o espaço virtual, como alternativa para viabilizar a manutenção de ações e relações de troca entre artistas e público, além da manutenção de toda uma cadeia de trabalhadores envolvidos nessas atividades e nesses espaços. Analisa-se de que forma tais adaptações para o meio virtual se relacionam com a questão sobre como a pandemia acelerou os processos de convergência entre artes e comunicações, instaurando esse momento histórico como um ponto crítico para esta discussão.

O recorte aqui proposto analisa as transformações que ocorreram nas atividades promovidas pelo Sesc São Paulo, especificamente dentro do setor cultural e artístico. O Sesc é uma instituição privada sem fins lucrativos, fundada em 1946 e mantida por empresários do comércio de bens, serviços e turismo. Distribui-se em diversas unidades em todos os estados brasileiros (mais de 580, segundo consta no site da instituição), oferecendo serviços nas áreas da educação, saúde, cultura, esportes e lazer. Cada unidade possui uma gestão autônoma que se articula com o local onde está instalada, promovendo atividades que se relacionam com o ambiente do entorno, assim como com as características de seus frequentadores.

No dia 16 de março de 2020, o fechamento temporário de todas as unidades do Sesc no estado de São Paulo foi anunciado pelo diretor desta administração, Danilo Miranda. Em entrevista dada ao jornal O Estado de S. Paulo, Miranda comentou o impacto econômico do

fechamento das unidades, e reconheceu o prejuízo à cadeia de trabalhos vinculados ao setor artístico e cultural, com o cancelamento de apresentações musicais, teatrais e diversas outras atividades deste segmento. Como alternativa emergencial, o Sesc iniciou em abril de 2020 uma agenda de eventos online, com apresentações artísticas sendo transmitidas diretamente da casa de artistas convidados - marcadas com a *hashtag* “#EmCasaComSesc”. Além disso, no mesmo período, foi lançada a plataforma Sesc Digital, site gerenciado pela administração Sesc São Paulo, com acervo audiovisual de diversas categorias - arquitetura, teatro, cinema, música, folclore, cidadania, cursos, entre outros - disponibilizados gratuitamente.

O texto de apresentação da plataforma Sesc Digital traz o seguinte conteúdo: “Em tempos de distanciamento social devido à pandemia causada pelo novo coronavírus, esta ação integra o conjunto de iniciativas desenvolvidas pelo Sesc São Paulo para a continuidade de sua missão educativa e para a renovação do relacionamento com seus diversos públicos”, reflete Danilo Santos de Miranda, diretor regional do Sesc São Paulo. “Este projeto visa transpor as ações da instituição ao ambiente e à linguagem digital, expandindo o alcance das suas práticas de ação e difusão cultural de forma substancial e diferenciada, fortalecendo assim seu compromisso com um processo educativo participativo, continuado e inclusivo”, complementa.

A implantação da atual plataforma digital do Sesc se deu em meio a pandemia global, todavia, segundo o texto de apresentação no próprio site, a instituição já se preocupa com sua “presença digital” desde 1996. Essa atenção para com o online potencialmente se relaciona com uma necessidade de se ajustar e atender demandas de uma sociedade cada vez mais conectada. Observando tal fato como um processo cultural, entende-se que há atualmente uma reconfiguração nos modos de produção e consumo de conteúdos audiovisuais. A proliferação de serviços de *streaming* e de acervos digitais atesta esse fato. Durante o isolamento social, tais serviços se tornaram imprescindíveis. Não obstante a essa demanda, a criação do Sesc Digital se insere numa gama de exemplos que norteiam a atual relação de um público/espectador com produtos culturais.

O acervo de conteúdos audiovisuais da plataforma expande para o formato online o repertório de produções promovidas e distribuídas pelo Sesc São Paulo, assim como, no momento em que as unidades físicas se encontravam fechadas, criou uma oportunidade de espaço compartilhado, ainda que de modo virtual. Logo, tornou-se possível tanto manter uma

agenda de atividades e conteúdos para oferecer ao público que está privado das atividades presenciais, quanto ampliar o alcance desses conteúdos, uma vez que o formato online tornou estes acessíveis de qualquer parte do país – o que não significa que este acesso é democrático, conforme discutido anteriormente.

Para além da criação e disponibilização de acervos digitais, uma outra saída encontrada por artistas e pelas instituições culturais foi o formato de *lives* para produção e distribuição de conteúdos. Os eventos marcado pela hashtag #EmCasaComSesc exemplificam bem este cenário, no qual uma série de relações e processos de criação artística se modificaram em função da adaptação para o formato online, o que implicou não só em questões de transformações estéticas e conceituais, mas também de linguagem e de interação social. Para as artes do palco (shows musicais, dança, teatro, circo), por exemplo, que se baseiam fundamentalmente na relação estabelecida entre palco e plateia, foi necessária a inserção de um amplo e complexo aparato técnico de captação de imagem e som para simular a mediação que antes dependia apenas do espaço físico compartilhado no qual as apresentações aconteciam.

Migrar tais eventos para o formato de transmissões ao vivo tem, portanto, um impacto importante de ser observado tanto na forma como estes passam a ser desenvolvidos, quanto na maneira como o público, que se torna espectador, passa a se relacionar com estes conteúdos. No que diz respeito às adaptações estéticas, conceituais e de linguagem, insere-se na elaboração destes eventos artístico todo um repertório de códigos que fazem parte do campo de produção audiovisual - o plano, o enquadramento, os pontos de corte entre uma câmera e outra, a iluminação e a sonorização - que antes eram pensada para mediação com uma plateia presencial e que passam a ser adaptados para as lentes e microfones, mixados e sincronizados para serem transmitidos pela internet.

Discute-se a partir daí, portanto, se o que está sendo produzido nestes formatos não possui um caráter novo enquanto linguagem, justamente pelos novos códigos inseridos nestes processos. Nesse sentido, a questão aqui retomada seria até que ponto o meio transforma a mensagem. O teatro, a apresentação musical, um espetáculo de dança, por exemplo, uma vez mediado pelos códigos do campo audiovisual, do *streaming* e pelas mídias digitais, permanecem em seus campos estéticos comuns, ou inserem-se em um novo?

A questão do público/espectador e a relação deste com os eventos artísticos também é modificada pelos novos meios de mediação. O acesso aos eventos ocorre por mídias que permitem uma maior interação em tempo real com o conteúdo que está sendo transmitido; o recurso de chat ao vivo costuma estar presente nestes meios, promovendo a participação ativa do público presente que acompanha a transmissão, comentando, conversando com amigos, informando quando acontece alguma falha técnica de transmissão e também criticando quando o conteúdo não agrada, gerando até mesmo debates em paralelo à apresentação. Dessa forma, a transferência das atividades para o online durante a pandemia, em certa medida manteve um mínimo de interação entre os participantes e espectadores.

A interação entre os diversos atores envolvidos em uma atividade artística, é uma das características inerentes ao setor artístico e cultural, a transposição dessa prática relacional para o online, talvez tenha sido um dos maiores desafios do setor. O modelo de negócio do campo artístico também impõe desafios sobre as formas de monetizar no ciberespaço. Não há consenso, por ora, para nenhuma destas questões que se apresentam nestes exemplos. São situações em processo, no qual tanto artistas, de maneira independente, quanto instituições culturais, se lançam em experimentações de maior ou menor grau dentro das condições atuais de produção. Tal dado faz-se presente pela necessidade de uma reflexão sobre o momento que se vive, e esta reflexão está em curso nas diversas esferas de criação humana - filosóficas, sociológicas, políticas, e também artísticas, como foi proposto observar neste estudo.

Considerações Finais

Como já dito anteriormente, a pandemia gerou uma reestruturação e uma reelaboração das lógicas de produção, distribuição e consumo de trabalhos artísticos, exemplificado aqui pela migração das artes dos palcos para o formato *online*. Conforme nos aponta Calabre (2020), tais mudanças foram necessárias para a continuidade da expressão e do fomento das atividades culturais, as quais já há um bom tempo encontram-se em desprestígio institucional público, e que, no entanto, foram de uma importância significativa durante o período de isolamento, se configurando como forma de entretenimento possível para toda uma população global que se viu impossibilitada de usufruir dos espaços físicos compartilhados e do estado de presença que tais eventos artísticos promoviam.

Na atualidade, o Brasil enfrenta alguns vírus que atingiram pesadamente o setor cultural. O primeiro a destacar é o coronavírus, que obrigou a adoção das medidas de isolamento social, acarretando a paralisação das atividades artísticas e culturais. Mas ele não é o único. A arte e a cultura do país vêm sofrendo ataques sistemáticos de outros vírus, como o da intolerância, o do autoritarismo, o do obscurantismo, o do conservadorismo, todos propagados no fértil ambiente criado por um grupo que ascendeu ao poder, em especial ao governo federal, na gestão que teve início em 2019 (CALABRE, 2020, p. 9).

Observando a migração destas atividades para o ambiente virtual – algo que não é exclusivo do momento atual da pandemia de COVID-19, mas foi fortemente impulsionado por esta - e balizando-a pela ótica dos estudos da cibercultura e da cultura da convergência, foi possível analisar este fenômeno a partir de um recorte que envolve, para além da imbricação entre artes e comunicações, a ligação entre velhas mídias e novas mídias e as confluências entre as diferentes expressões artísticas e grupos sociais.

Nesse processo, entre outros exemplos aqui citados – com conteúdos direcionados tanto a grandes contingentes de público quanto a setores mais populares, folclóricos e tradicionais - o SESC se destaca devido à sua rápida readaptação do espaço físico para os meios digitais e ao amplo e diverso oferecimento de atividades *online*, desde esportes e atividades ligadas à saúde e à cidadania, até as diversas linguagens artísticas e o folclore; todos como modos de tatear e de experimentar, em termos de mídia e de convergência de dinamismos, novas possibilidades de vivências compartilhadas, apesar do período anômalo.

A despeito de todas as dúvidas que o futuro pós-pandemia possa provocar em relação à sociedade, a permanência aguda das relações virtuais e de seus mecanismos, não surpreendentemente hão de se enraizar. As contradições e as nuances do estabelecimento de convergências, e as consequências imediatas e as mais sutis provocadas por estas ações são uma vertigem imprevisível, sobretudo considerando a relevância das questões políticas e os desdobramentos que provoca na sociedade, nas suas formas de comunicação e nos seus costumes.

Referências

BEIGUELMAN, Giselle. **Coronavida: pandemia, cidade e cultura urbana** / Giselle Beiguelman. São Paulo: ECidade, 2020.

BELTRÃO, L. **Folkcomunicação um estudo dos agentes e dos meios populares de informação de fatos e expressão de idéias**. Porto Alegre: Edipucrs, 2001.

BENJAMIN, W. A Obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. **In: BENJAMIN, W. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. Série Obras Escolhidas. 2. ed. Brasil: Brasiliense, 1986.**

CALABRE, L. A arte e a cultura em tempos de pandemia: os vários vírus que nos assolam. **Revista Extraprensa**, [S. l.], v. 13, n. 2, p. 7-21, 2020. Disponível em:<<https://www.revistas.usp.br/extraprensa/article/view/170903>>. Acesso em: 13 out. 2021.

CETIC.BR. Desigualdades de acesso e de uso da Internet no espaço urbano são discutidas em Seminário do NIC.br. Disponível em: <<https://cetic.br/pt/noticia/desigualdades-de-acesso-e-de-uso-da-internet-no-espaco-urbano-sao-discutidas-em-seminario-do-nic-br/>>. Acesso em: 15 jun. 2021.

CETIC.BR. Desigualdades digitais no espaço urbano [livro eletrônico]: um estudo sobre o acesso e o uso da Internet na cidade de São Paulo/ Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR [editor]. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2019.

CORNIANI, F.R. A Internet na evolução do pensamento Folkcomunicacional. **In: Anais do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Curitiba, PR – 4 a 7 de setembro de 2009.** Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-1446-2.pdf>>. Acesso em: 14 out. 2021

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo : Editora Aleph, 2009.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo : Editora 34, 1999.

PAES, M. “Não existe nenhuma atenção para a cultura neste momento”, diz diretor do Sesc SP. **Jornal Estadão, Caderno Cultura. 19 mar. 2020.** Disponível em: <<https://cultura.estadao.com.br/blogs/direto-da-fonte/nao-existe-nenhuma-atencao-para-a-cultura-neste-momento-diz-diretor-do-sesc-sp/>>. Acesso em: 15 out. 2021

PEREIRA, V. C. Perspectivas para um sistema das artes visuais conectado: novo modelo de negócio ou alternativa efêmera. **In: Anais do XIII Simpósio Nacional da ABCiber. Dez. 2020.** Disponível em: <<https://abciber.org.br/simposios/index.php/abciber/abciber13/schedConf/presentations>>. Acesso em 15 out. 2021

PEREIRA, V. C.; SADDI, L. A Economia das Artes Visuais entre o Presencial e o Virtual: Rumos Estruturais do Setor no Pós- Pandemia. In: CARVALHO, Juliano M.; GROSSI, A. M. (Org.); PESSOTTO, A. H. V. (Org.). Mídia, cultura inovativa e economia criativa em tempos pandêmicos. 1. ed. Bauru: Gradus Editora, 2020. v. 1. 209p.

PESSOTTO, A.H.V.; CARVALHO, J.M. Audiovisual na pandemia: desafios, estratégias e criatividade. In.:CARVALHO, Juliano M.; GROSSI, A. M. (Org.); PESSOTTO, A. H. V. (Org.). Mídia, cultura inovativa e economia criativa em tempos pandêmicos. 1. ed. Bauru: Gradus Editora, 2020. v. 1. 209p.

SANTAELLA, L. As comunicações e as artes estão convergindo? **Revista Farol**, [S. l.], v. 1, n. 6, p. 20 – 44, 2015. Disponível em: <<https://periodicos.ufes.br/farol/article/view/11533>>. Acesso em: 15 jun. 2021.

SANTAELLA, L. **Culturas e Artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Editora Paulus, 2003

SANTOS, I.F.; LIMA, M.E.O “Caminhada com Maria” virtual: uma festa popular em diálogo com o digital. **Revista Internacional de Folkcomunicação**, Ponta Grossa/ PR. v.18, no. 41, p.54-69, jul./dez. 2020. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/eb9f/b9337e46ba5ef919592418fe9aec4654d0f0.pdf>>. Acesso em: 15 out. 2021

SESC DIGITAL. Disponível em: < <https://sesc.digital/home>>. Acesso em: 01 nov. 2021.

SOUZA, G.G.; LUCENA S.A. “E a gente ama esses bracinhos oferecidos”: Folkcomunicação política na Campanha de vacinação contra a COVID-19 em Recife-PE. **Revista Internacional de Folkcomunicação**, Ponta Grossa/ PR. v.19, no. 42, p.114-130, jan./jun. de 2021. Disponível em: <<https://revistas.uepg.br/index.php/folkcom/article/view/19295/209209215273>>. Acesso em: 15 out. 2021