

O Prossumidor Nostálgico e sua Anárquica Jornada na Salvaguarda do Audiovisual¹

Marcelo LA CARRETTA²

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, MG

RESUMO

A história do Audiovisual, apesar de relativamente nova se comparada à de outras formas de arte, revela-se cada vez mais falha, sobretudo quando se refere à contemporaneidade. Tendo o Cinema como um importante registro de várias épocas desde o final do século XIX, uma das chaves que podem levar ao autoconhecimento, é salutar que ele alcance as próximas gerações. Entende-se a mídia audiovisual por um produto oriundo da Revolução Industrial, refém de todas as ideias e ideais que um produto de massa pode ter. Remonta-se à ideia de que toda obra audiovisual é um documento histórico a ser preservado; porém, essa premissa é contestada pela cultura de massa e pelos problemas de sua salvaguarda. O progresso em detrimento do passado, a continuidade da produção pautada pelo lucro e, sobretudo, a obsolescência programada das mídias são fortes obstáculos para sua salvaguarda. No que tange ao consumidor caseiro de produtos audiovisuais, o problema parece ser maior ainda: películas carentes de projetores, Super8 com bordas cada vez mais escuras, ameaçando cobrir todo o conteúdo e apagar sua memória para sempre; VHS's com chuviscos insistindo em aparecer nos momentos mais importantes; DVDs que não rodam mais, seja pela mídia gasta, ou pelo aparelho reproduzidor que não consegue mais conserto; fitas Mini-DV com seus blocos cor de rosa e sons inaudíveis; codecs de vídeo, abandonados em upgrade, que simplesmente não reproduzem mais o conteúdo armazenado. Mas, talvez resida neste mercado cinéfilo doméstico um dos maiores caminhos para preservar a história do audiovisual, uma vez entendida a preocupação dos entusiastas pela manutenção desse material para a posteridade. Entende-se como prossumidor (produtor-consumidor) o indivíduo que, movido por pura nostalgia, resolve de maneira anárquica guardar filmes (seus e alheios), por acreditarem que esse papel não será desempenhado pela indústria. Ao editar, mutilar, salvar e compartilhar, o prossumidor, mesmo que de forma instintiva,

¹ Trabalho apresentado na DT 4 – Comunicação Audiovisual, do XXV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 26 a 28 de maio de 2022.

² Doutor em técnicas audiovisuais pela UFMG, Professor Pesquisador em Comunicação e Jogos Digitais da PUC Minas, email: marcelo@lacarreta.com.br

fornece interessantes meios e ferramentas para perpetuar a memória audiovisual. A figura do prosumidor surge na própria cultura de massa, estimulada pela industrialização e sua inevitável obsolescência. Seja consertando uma torneira com peças improvisadas por não encontrá-las mais no mercado, seja pintando uma parede por entender que não existe mão-de-obra qualificada a preço justo. O artesanato dá lugar ao consumo. Como diria Toffler, o faça-você-mesmo nunca esteve tão na moda (TOFFLER, 2001, p.26). O que dizer das imagens em movimento esquecidas pela indústria após serem consumidas? Consertar torneiras ainda carrega o viés da utilidade, mas o que dizer da guarda de filmes, um bem cultural? A preservação pressupõe o árduo resgate de um legado histórico-cultural por vezes inacessível, e infelizmente ao olhar de muitos, inútil. A dificuldade da tarefa não deve justificar-se por razões banalizadas pelo uso que a cultura de massa impõe aos audiovisuais, apesar do cinema ser uma forma de entretenimento voltada para as massas. Ressalta-se, ainda, que o prosumidor raramente é um técnico. Não dispõe de verba para restauro. Não participa de uma Cinemateca ou Centro de Restauração; porém, a criação desses lugares partiu de iniciativas de prosumidores em potencial, de pessoas que passaram da passividade para a prática da salvaguarda de fato, extrapolando o mero colecionismo ao fornecer meios e ferramentas para perpetuar a memória audiovisual. Talvez a grande chave para a salvaguarda do cinema resida na palavra *nostalgia*, cunhada em 1688 por Johannes Hofer (1669-1752), estudante de medicina suíço (BOYM, 2001, p.12). Ao contrário do que se pensa, o termo não foi cunhado por filósofos, e surgiu na Suíça, não na Grécia; ou seja, já nasceu *nostalgicamente grego*. A palavra revela-se apropriada para o audiovisual, área carente de sentido e identidade. Remete à saudade, um *dolor de corazón* como diriam os espanhóis. É a devoção por aquilo que foi ou aconteceu, mas sempre como informação residual, como algo a ser completado pela memória afetiva. E ao se perder na poeira do tempo, a memória acaba assumindo novos significados para quem não partilha da primeira experiência. Desde o início do cinema, o ato de ver filmes em casa já era mercado lucrativo, e a invenção de várias bitolas e aparelhos específicos para esse público o comprova. Porém, considerados formatos menores, esses aparelhos foram esquecidos, ao passo que novos surgiram para seduzir o consumidor doméstico. Destaca-se nesse período a importância da Kodak com seu slogan “você aperta o botão,

nós fazemos o resto”, verdadeiro marco do início da democratização da ferramenta; e o uso ostensivo de versões de filmes comerciais em ‘formatos menores’, principal fomento para o surgimento de colecionadores, entusiastas e, conseqüentemente, os prossumidores audiovisuais. Logo a seguir, temos o surgimento do vídeo magnético e seu grande impacto sobre a indústria do cinema. Nota-se através destes aparelhos uma crescente participação do prossumidor e seus Videoclubes, já que o custo para alugar, colecionar e mesmo produzir filmes se reduz drasticamente nesse período; Porém, prometendo o ‘milagre’ da gravação instantânea, a velocidade do vídeo camufla a efemeridade da mídia, agora ainda mais volúvel com a vantagem propiciada pelo magnetismo. A evolução do meio magnético, sua diminuição em termos físicos e sua posterior virtualidade dão a tônica do final do século XX. A evolução e democratização do uso do computador pessoal, o avanço na interface e o surgimento das placas de captura e de softwares de edição de vídeo propiciam a igual evolução do consumidor doméstico. A lógica do *codec*, uma expressão matemática que consegue fazer com que o computador/dispositivo multimídia exiba filmes, se estende para aparelhos cada vez mais mais portáteis. Com a desmistificação do processo como um todo e a internet, o século XXI é marcado pelo surgimento de um prossumidor mais anárquico e participativo, mas cada vez mais inconsciente da efemeridade da mídia que consome e produz. Ao desenvolver um entretenimento para as massas, foi relegado o fator sentimental que o cinema poderia representar daquele ponto em diante. O que supostamente seria descartado como um passatempo envelhecido voltou-se para o lado oposto, passando de diversão à emoção, despertando sentimentos que deveriam poder ser revividos constantemente não apenas na memória, mas pela sua possível reexibição. Por outro lado, cabe ressaltar que essa salvaguarda não está de modo algum assegurada apenas pelos prossumidores, valendo-se apenas da nostalgia que provocam. William Gibson descreveu a natureza do prossumidor contemporâneo na revista *Wired*: "Nossa cultura não se dá mais ao trabalho de usar palavras como *apropriação* ou *empréstimo* para descrever essas mesmas atividades. A audiência de hoje não está ouvindo em absoluto – está participando. Na verdade, *audiência* é um termo tão antigo quanto *registro*, um sendo arcaicamente passivo, o outro arcaicamente físico. O registro, não a remixagem, é a anomalia hoje. A remixagem é a própria natureza do digital." (GIBSON

apud KEEN, 2009, P.27). Talvez o prossumidor atual tenha poderes demais, propiciados pelas novas ferramentas audiovisuais. Mas torna-se uma verdadeira *nostalgia* pré-conceituar esses novos prossumidores da era digital com juízos de valor, como melhores ou piores que os de outrora. Mas é fato que estes novos prossumidores criaram um conceito novo de apropriação do material fílmico ao massificar seu processo de captura e produção: hoje cortam-se filmes para exibição numa sala de aula, para entrar em um videoclipe, para sair do seu contexto e entrar mutilados em uma festa de aniversário ou no aplicativo de mensagens do grupo da família. Perde-se o conceito, a essência do filme, e por consequência o filme por completo. Cabe reconsiderar, neste ponto, a teoria da experiência da reprodutibilidade para os materiais salvaguardados: nenhuma assistência revivida é igual à experiência em seu contexto original, e qualquer outra mídia ou conversão será sempre um pastiche do original, e não o próprio. Assiste-se apenas à informação do que foi o material original, mas para a falsa sensação de que se trata da mesma experiência, impossível, no entanto, de ser refeita. Mas fica o questionamento: devemos perpetuar (e nos agarrar) a lembranças nostálgicas? Afinal, assim como a efemeridade do suporte sugere, certas lembranças deveriam simplesmente "ir embora"; desaparecer com a experiência do tempo, ficar apenas na lembrança (esta sim, que trata de apagar o que ficou ruim e imprime a experiência de forma editada, gratificada, resolvida). Por essa lógica, os filmes nunca deveriam ser restaurados se o único objetivo é a recriação de uma experiência audiovisual que, no entanto, não pode ser revivida. A emulação é impraticável, haja vista que os sinais do tempo são como machucados. Mas as cicatrizes também contam histórias, e mostram de certa maneira o caminho percorrido pelo filme, ainda vivo para nos mostrar um outro tempo sem esconder sua idade. Restaurá-lo pode soar como uma plástica mal feita, mas as marcas e imperfeições adquiridas ao longo da existência conferem não só idade, mas respeito. Muito embora no caso das mídias audiovisuais, consideradas as mais efêmeras expressões do nosso século, as pequenas imperfeições podem ser entendidas como vitórias diante do desaparecimento. Em suma, o presente artigo evidencia uma contradição: embora o filme não seja feito para durar, seu entusiasta (inconscientemente ou não) tenta de todas as formas manter vivo este material, talvez na ânsia de resgatar com o tento fragmentos de si mesmo.

PALAVRAS-CHAVE: Prossumidor; Nostalgia; Cinema; Audiovisual; Memória.

REFERÊNCIAS

BOYM, Svetlana. **The future of nostalgia**. NY: Basic Books, 2001.

Comprar, tirar, comprar. Dir. Cosima Dannoritzer. Catalunha: TVE, 2010. DVD (52min)

KEEN, Andrew. **O culto do amador**. Zahar, 2009. 207p.

LESSIG, Lawrence. **Cultura Livre**. Publicado sob licença Creative Commons, 2004.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

Salvadores de Imagens (Keepers of the frame). USA: WINSTAR PRODUCTIONS, 1999. DVD (60min.)

SINGER, Ben. **Early Home Cinema and the Edison Home Projecting Kinetoscope**. In: Film History, Vol2, No. 1. Indiana University Press, 1988

TOFFLER, Alvin. **A terceira onda**. São Paulo: Editora Record, 2001

USAI, Paolo Cherchi. **The death of cinema. History, cultural memory and the digital dark age**. London: British Film Institute, 2001.

WASSER, Frederick. **Veni, vidi, video: the Hollywood empire and the VCR**. Austin: University of Texas Press, 2001 - 245 p.

WATKINSON, John. **The Mpeg Handbook**. Second Edition. Focal Press, 2004.