

Sound System Outernational: sound systems na encruzilhada

Sound system Outernational: sound systems at the crossroads

André Amaral, Doutorando em design/DHIS-Puc Rj

Design social, Design colaborativo, Comunicação.

O universo da cultura global dos *sound systems*,¹ pode ser tomado como exemplo quando refletimos sobre práticas de design que empregam em sua produção, lógicas de construção e reconfiguração social ao mesmo tempo em que reafirmam as relações empáticas e solidárias entre indivíduos e suas comunidades.

A partir da metade da década de 50, esses dispositivos midiáticos de origem popular e periférica se destacam como formas seminais de mídia tática, usadas pelas classes trabalhadoras de diversos países. Na fabricação destes sistemas, o design tem dois papéis relevantes: o primeiro é o desenvolvimento de estratégias construtivas e operativas próprias, autogeridas e sustentadas a partir de suas comunidades, e o segundo promover entretenimento, reconhecimento, educação e informação para seu público. Diferentes formatos de sound systems ao redor do mundo exercitam em seus projetos, princípios de design que buscam reforçar sua sustentabilidade comunicacional² na construção e operação de seus sistemas.

A partir do eixo temático proposto pela 7ª Conferência *Sound System Outernational: os Sound Systems na encruzilhada*, promovida online entre os dias 9 e 16 de julho de 2021, o artigo reflete sobre as contribuições do design no processo de transição das encruzilhadas entre ambientes reais e virtuais. Tanto no exemplo da Conferência, como no projeto e operação dos *sound systems*, destaco como o design pode ser usado para conciliar essas diferentes contingências, propondo estratégias para assegurar a continuidade dessas práticas neste momento desafiador de crise sanitária global.

Social design, Collaborative design, Communication.

The world of sound systems' global culture can be taken as an example when we reflect on design practices that employ construction and social reconfiguration logics in their production, while reaffirming the empathic and solidary relationships between individuals and their communities.

From the mid-1950s onwards, these media devices of popular and peripheral origin stand out as seminal forms of tactical media, used by the working classes in different countries. In the manufacture of these systems, design has two relevant roles: the first is the development of its own constructive and operative strategies, self-managed and sustained from its communities, and the second is to promote entertainment, recognition, education and information for its audience.

Different formats of sound systems around the world exercise in their projects design principles that seek to reinforce their communicational sustainability, through the construction and operation of their systems.

Based on the thematic axis proposed by the 7th Sound System Outernational Conference: Sound Systems at the crossroads, promoted online between July 9th and 16th, 2021, the article reflects on the contributions of design in the transition process of crossroads between real and virtual. Both in the example of the Conference, as in the design and operation of sound systems, I highlight practices in which design can be used to circumvent contingencies, verifying which strategies can be effective to ensure the continuity of these practices, at this challenging time of insecurities and uncertainties.

¹ Dispositivos midiáticos compostos de vários equipamentos sonoros construídos por suas comunidades para promoção de entretenimento, educação, informação, operados em eventos nos espaços públicos urbanos.

² Conceito desenvolvido por Nilton Gamba Jr. e Pedro Sarmento

1 Introdução

A elaboração do conceito de “sustentabilidade comunicacional” parte da obra de LYOTARD (1998) sobre a produção de conhecimento, em que destacamos os processos de legitimação alicerçados na linguagem. Lyotard expande a noção de “paradigma” propondo uma reflexão sobre as tendências culturais de maior ou menor valorização de determinadas áreas do saber. O processo descrito pelo autor começa com a compreensão da ciência como um produto da linguagem e assim, regido por princípios correlatos tais como contextos sociais, subjetivos e relações de poder. (Gamba e Sarmento, 2019, p.67)

Geralmente quando pensamos sobre o conceito de sustentabilidade, a noção que nos vem à cabeça está quase sempre associada a questões ecológicas em seus diferentes modos de relação com práticas de produção e consumo. A sustentabilidade se estabelece como parâmetro fundamental na tentativa de equilibrar, minimizar ou zerar os impactos das relações de exploração e manejo de recursos que possam gerar o esgotamento dos mesmos. Uma das definições do conceito de sustentabilidade e desenvolvimento sustentável, encontra-se descrita no site do WWF³:

Desenvolvimento sustentável é o desenvolvimento capaz de suprir as necessidades da geração atual, garantindo a capacidade de atender as necessidades das futuras gerações. É o desenvolvimento que não esgota os recursos para o futuro. Essa definição surgiu na Comissão Mundial sobre Meio Ambiente e Desenvolvimento, criada pelas Nações Unidas para discutir e propor meios de harmonizar dois objetivos: o desenvolvimento econômico e a conservação ambiental.

Aplicando o conceito de sustentabilidade comunicacional ao universo da cultura sound system: veremos que a mesma destaca os efeitos das relações assimétricas de poder das mídias e das ferramentas de comunicação, revelando as ideologias econômicas e relacionais por trás dos processos de comunicação e das formas midiáticas assumidas pelos mesmos. Essa assimetria nos permite identificar nos formatos e conteúdos hegemônicos, a existência de um monopólio comunicacional tóxico quando exercido apenas unilateralmente pelas grandes corporações e conglomerados de mídia e entretenimento.

³ Disponível em : https://www.wwf.org.br/participe/porque_participar/sustentabilidade/. Acesso em 16 de Julho de 2021

2 Uma história social dos sound systems

Inicialmente desenvolvidos durante a década de 50 na Jamaica, os sound systems expandem seu percurso rumo a outras regiões urbanas, periféricas e economicamente desfavorecidas ao redor do planeta nas décadas seguintes, onde passam a ser construídos em locais tão distintos como México, Colômbia, Belém do Pará, Maranhão, entre outros.

Produzidos essencialmente como plataformas manufaturadas de mídia periférica, para dar voz e criar alternativas de cultura e diversão para comunidades populares, estes dispositivos midiáticos possuem uma origem social distinta da cultura hegemônica oficial de consumo industrial, promovidas por empresas, conglomerados de comunicação e indústrias de entretenimento.

A disseminação global e a longevidade dessas formas construtivas ainda pouco estudadas no ambiente acadêmico, foram escolhidas como objetos de estudo pelo grupo internacional de pesquisa Sound System Outernational cujos propósitos são identificar, catalogar e ‘*criar espaços para a dança e discussão*’⁴, disponibilizando conteúdos que informem tanto o público leigo, como também promover trocas de informação entre indivíduos e grupos interessados por essas práticas de design.

Identificando a relevância dessas práticas nos campos do design, da cultura, da economia e da comunicação, as Conferências do SSO surgem como formas de ‘*reconhecer, estimular e apoiar as culturas sound system ao redor do mundo*’⁵. Além disso, rendem homenagem às contribuições prestadas pelos diversos formatos destes dispositivos tanto junto à suas comunidades de origem, investigando também sua relação com diferentes contextos geográficos, sociais, culturais e econômicos em sua relação com a sociedade, de forma mais abrangente.

A Conferência Sound Sytem Outernational é promovida desde 2016 pelo professor Julian Henriques⁶ (Goldsmiths University de Londres), em parceria com os professores e pesquisadores Leonardo Vidigal (Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG/BR), Vincent Moystad e Oana Parvan (Goldsmiths University de Londres) e Brian D’Aquino (Universidade L’Orientale / Nápoles-IT), surgindo como uma iniciativa acadêmica pioneira de estudo destas manifestações em seus diferentes formatos, reunindo em seu grupo continuo de pesquisa interncional, teóricos, praticantes, frequentadores e entusiastas dessa cultura.

As contribuições mútuas dos diálogos desenvolvidos pelas Conferências do SSO, informam e complementam reflexões teóricas e o fazer prático, criando pontes e trocas de informações valiosas, entre a comunidade de profissionais, leigos, autodidatas e acadêmicos.

⁴ IBID

⁵ A popular culture research methodology: Sound System Outernational, publicado em Open Edition journals Vol 1 , nº 13-2, disponível em <https://journals.openedition.org/volume/5249>, acesso em 12/07/2021

⁶ Titular do Departamento de mídia, comunicação e Estudos culturais da Goldsmiths University, de Londres e autor do livro *Sonic bodies: reggae sound systems, performance techniques and ways of knowing* Publicado pela Bloomsbury Publishing USA, em 8 de set. de 2011

3 Distâncias e aproximações: o papel do design

A extensão e a duração imprevista da atual pandemia de COVID-19, acelerou mudanças e impôs inúmeras adaptações sobre processos de produção cultural, interação social, comercialização e compartilhamento de bens e serviços em praticamente todos setores da economia. Desde o início de 2020, a crise sanitária global impôs aos cidadãos, uma rotina austera de isolamento social preventivo afim de evitar o contágio e a disseminação do vírus SARS-COV-2.

Após o anúncio da deflagração de pandemia mundial pela OMS, a 6^a edição da Conferência SSO⁷, teve que se readaptar em tempo recorde para o formato online, sendo veiculada no canal de youtube do Sound System Outernational⁸. Com a continuidade das políticas de isolamento social ao redor do mundo, também a 7^a edição em 2021- Os *Sound Systems na encruzilhada* foi realizada no mesmo formato.

Essa edição aprofundou reflexões levantadas pela Conferência de 2020, e também confirmou o impacto que a transferência das mediações para o ambiente virtual exerceu sobre as práticas alicerçadas no espaço real, diante da impossibilidade das trocas presenciais no momento atual.

Nas edições anteriores a 2020⁹, o coletivo de pesquisa do Sound System Outernacional vinha realizando presencialmente suas conferências, organizando mesas de discussão sobre aspectos políticos, técnicos, educativos, operacionais e estéticos dessa cultura global. Paralelamente a isso, promoveu leituras de artigos, exibição de filmes ligados à área, workshops práticos e apresentações públicas, reunindo grupos de operadores, fabricantes, frequentadores, acadêmicos e apoiadores, estimulando intercâmbios entre estes universos distintos.

Com a pandemia, as ferramentas para interação em rede promoveram novos desenhos de comunicação que facilitaram a participação de conferencistas de diversos locais do mundo no ambiente virtual. No entanto, a migração massiva de usuários para esse ambiente conectado, ao mesmo tempo em que permitiu a continuidade de contato entre pessoas durante o isolamento social, também revelou e aprofundou as discrepâncias mundiais na distribuição e disponibilidade de recursos técnicos e informáticos de comunicação para as camadas mais pobres, criando uma nova camada de recorte distintivo entre diferentes classes sociais – fato observado por muitos conferencistas durante o primeiro painel de discussão do SSO 7.

⁷ Que seria realizada entre os dias 19 e 26 de Abril em São Luís do Maranhão, trazendo como tema as *radiolas*, a versão maranhense dos sound systems.

⁸(https://www.youtube.com/channel/UCSr0p8ylnsGr2DeR_ERU4Ug)

⁹ Duas edições em 2016 e uma em 2018 em Londres, uma em 2017 na Jamaica, uma em 2019 em Nápoles, e duas em formato online: 2020 (que deveria ter ocorrido em São Luís do Maranhão), e em 2021, transmitida pelo canal de youtube do SSO:

4 ‘Não odeie a mídia, torne-se a mídia’

A frase que dá título a esse tópico é do cantor Jello Biafra, vocalista da banda punk norte americana Dead Kennedys e aqui tomada de empréstimo para contextualizar o campo de batalha pela busca de sustentabilidade comunicacional em diferentes meios, disputando espaços reais e virtuais com outras práticas de design e comunicação. O desafio implicado nas práticas autogeridas do “faça você mesmo” da cultura sound system reflete a autonomia dessas práticas alternativas, ao definir seu lugar de fala. Os sound systems usam seu design como armas de resistência, cuja origem social é distinta das práticas hegemônicas. Tanto as da comunidade acadêmica, compreendida como único centro de produção de saberes e discursos, como também difere integralmente da cultura pop, padronizadora de pessoas, produtos e formatos estéticos. Identificado o problema, tentarei colocar em perspectiva as contingências atuantes sobre a classe de dispositivos midiáticos abordados por este artigo.

Ao analisar o percurso histórico desse tipo de práticas, o texto publicado pelo grupo de pesquisa do SSO descreve a situação atual em sua chamada de contribuições para a 7ª Conferência, *Sound systems na encruzilhada*:

Os sistemas de som estão atualmente em uma encruzilhada, apesar da explosão sem precedentes da forma durante as últimas décadas. A cultura do sistema de som tem ganhado cada vez mais atenção de organizações culturais, da indústria musical e de pesquisadores. Mas a pandemia tem acelerado as tendências em direções positivas e negativas

Em uma direção positiva, os formatos online têm estimulado uma nova inventividade e criatividade em formatos e conteúdos. Uma nova gama de oportunidades está em processo de abertura tanto para os profissionais quanto para o público, e o SSO # 7 faz parte desse processo.

Em uma direção menos positiva, todos nós certamente sentimos falta da experiência corporal das sessões que estão no coração da cultura do sistema de som. O bloqueio silenciou as ruas em todo o mundo, congelando as atividades do sistema de som e privando os profissionais e a comunidade em geral de sua principal fonte de renda.

Mesmo antes da pandemia, a legislação cada vez mais restritiva, a gentrificação das cidades, o fechamento de locais e espaços públicos, a ameaça e a promessa de sucesso comercial e o maior policiamento da vida pública representam uma ameaça ao bem-estar da cultura.

SSO # 7, 'Sound Systems at the Crossroads' visa abrir um espaço para que profissionais, performers e acadêmicos de sistemas de som se reúnam para refletir sobre os desafios que a cultura enfrenta hoje e discutir quais recursos o movimento pode reunir para superar e garantir nosso contínuo florescimento.

No SSO # 7, perguntamos quais são os obstáculos que os sistemas de som enfrentam hoje e que tipo de soluções podem ser encontradas para eles? De que forma os sistemas de som podem criar um desafio coletivo para as estruturas de poder nas condições atuais? Como os sistemas de som respondem às restrições trazidas por uma legislação hostil, falta de locais e regulamentos cada vez mais rígidos sobre ruídos? Que estratégias os praticantes implantaram para sustentar a si próprios e à comunidade quando

não têm permissão para tocar? Como o papel desempenhado pelas plataformas de mídia social para manter a música viva sob condições de bloqueio afetou essa cultura auditiva, fisicamente compartilhada e baseada nas ruas? Como imaginamos as ruas após o bloqueio? E como podemos imaginar nosso futuro compartilhado em suas consequências?

Como vimos acima, os sound systems como prática popular e periférica de design encontram-se firmemente alicerçados nos territórios reais dos espaços públicos ou privados dos centros urbanos, de onde historicamente, articulam em torno de sua atividade uma variada cadeia econômica de trabalhadores informais e profissionais das mais diversas áreas, que vão de engenheiros de som a vendedores ambulantes de comida e bebida, segurança, promotores, artistas, etc.

A notoriedade e reconhecimento de um determinado *sound system* se estabelece em suas comunidades pela existência de alguns fatores chave, tais como: potência sonora, seleção musical, as boas vibrações de seus eventos, além da qualidade e do número de público atingido. O sucesso de sua operação está indissociavelmente atrelada a seus formatos de design, representantes da lógica do “faça-você-mesmo” (DIY), em oposição ou complementaridade à indústria cultural de consumo de massa, comercializado pelas grandes corporações e conglomerados de mídia.

Com a uniformização dos padrões, processos e ferramentas existentes no ambiente virtual, essa distinção entre a origem social das mídias e suas táticas, aparecem subordinadas a estruturas pré-estabelecidas que dependem de recursos técnicos específicos, transformando novamente os frequentadores, participantes e entusiastas da cultura, em meros espectadores e consumidores de recursos de conexão, computadores, tablets e celulares que funcionam para a intermediação de certos tipos de eventos e conteúdos.

4 O impacto da pandemia sobre o setor cultural

Atualmente, não obstante o fato de que a sustentabilidade já seja algo amplo e que inclui a dimensão cultural e social, o lastro de identificação com os danos materiais são ainda mais pregnantes. Neste cenário é que se inscreve, de forma provocadora, a ideia de uma “sustentabilidade comunicacional” ou de uma “sustentabilidade da comunicação”. Usando a provocação proposta pela obra de Lyotard, uma subárea primariamente ligada apenas ao conceito de sustentabilidade social (comunicação) é associada a outro uso mais evidente do termo: sua associação às consequências físicas ou econômicas (Gamba e Sarmento, 2019, p.68)

Dentre as diversas áreas da economia mundial afetadas pela pandemia de COVID-19, as manifestações culturais públicas e comunitárias compreendidas pelas festividades populares, eventos coletivos, produções comunitárias presenciais e ocupações livres dos espaços urbanos,

foram algumas dos campos mais impactados. Além das restrições legais referentes ao uso do espaço público e do controle de volume da emissão sonora, os produtores, operadores e artistas que se utilizam dessa classe de dispositivos, se viram obrigados a adaptar-se aos novos recursos imediatamente disponíveis para divulgação e continuidade de suas práticas.

A maior parte das soluções adotadas durante o primeiro ano de isolamento social, no entanto, fez pouco mais do que transferir os eventos do campo físico dos espaços públicos ou privados, para o ambiente virtual conectado em rede. Apresentações, festividades, performances gravadas ou em *livestreams* pela internet, reuniões por aplicativos como Zoom e Google Meet e a própria dinâmica de interação no universo virtual ganharam neste novo cenário um status preponderante.

O universo de interação virtual, não consegue reproduzir senão parte dos conteúdos e significados que fazem parte da cultura sound system. A pandemia calou as ruas de todo mundo e fez inúmeras vítimas dentro do setor cultural.

No dia 17 de Fevereiro de 2020, a jornalista Marilia Neves publicou uma matéria sobre o assunto no portal online de notícias G1, onde a manchete contabiliza em números o tamanho da crise gerada no setor "oficial" de entretenimento, Segundo Marília, durante os 11 meses contínuos de isolamento social, uma média de 350 mil eventos foram adiados ou cancelados no país (até a data de publicação da matéria), e 90 bilhões teriam sido 'perdidos'.¹⁰

Também o informativo online das Nações Unidas, UN NEWS¹¹ de Dezembro do ano anterior, já alertava sobre o impacto da pandemia sobre o setor cultural à nível mundial, fazendo uma projeção de que 'apenas a indústria cinematográfica poderia sozinha, perder 10 milhões de empregos de acordo com a UNESCO., o que levou a instituição a produzir o documento "A cultura em crise: guia de políticas para um setor criativo resiliente", com recomendações de políticas econômicas para o setor.

Ambas matérias, no entanto, fazem suas análises somente a partir de uma parte visível e regularizada do setor da cultura e entretenimento - citando principalmente as indústrias milionárias do cinema e da música. Para outros atores sociais e produtores de cultura que atuam de forma independente e sem apporte de instituições de fomento, o dilema entre preservar a própria vida e a de terceiros e a falta de renda resultante do cancelamento ou da impossibilidade de produção de seus eventos criou inúmeros dilemas entre artistas, produtores e público.

Ainda é impossível termos uma projeção real ou mesmo aproximada do número de eventos e atividades culturais que já foram ou ainda serão canceladas ou adiadas. Com relação à cultura dos sound systems por exemplo, isso representou, o cancelamento do Carnaval de Notting Hill, de 2020

¹⁰ Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2021/02/17/a-crise-do-entretenimento-na-pandemia-350-mil-eventos-adiados-ou-cancelados-e-r-90-milhoes-perdidos.ghhtml>, acesso em 23/03/2021

¹¹ Disponível em: <https://news.un.org/en/story/2020/12/1080572>, acesso em 5 de março de 2021

em Londres – a primeira vez em 50 anos de história¹². Também em Fevereiro de 2021, tampouco houve o tradicional Carnaval dos picós em Barranquilla¹³, para citar apenas alguns eventos anuais que seguem um calendário local oficial de apresentação dos sound systems

Diante do “novo normal” e da interdição dos espaços públicos ou privados os *sound systems* serão capazes de manterem-se ativos e autônomos, mantendo sua identidade e preservando seu público e seus circuitos culturais? Como a cultura dos *sound systems*, poderão readaptar por meio de seu design, seu uso de recursos tecnológicos, sociais e comunicacionais, para suas próprias cadeias econômicas de sustentação dentro da nova realidade, sem perder suas particularidades?

5 A virtualização democratiza o acesso?

Em seu livro de 1995, ‘O que é o *virtual*?’, o filósofo Pierre Lévy definiu dessa maneira a comunidade virtual:

Uma comunidade virtual, por exemplo, pode organizar-se sobre uma base de afinidades através de sistemas de comunicação telemáticos. Seus membros estão reunidos pelos mesmos núcleos de interesse, pelos mesmos problemas: a geografia contingente, não é mais nem um ponto de partida, nem uma coerção. Apesar de “não-presente”, esta comunidade está repleta de paixões e de projetos, de conflitos e de amizades. Ela vive sem um lugar de referência estável: em toda parte onde se encontrem seus membros móveis... ou em parte alguma. A virtualização reinventa uma cultura nômade, não por uma volta ao Paleolítico, nem às antigas civilizações de pastores, mas fazendo surgir um meio de interações sociais onde as relações se reconfiguram com um mínimo de inércia (Lévy, 2011, p.20)

Diferentemente das práticas que podem ser reinscritas no universo virtual sem grandes perdas de sentido de seu discurso ou da qualidade de sua forma, a cultura dos *sound systems*, ao contrário devem grande parte sua existência às articulações promovidas pelas qualidades físicas e imersivas de seus sistemas, quando operados de maneira pública e coletiva nas ruas. O alto volume reproduzido em seus sistemas, cria uma espacialidade territorial e física difícil de ser transposta ou traduzida por outras mídias, contextos ou espaços. Além disso, um evento de *sound system* conduzido em espaços reais de forma coletiva, promove engajamento ao estabelecerem entre seus produtores e público, trocas reais por meio de compartilhamento de valores, ideologias, conhecimento prático refletidos em sua produção, usufruto e consumo. Ao promoverem uma grande

¹² Disponível em : <https://www.bbc.com/news/uk-england-london-52577957#:~:text=Notting%20Hill%20Carnival%20has%20been,on%2030%20and%2031%20August.> ,acesso em 13/08/2021

¹³ Disponível em: <https://www.eltiempo.com/colombia/barranquilla/carnaval-de-barranquilla-es-cancelado-545486> , acesso em 13/08/2021

convergência de pessoas e serviços associados aos eventos que promovem, geram trabalho e remuneração para um grande número de atividades.

O compartilhamento físico de um território comum portanto, gera envolvimento, empatia e engajamento entre seus frequentadores. Para observarmos o exemplo contrário, recorremos a Lévy novamente, quando este escreve sobre o processo de virtualização:

Quando uma pessoa, uma coletividade, um ato, uma informação são virtualizados, eles se tornam “não-presentes”, se desterritorializam. Uma espécie de desengate os separa do espaço físico ou geográfico e a temporalidade do relógio e do calendário. É verdade que não são totalmente independentes do espaço-tempo de referência, uma vez que devem sempre se inserir em suportes físicos e se atualizar aqui ou alhures, agora ou mais tarde. No entanto, a virtualização lhes fez tomar a tangente. Recortam o espaço-tempo clássico, apenas aqui e ali, escapando a seus lugares comuns ‘realistas’; ubiquidade, simultaneidade, distribuição irradiada ou massivamente paralela. A virtualização submete a narrativa clássica a uma prova rude: unidade de tempo sem unidade de lugar (graças ao interações em tempo real por redes eletrônicas, às transmissões ao vivo, aos sistemas de telepresença), continuidade da ação, apesar da duração descontínua (como na comunicação por secretárias eletrônicas ou correio eletrônico). A sincronização substitui a unidade de lugar, e a interconexão a unidade do tempo. Mas, novamente nem por isso o virtual é imaginário. Ele produz efeitos. Embora não se saiba onde, a conversação telefônica tem “lugar” (...) Os operadores mais desterritorializados, mais desatrelados de um enraizamento espaço-temporal preciso, os coletivos mais virtualizados e virtualizantes do mundo contemporâneo são os da tecnociência, das finanças e da mídia. São também os que estruturaram a realidade social com mais força, e até com mais violência.¹⁴

4 Conclusão

Dessa forma, a sustentabilidade comunicacional se propõe a discutir efeitos e consequências da produção cultural na contemporaneidade, mas sem ser determinista: incluindo a perspectiva da complexidade e da interdisciplinaridade; revendo critérios e censuras para além de uma proposição de regras; rompendo impedimentos que advenham de tabus historicamente construídos, porém se apropriando de questões éticas apontadas na construção de modelos de investigação; e, ao final, sendo capaz, sim, de falar de toxicidade, danos e excessos.(Gamba Jr. e Sarmento, 2019, p.73)

As soluções encontradas por meio de design voltado apenas para a virtualização, possui tanto vantagens quanto limitações, da mesma maneira que as limitações existentes no compartilhamento, apropriação ou privatização de espaços físicos. Essa mudança de ambiente que se desloca do real ao virtual, evidenciou principalmente a limitação de acesso às tecnologias, pelas classes menos favorecidas economicamente.

¹⁴ LÉVY, Pierre – “O que é o virtual?”, (p.21).São Paulo, Editora 34 , 2011

A dificuldade de se reproduzir nos ambientes virtuais os mesmos contextos de experiência e níveis engajamento de produção comunitária e participação coletiva experimentadas pelo público e operadores dos sound systems quando comparadas aos espaços físicos reais, colocaram em xeque os tipos de soluções viáveis para o desenvolvimento e sustentação dessas culturas de comunicação. Tanto em um caso como em outro, a substituição do modelo de troca entre indivíduos, coletivos, espaços e locais de existência influem diretamente sobre os princípios e recursos básicos empregados em seu design social, comunicacional e econômico.

Nesse sentido, ainda que o design seja uma ferramenta fundamental para assegurar a manutenção da continuidade de uma busca por autonomia e sustentabilidade comunicacional diante dos possíveis cenários presentes e futuros.

As limitações existentes tanto no espaço real, como no espaço virtual influirão sobre as contribuições e possíveis alterações a serem efetuadas por seus formatos de design e estratégias de comunicação afim de assegurar que a cultura sound system continue sendo uma ferramenta real de resistência pós-colonial.

Referências

- Lévy, P. (2011). O que é o virtual? - São Paulo, Editora 34
- Henriques, Aquino, Vidigal (2017) - A popular culture research methodology: Sound System Outernational, publicado em Open Edition journals Vol 1 , nº 13-2, disponível em <https://journals.openedition.org/volume/5249>, acesso em 12/07/2021
- Gamba Jr. e Sarmento (2019) – Sustentabilidade comunicacional, a realidade pós editada – Estudos em Design, v, 27/ nº 1, p.66-90
- United Nations Journal (2020)- Disponível em :<https://news.un.org/en/story/2020/12/1080572>, acesso em 16/07/2021
- Neves, Marilia (2021)– Jornal O Globo, Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2021/02/17/a-crise-do-entretenimento-na-pandemia-350-mil-eventos-adiados-ou-cancelados-e-r-90-milhoes-perdidos.ghtml>, acesso em 23/03/2021
- Sound System Outernational (2021) – todos acessos em 16/07/2021
- <https://sites.gold.ac.uk/sound-system-outernational/>
 - https://www.youtube.com/channel/UCSr0p8yInsGr2DeR_ERU4Ug
 - <https://www.facebook.com/soundsystemouternational>