

## “Eu sou inevitável” Impactos da Pandemia sobre a Cultura POP<sup>1</sup>

Norma Sueli NunesRANGEL<sup>2</sup> e Ronilson Moraes LOBO<sup>3</sup>  
Universidade Católica do Salvador UCSAL

A Pandemia causou impactos na produção e distribuição de conteúdo audiovisual, o que provocou prejuízos para a indústria do cinema, televisão, games, convenções e eventos na cultura POP. O presente trabalho apresenta os impactos e a forma com que os estúdios, produtoras e distribuidores lidaram com as consequências da Pandemia. A proposta é tratar especificamente do cinema, TV e vídeo streaming, convenções, shows e games. Nos cinemas de acordo ao Omelete (2020) “Na China, em janeiro do citado ano, foram fechados mais de 70 mil cinemas” e segundo NEXO (2020) “No Brasil 3.500 cinemas fechados”; tal cenário também provocou o acúmulo de lançamentos de filmes que não estrearam. Dentre as soluções possíveis, foi a de que algumas redes de cinemas até passaram vender pipocas e produtos de *bomboniere* pelo serviço de delivery; algumas produtoras passaram a exibir seus filmes em sessões de cinema *online*, por *streaming* e o retorno do *Drive-in*, que foi uma forma de entretenimento durante a pandemia em várias cidades brasileiras, em locais públicos onde os expectadores poderiam apreciar o filme dentro de seus veículos, respeitando as regras de distanciamento social. Quanto aos eventos que também foram cancelados, uma alternativa foi o show em *Drive-In* de acordo com o G1(2020) “Cinema no carro, show no carro e até rave e casamento no carro. A “solução drive-in” foi adotada por cantores, bandas e casas de eventos em pelo menos três países da Europa: Noruega, Dinamarca e Alemanha, entre o fim de abril e o começo de maio, para driblar as aglomerações de pessoas - e as restrições impostas por governos.” Alguns filmes tiveram que ser adiados como foi o caso de Mulan da Disney, Mulher Maravilha da DC

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na DT 04 – Comunicação Audio Visual , do XXII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realização de 18 a 20 de maio de 2022.

<sup>2</sup> Professora Mestre dos Cursos de Comunicação da Universidade Católica do Salvador, e-mail: [norma.silva@pro.ucs.br](mailto:norma.silva@pro.ucs.br).

<sup>3</sup> Professor Mestre dos Cursos de Comunicação da Universidade Católica do Salvador, e-mail: [ronilson.lobo@pro.ucs.br](mailto:ronilson.lobo@pro.ucs.br).

e Viúva Negra da Marvel. Porém uma solução foi o lançamento de filmes nos serviços de *Streaming*, que tiveram uma importância fundamental na distribuição de títulos durante a Pandemia, com isto muito se discute, como a qualidade da exibição, uma vez que a experiência pede seu brilho assistindo o filme numa TV ou smartphone. Mas de acordo a OMLETE (2020) “a Netflix teve um aumento de 0,8% em suas ações na Wall Street em meio à maior queda da bolsa de valores de Nova York nos últimos 9 anos por conta da preocupação de seus consumidores em ficar em casa”. Mas vale salientar que os serviços de *streaming* apresentam vantagens como a produção de conteúdos exclusivos, orçamento de cinema, catálogo variado, tecnologia de ponta e portabilidade, além do fato de o usuário assistir o conteúdo à sua vontade, sem ter que esperar. Outro fato importante foi a indicação ao OSCAR de filmes produzidos para o *streaming*, segundo Tecnoblog (2020) “A organização do Oscar aceitará pela primeira vez a participação de filmes que foram lançados somente em serviços como Netflix, Amazon Prime Video e Apple TV+. No cenário da pandemia do novo coronavírus (COVID-19) e de cinemas fechados por conta das medidas de isolamento social, os filmes não poderiam cumprir a exigência de ficarem em cartaz em salas de Los Angeles.” Como foi o caso do filme ROMA da Netflix, vencedor de melhor filme estrangeiro, melhor diretor para Alfonso Cuarón e Melhor Fotografia. Quanto as convenções e eventos estas ganharam suas edições on-line permitindo a participação de pessoas de todo o mundo, como foi o caso da San Diego Comic-Con “Estacionamento gratuito, cadeiras confortáveis, lanches personalizados, sem filas, animais de estimação bem-vindos, crachás para todos e um assento na primeira fila”. É assim que a organização da San Diego Comic-Con – mais importante evento de cultura pop do mundo – anunciou sua edição 2020: a Comic-Con at Home, evento online que substituirá a feira em tempos de pandemia do novo coronavírus”, texto de Olhar Digital (2020), esse foi apenas um dos eventos on-line durante a pandemia. Outra área afetada foi a de jogos digitais, segundo Gameblast (2020) “A Pandemia compromete o lançamento e distribuição de novas plataformas como PlayStation 5 e do Xbox Series X”, além dos atrasos na produção e lançamento dos títulos pois os profissionais de games, mesmo trabalhando em casa, eles não contam com a mesma infraestrutura dos estúdios. Já para os eventos de jogos digitais, surgiram algumas edições on-line como E3, Gamescom, Paris Games Week e Tokyo Game Show dentre outros. Para os jogadores, as plataformas de venda on-line foi

uma solução como cita Gameblast (2020), “Plataformas como Steam, Epic Games Store, PlayStation Store, Nintendo eShop, Xbox Store e Xbox Game Pass registraram um aumento simultâneo de acessos nos últimos meses, atingindo números absurdos”. Tal com também o *streaming* para transmissão ao vivo de jogos em plataformas como Google Stadia, Twitch, YouTube Gaming e Mixer. Com base nesse panorama o presente trabalho apresenta além dos impactos, como a indústria do entretenimento se saiu na Pandemia e como está acontecendo o retorno ao presencial. As aberturas dos cinemas, a volta dos shows, as produções que muitas ainda seguem as regras do distanciamento social. Outro ponto a ser abordado são as consequências e como estão se organizando os atuais canais de streaming, o cinema, os eventos e os games.

**PALAVRAS-CHAVE:** comunicação; pandemia, cinema; streaming, games, jogos digitais; TV; eventos; shows; convenções; entretenimento; audiovisual.

## REFERÊNCIAS

- GAMEBLAST. **O impacto do coronavírus no mundo dos games.** 2020, disponível em: <https://www.gameblast.com.br/2020/05/impacto-coronavirus-mundo-games.html>.
- G1. **Cinemas drive-in se multiplicam no Brasil e viram opção no distanciamento social.** 2020, disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2020/05/15/cinemas-drive-in-se-multiplicam-no-brasil-e-viram-opcao-no-distanciamento-social.ghtml>
- G1BA. **Centro de Convenções de Salvador anuncia cinema em drive-in durante pandemia.** 2020, disponível em: <https://g1.globo.com/ba/bahia/noticia/2020/06/08/centro-de-convencoes-de-salvador-anuncia-cinema-em-drive-in-durante-pandemia.ghtml>
- NEXO. **O futuro das salas de cinema no Brasil pós-pandemia.** 2020, disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2020/04/22/O-futuro-das-salas-de-cinema-no-Brasil-p%C3%B3s-pandemia>
- OLHAR DIGITAL. **San Diego Comic-Con terá edição online em 2020.** 2020, disponível em: <https://olhardigital.com.br/2020/05/11/noticias/san-diego-comic-con-tera-edicao-online-em-2020/>
- OMELETE. **Entenda como o Coronavírus impacta a cultura pop.** 2020, disponível em: <https://www.omelete.com.br/quarentena-coronavirus/coronavirus-impacto-cultura-pop#13>
- TECNOBLOG. **Oscar 2021 aceitará filmes lançados somente por streaming.** 2020, disponível em: <https://tecnoblog.net/noticias/2020/04/30/oscar-libera-participacao-filmes-lancados-streaming/>