

A hora dos amadores: notas sobre a estética da imperfeição no audiovisual contemporâneo¹

The hour of the amateurs: notes on the aesthetic of imperfection in contemporary audiovisuals

*Rodrigo Carreiro*²

1 Este artigo tem como base a comunicação apresentada no I Cinemídia Intermialidades, encontro internacional realizado na Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) entre os dias 16 e 20 de novembro de 2015.

2 Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e do Bacharelado em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal de Pernambuco, onde cursou Mestrado e Doutorado em Comunicação. É jornalista formado na Universidade Católica de Pernambuco. Atualmente pesquisa sobre cinema de horror e *sound design*. E-mail: rcarreiro@gmail.com.

Resumo

Este artigo descreve e examina algumas influências exercidas nas fases de produção, circulação e recepção da indústria do audiovisual, de tecnologias e práticas de trabalho considerados amadores. Estes novos procedimentos têm desafiado o modo como indivíduos, tecnologias e interfaces não profissionais estão provocando uma mudança do paradigma de clareza e legibilidade que tem constituído a estética hegemônica da indústria do audiovisual. O artigo procura demonstrar alguns aspectos estilísticos do que chamamos de *estética da imperfeição*, que parece ser uma forte tendência na cultura audiovisual contemporânea.

Palavras-chave

Amador; efeito de real; *lo-fi*.

Abstract

This essay describes and examines some influences, exercised in the phases of production, circulation and reception of the audiovisual industry, by technologies and work practices considered as amateurs. This set of procedures has challenged the way in which individuals, technologies and non-professional interfaces are defying a paradigm shift of clarity and readability that has constituted the clean, hegemonic aesthetics adopted by the audiovisual industry for many decades. The essay tries to demonstrate some stylistic aspects of what I am calling an "aesthetics of imperfection", which seems to be a strong trend on contemporary audiovisual culture.

Keywords

Amateur; real effect; *lo-fi*.

A estética da imperfeição

Enquanto trabalhavam na pré-produção do filme *A Bruxa de Blair* (1999), os diretores Eduardo Sánchez e Daniel Myrick foram confrontados com uma questão delicada. Eles precisavam que os três atores escalados para os papéis principais do filme registrassem a incursão pelos bosques de Maryland (EUA) com duas câmeras. Apenas um dispositivo – uma câmera semiprofissional de 16 mm – estava disponível, e o orçamento de US\$ 22 mil não lhes permitia o aluguel de outra. A dupla resolveu o problema de maneira incomum: com apenas US\$ 500, comprou uma câmera amadora Hi8, da marca RCA, na *megastore* de equipamentos eletrônicos *Circuit City*. Oito dias depois, com as filmagens encerradas, eles voltaram à loja, devolveram o equipamento e pediram o reembolso do valor gasto, alegando um motivo técnico qualquer.

O episódio, detalhado por Nicholas Rombes (2006, p. 90), era alegremente mencionado pelos dois diretores nas entrevistas que deram para promover o filme. Estavam orgulhosos pelo feito inédito de incluir imagens feitas com equipamento amador num filme exibido em salas de exibição do mundo inteiro. Visto em retrospectiva, esse episódio sublinha com ênfase um dos motivos pelos quais *A bruxa de Blair* se tornaria marco histórico de um fenômeno da cultura audiovisual contemporânea: uma metamorfose profunda dos processos de produção, circulação e consumo de produtos audiovisuais, concretizada em um cenário de cultura participativa e convergência midiática (JENKINS, 2009).

O fenômeno que tento circunscrever aqui não é pequeno e tem raízes socioculturais que vão além da cultura audiovisual. Basta lembrar que, em 2006, a revista *Time* causou surpresa ao escolher, como Personalidade do Ano (a tradição remonta a 1927, quando a famosa publicação norte-americana começou a selecionar, anualmente, uma pessoa que sintetizaria os acontecimentos históricos daquele período), *você*, ou seja, cada cidadão comum que estava lendo a reportagem. O motivo:

Acontece que você e eu, todos nós, estamos “transformando a era da informação”. Estamos modificando as artes, a política e o comércio e até

mesmo a maneira de percebermos o mundo. Nós, e não eles, a grande mídia tradicional, tal como eles próprios se ocupam de sublinhar. Os editores da revista ressaltaram o aumento inaudito de conteúdo produzido pelos usuários da internet, seja nos blogs, nos sites de compartilhamento de vídeos como o *YouTube* ou nas redes sociais de relacionamento como o *MySpace* e o *Orkut*. Em virtude desse estouro de criatividade (e de presença midiática) entre aqueles que costumavam ser meros leitores e espectadores passivos, teria chegado “a hora dos amadores”. (SIBILIA, 2008, p. 8-9).

Nas mais diversas áreas do conhecimento, a cultura participativa e os processos de convergência midiática têm produzido uma turbulência cultural que reverbera, também, nos paradigmas estéticos do audiovisual, relativamente estáveis desde as primeiras décadas do século XX. Nos campos da produção, circulação e consumo de produtos audiovisuais, a citada “hora dos amadores” tem marcado presença através de múltiplas tendências estilísticas. Uma das mais proeminentes consiste na valorização de imagens e sons precários, de baixa resolução e/ou legibilidade, impregnados de erros técnicos, com textura amadora – uma espécie de estética da imperfeição.

Este fenômeno vem sendo examinado e discutido por pesquisadores das mais variadas tendências teóricas (ODIN, 1995; ANDACHT, 2005; WEST, 2005; SIBILIA, 2008; FELDMAN, 2008; BRASIL, MIGLIORIN, 2010; INGLE, 2011; SCHØ LLHAMMER, 2012; LEAL, 2012; CÁNEPA, FERRARAZ, 2013; HELLER-NICHOLAS, 2014; CÁNEPA, CARREIRO, 2014 VIEIRA JR, 2015; DE LUCA, 2015; ELSAESSER, 2015; CONTER, 2016; BRAGANÇA, 2016; ACKER, 2017). A resignificação de filmes íntimos ou caseiros; o uso de vídeos produzidos sem fins lucrativos de naturezas variadas (oriundos de *smartphones*, câmeras de vigilância, sistemas de monitoramento de tráfego, etc.), em geral disponíveis na Internet como matéria-prima de trabalhos audiovisuais; os fenômenos virais nascidos de vídeos espontâneos postados no *YouTube* e outras redes sociais; e a crescente tendência à valorização de erros técnicos em produtos audiovisuais de índole profissional constituem temas que integram um debate amplo sobre novos regimes de visualidade, fartamente impregnado por modalidades diversificadas de efeitos do real.

Não apenas nos telejornais, mas também nos programas de auditório, nas investigações policiais, nas campanhas publicitárias e políticas, no cinema de grande e pequeno orçamento e em praticamente todos os tipos de site na internet, as imagens amadoras assumiram, nos últimos anos, um papel preponderante. (BRASIL, MIGLIORIN, 2010, p. 86).

Embora haja diversas abordagens possíveis a esta questão, há algo inquestionável no fenômeno: as formas do real vêm sendo extensamente utilizadas como estratégia de engajamento afetivo de espectadores e utilizadas (intencionalmente ou não) para agregar valor cultural estético, biopolítico e econômico a obras que as utilizam para gerar uma aura de autenticidade e verossimilhança. Essa aura, na cultura da mídia (KELLNER, 2001), parece funcionar frequentemente como símbolo positivo de distinção cultural (BOURDIEU, 2007).

Algumas das táticas utilizadas pelos realizadores de produtos audiovisuais para gerar tal engajamento afetivo são recorrentes – e, muitas vezes, contraditórias – e estimulam a aparição de novas modalidades de realismos. O uso de imagens amadoras (reais ou simuladas) constitui uma das mais nítidas, mas, de modo algum, é a única.

Embora as imagens amadoras estejam sendo bem mais examinadas e discutidas por acadêmicos, teóricos e pesquisadores, os sons passam por fenômeno semelhante, inclusive no campo da música. Os sons *lo-fi* (CONTER, 2016), de pouca legibilidade e clareza, e as sonoridades mixadas de modo rústico, recheadas de fenômenos acústicos normalmente evitados (tais como reverberação e eco), além de ruídos indesejáveis, têm alterado parâmetros estéticos de gosto e valor da música pop, tanto quanto das bandas sonoras de filmes, seriados de TV e *games* eletrônicos.

Assim, dos filmes de ficção de grandes orçamentos *hollywoodianos* a telejornais de pequenas redes de televisão, de *games* eletrônicos de última geração a redes sociais, de *smartphones* ultra-tecnológicos a *tablets* e *consoles* de jogos digitais, incluindo obras que circulam em plataformas digitais como *Netflix* e *Apple TV*, o uso extenso e recorrente de diferentes formas do real, bem como de tecnologias de ponta utilizadas para fazer o espectador imergir

na diegese (tanto em sentido literal quanto figurativo), parece constituir uma ferramenta de engajamento afetivo e sensorial que vem alterando a maneira como nós, consumidores audiovisuais, nos relacionamos com os cinco sentidos e com a sociedade.

Referindo-se especificamente a uma das tendências nomeadas aqui, André Brasil e César Migliorin sintetizaram uma explicação convincente para o conjunto geral de táticas de engajamento afetivo baseadas em modos diversos de realismos:

Nossa hipótese é a de que a crescente utilização de imagens amadoras pelos mais diversos domínios profissionais revela algo da natureza do capitalismo contemporâneo que, na esteira do conceito de Michel Foucault (2004), poderia ser denominado biopolítico. (BRASIL, MIGLIORIN, 2010, p. 85).

De certo modo, essa afirmação pode ser imputada a muitas outras ferramentas de imersão, interatividade e construção narrativa multimídia que buscam diferentes formas do real como estratégias para agregar valor estético e cultural a produtos que delas se utilizam. Os dois autores enxergam mecanismos biopolíticos (FOUCAULT, 2004) que injetam um sentido perverso na utilização de imagens amadoras pelas mídias tradicionais. Neste sentido, ambos se colocam na contramão de certa tendência exaltadora das tecnologias da informação como ferramentas capazes de prover um lugar de fala para cada indivíduo, uma espécie de utopia da comunicação, elogiada por intelectuais como Pierre Levy. A crítica de André Brasil vai mais longe:

O que caracteriza o atual espetáculo de realidade é o fato de que, por meio do apelo à performance (e, muitas vezes, à performance como jogo), ele pode estimular e incorporar a indeterminação como elemento constituinte de seus processos, sem, no entanto, perder o controle de resultados e efeitos. Algo que se percebe na própria ambiguidade do nome: espetáculo de realidade. De um lado, temos uma abertura, mesmo que parcial e controlada, dos roteiros à experiência, à chamada vida real. Diante do esgotamento de certas formas ficcionais – aquelas do espetáculo de variedade e suas narrativas de evasão – a vida real é demandada a salpicar a tela com algo de sua emergência. (BRASIL, 2010, p. 192).

Evidentemente, a leitura biopolítica nada tem de ingênua. E, como já enfatizado, as imagens amadoras constituem apenas uma das múltiplas tendências da cultura audiovisual que busca o real como tática de engajamento afetivo. Existem outras ferramentas que trazem à tona o fenômeno. Para citar um exemplo saliente que este artigo pretende explorar, tem-se a incorporação dos erros técnicos – outrora indesejados – ao cinema de ficção, o que ajuda a emprestar-lhe uma aparência e sonoridade precárias ou amadoras. Em outras palavras: uma espécie de estética da imperfeição parece estar alterando parâmetros estéticos que privilegiam, historicamente, a clareza e a legibilidade como critérios de perfeição técnica.

Este artigo descreve e examina algumas das tendências de uso crescente de tecnologias e práticas de trabalho consideradas amadoras na indústria do audiovisual. Vários conjuntos de procedimentos técnicos têm desafiado o modo como indivíduos, técnicas e interfaces não profissionais parecem ganhar nas áreas de produção, circulação e recepção de produtos audiovisuais.

Precursores históricos

O uso de registros casuais ou amadores, que flertam com o erro técnico, não é um fenômeno historicamente novo, seja no cinema, na televisão ou em outras mídias analógicas (inclusive e, talvez, principalmente, no rádio). Um exame atento à história do cinema, por exemplo, mostra que esta modalidade audiovisual tem usado formas estilísticas oriundas de procedimentos técnicos amadores, embora sempre mantendo essas formas a uma distância segura. Recorro a um clássico para lembrar disso: *Cidadão Kane* (*Citizen Kane*, Orson Welles, 1941), um dos filmes mais importantes da história do cinema, cuja sequência de abertura utiliza imagens propositalmente riscadas e arranhadas, como se tivessem sido extraídas de algum arquivo mal preservado. Casos como este, contudo, foram por muitas décadas pontuais, esporádicos, constituindo exceções e, certamente, muito longe da norma.

Desde os anos 1960, no entanto, a partir do surgimento das câmeras e gravadores portáteis, muitos documentários observacionais (NICHOLS, 2016, p. 181) passaram a empregar imagens de baixa resolução e sons imperfeitos como matéria-prima regular de construção dramática. Eventualmente, elementos dessa estética da imperfeição começaram a aparecer com mais frequência dentro de filmes de ficção oriundos de movimentos e circuitos alternativos, como a *nouvelle vague* francesa, os *Cinemas Novos* internacionais (inclusive no Brasil), os ciclos de filmes populares italianos de *western* e horror e a produção da geração *New Hollywood*, nos EUA. Alguns anos depois, a partir de 1999, *A Bruxa de Blair* deu partida a uma fase mais aguda dessa tendência, a qual não tem passada despercebida.

Na primavera de 2004, a revista *Spectator* dedicou um número inteiro ao fenômeno do filme amador, que começava então – no rastro da valorização de um novo tipo de amadorismo, detectado por estudiosos do mercado como Alvin Toffler (1980) e Chris Anderson (2006), e por sociólogos como Antoine Hennion (2010) – a alcançar um estágio mais amplo de circulação e consumo midiáticos. Àquela altura, já era realidade a adoção de técnicas e tecnologias consideradas amadoras, incluindo o uso de formatos de vídeo doméstico como o VHS e o Hi8, ou Super Oito, na construção estilística de filmes exibidos regularmente em grandes cadeias de cinema.

De lá para cá, essa forma de amadorismo – que parece ter uma relação algo romântica com a noção de colecionador de Walter Benjamin (2006, p. 240) – parece estar se expandindo e se consolidando em diversas direções. O uso massivo de imagens e sons precários e de baixa legibilidade (supostamente produzidos por amadores) em filmes de ficção, VTs publicitários e videoclipes, bem como na música pop, têm constituído uma estética *lo-fi* exaltada por segmentos da crítica especializada e do público (CONTER, 2016). O uso constante de imagens gravadas por espectadores com *smartphones* e *webcams* em filmes, novelas, séries de TV e telejornais; o fenômeno dos *youtubers* (pessoas comuns que se tornam celebridades por gerarem vídeos caseiros expondo aspectos de sua

intimidade); os *games* eletrônicos com imagens simulando gravações toscas em vídeo eletrônico; todos são fenômenos midiáticos que procuram extrair um elemento de autenticidade da ideia de conteúdo produzido por amadores.

Neste sentido, acreditamos que este tipo de amadorismo, espontaneamente nascido da disponibilização de aparelhos de registro de interfaces mais simples de operar, vêm evoluindo como modo de produção e como modelo estético – a estética da imperfeição – baseado na baixa legibilidade visual e sonora, na valorização do erro técnico e na utilização de imagens precárias.

A própria noção de amadorismo é explorada por realizadores sem orçamento para pagar por produções profissionais que sigam mais fielmente o paradigma de alta legibilidade e resolução exigido pela indústria do audiovisual. Qualquer produto que pareça fruto de atividade amadora, nos últimos anos, tem ganhado capital cultural (BOURDIEU, 2007) baseado na aura de espontaneidade e casualidade neles injetada, muitas vezes, de forma simulada.

De certo modo, a estética audiovisual *clean*, tratada como “profissional”, tem, historicamente, uma relação próxima com a indústria do cinema, tendo sido consolidada na década de 1910 (FOX, 2004, p. 6) e reforçada alguns anos depois, na fase de adoção do som sincrônico inscrito na película de 35mm como paradigma definitivo de exibição cinematográfica profissional. Na época, os grandes estúdios de Hollywood sentiram necessidade de criar padrões tecnológicos rígidos para gravação, edição e mixagem de sons, a fim de garantir que os filmes fossem exibidos em quaisquer tipos de salas de exibição com grau de legibilidade semelhante, sem variações indesejáveis (BUHLER, NEUMEYER, DEEMER, 2010; KALINAK, 2015).

Estas ações constituíam uma estratégia para manter sob controle dos estúdios a primazia de uma estética mais ou menos uniforme: *clean*, limpa, de alta fidelidade (*hi-fi*), com imagens estáveis e sons legíveis. A ideia central era alcançar a compreensão instantânea pelo espectador. Embora aqui e acolá houvesse ciclos de produção e obras que contrabandeavam uma estética mais suja para o consumo popular (os filmes *noir* dos anos 1940, por exemplo), foi

somente após os anos 1960 que essa estética “profissional” da imagem polida e do som límpido começou a ser desafiada a partir do encontro de novas tecnologias e interfaces de produção e edição disponíveis a baixo custo, com a aparição de canais efetivos de circulação e consumo desses produtos menos hegemônicos (o circuito internacional de festivais alternativos e, posteriormente, a partir de 1976, o primeiro sistema de *home video* realmente popular, o VHS).

Alguns dos exemplos mais conhecidos da primeira geração de filmes a desafiar a estética *clean* da alta legibilidade foram *Os incompreendidos* (*Les quatre cents coups*, François Truffaut, 1959), *Por um punhado de dólares* (*Per un pugno di dollari*, Sergio Leone, 1964), *Sem destino* (*Easy rider*, Dennis Hopper, 1967), *O bandido da luz vermelha* (Rogério Sganzerla, 1968), *O massacre da serra elétrica* (*The Texas chain saw massacre*, Tobe Hooper, 1974) e *Touro indomável* (*Raging bull*, Martin Scorsese, 1980). Com exceção dos dois primeiros, todos os outros títulos utilizam, total ou parcialmente, imagens registradas em formato 16mm, de resolução não tão baixa quanto a oferecida pela bitola de 8mm, mas bem menos nítida do que aquela vista no filme de 35mm, considerado profissional³. De todo modo, esses títulos foram exceções, concebidas mais para frequentar salas de exibição alternativas e o circuito internacional de festivais do que para serem exibidos no *shopping center* mais próximo.

Desde então, a estética da imperfeição foi lentamente ampliando seu raio de influência, inclusive para além do cinema. Alguns cineastas importantes dos anos 1960, a exemplo de Glauber Rocha e Jean-Luc Godard, filmaram trabalhos experimentais em vídeo. A explosão do videoclipe, nos anos 1980, deu um passo adiante na tendência, ao acostumar o público, pouco a pouco, a consumir um fluxo de imagens e sons mais descontínuo, mais rápido e, muitas vezes, explorando texturas imperfeitas, com a aparência de serem constituídos por imagens inacabadas. Os telejornais e programas de auditório também passaram

3 Embora não tenha utilizado a bitola de 16 mm, o primeiro *western* de Sergio Leone foi filmado com um sistema de registro fotográfico econômico denominado *Techniscope* (BARBUTO, 2009). Inventado em Roma, no começo dos anos 1960, o sistema gravava imagens com apenas um quarto da resolução tradicional da película de 35 mm, e isso permitia que a quantidade de filme utilizada fosse reduzida em até 75%, o que reduzia bastante o custo de produção.

a usar, desde o final dos anos 1980, e com frequência cada vez maior, imagens capturadas com câmeras domésticas ou escondidas – e estas últimas também ofereciam imagens de baixa resolução, com problemas de foco, enquadramento, profundidade e luminosidade, o que reduzia sua legibilidade.

Finalmente, *A bruxa de Blair* se tornou, em 1999, um dos primeiros longas-metragens parcialmente filmado em película de 8mm a ser exibido em larga escala no circuito comercial. O sucesso alcançado (faturamento global de US\$ 240 milhões, transformando o falso documentário no quarto filme de horror de maior bilheteria da história do cinema) abriu, de fato, uma brecha para o uso mais constante, na indústria profissional, de técnicas, interfaces e tecnologias audiovisuais de registro e circulação que eram, até então, restritas a práticas consideradas amadoras.

Nos últimos anos, o acesso a essas tecnologias deu enorme visibilidade a estratégias como a remixagem de imagens já circulantes e/ou a resignificação de registros banais, distribuídos de forma “viral” em redes de compartilhamento, na maioria das vezes em propostas humorísticas e/ou de entretenimento, cuja popularidade vem influenciando produções culturais massivas, com impactos estéticos e políticos que têm sido alvo de intensa discussão acadêmica. O sucesso dessas novas combinações pode ser devido, em parte, à assimilação midiática de imagens amadoras ou caseiras que vem se intensificando, a partir do uso das câmeras de Super-8, nos anos de 1960, passando pelo VHS, nos anos de 1980, e chegando ao digital, nos anos 2000. (CÁNEPA, FERRARAZ, 2013, p. 81)

É preciso registrar, ainda, que, a partir da introdução de câmeras, gravadores e sistemas de edição de som e imagens digitais no início dos anos 2000, as imagens domésticas e caseiras passaram a se tornar cada vez mais próximas, tecnicamente, daquelas produzidas de forma profissional. A proliferação dos dispositivos de registro, bem como a expansão cada vez maior e mais rápida das redes sociais e plataformas de divulgação de produtos audiovisuais gratuitos, tem ajudado a modificar o mapa da circulação e do consumo das obras audiovisuais.

Novos amadorismos

O termo *amador* vem do latim *amare*, que significa “gostar de algo, amar algo”. Se examinado atentamente, não é um termo culturalmente estável, pois assume diferentes significados em diferentes culturas ou situações sociais. No cotidiano, chamamos desta forma o indivíduo que pratica alguma atividade por prazer ou satisfação pessoal; ele se situa supostamente no polo oposto ao chamado “profissional”, por não receber remuneração ou não visar ao lucro financeiro em primeiro lugar. Podemos nos referir ao autodidata como amador – alguém que aprendeu um ofício sozinho, usando da intuição ou de um programa de aprendizado informal. Amador também pode se confundir com o colecionador, no sentido de Walter Benjamin (2006, p. 240): alguém que se apropriou de determinado objeto, estabeleceu com ele uma relação de afeto e às vezes o ressignificou, frequentemente desenvolvendo um padrão desviante de gosto e valor.

Neste artigo, procuramos compreender o termo *amador* como um produto da fricção entre as múltiplas noções de amadorismo, justapostas nas diversas atividades sociais e culturais. Entendemos como amador o sujeito para quem o ganho econômico ao praticar alguma atividade não está no topo de sua lista de preocupações; alguém que pode não ter tido uma instrução formal, mas que aprendeu um ofício baseado na intuição e num método romântico, às vezes caótico, de tentativa e erro; alguém cujo objetivo maior ao executar determinado ato está no prazer lúdico originado da própria execução, mais do que no produto final almejado, como descreve Antoine Hennion:

O contato com as coisas, a incerteza das sensações, as operações e as técnicas utilizadas para se tornar sensível aos objetos pesquisados e para se sentir todos esses momentos e gestos do gosto são assimilados a ritos, cuja principal função é menos a de fazer sentir do que a de fazer crer (HENNION, 2010, p. 34).

No universo específico do cinema, a figura do amador sempre esteve historicamente ligada ao conceito de cinefilia (BAECQUE, 2011). Realizar filmes, para um amador, foi por muito tempo algo além de suas possibilidades; a exigência

de acesso a dispositivos caros e sofisticados, cujos protocolos de operação e interfaces eram igualmente de difícil acesso e compreensão, ajudou a manter rígida e nítida a divisão entre as categorias de profissionais e amadores na indústria do audiovisual. Para exercitar sua paixão e estabelecer uma relação afetiva com o objeto dessa paixão, o amador muitas vezes exercia papéis marginais na dinâmica social da comunidade cinematográfica: crítico, cineclubista, colecionador (num sentido literal), estudioso autodidata, e muitos outros papéis periféricos, mas nem por isso sem importância, da indústria do audiovisual.

Não é coincidência que muitos cineastas importantes tenham começado carreiras militando nessas atividades – caso de François Truffaut, Jean-Luc Godard e vários outros membros da célebre geração da *nouvelle vague* francesa, nos anos 1950 e 1960; de Bernardo Bertolucci e Dario Argento, na Itália do final dos anos 1960; de Kleber Mendonça Filho e Eduardo Valente, no Brasil contemporâneo, entre outros tantos nomes. Estes são apenas alguns exemplos de amadores que atuaram como críticos antes de passar, em algum ponto de suas carreiras, a serem remunerados para produzir filmes.

Esses nomes, de fato, desejavam a transição da crítica para a realização; mas nem todo amador pretende se tornar um profissional. De todo modo, a vertiginosa velocidade com que as tecnologias de produção, circulação e consumo de imagens e sons evoluem e são substituídas, atualmente, acabou por colocar a própria noção de cinema em crise (ELLIS, 1992; BELLOUR, 2012; BORDWELL, 2012; CASSETTI, 2015; GAUDREAU, MARION, 2016), além de ajudar a dissipar a outrora rígida fronteira entre a produção amadora e a realização profissional.

Atualmente, graças aos processos de convergência midiática, é possível realizar produções audiovisuais sem abandonar a condição de amador. Dispositivos de boa qualidade – câmeras, gravadores, computadores e *softwares* de edição de som e imagem – são financeiramente acessíveis. Graças a interfaces mais intuitivas e autoexplicativas, as técnicas de operação dos dispositivos também ficaram mais simples e podem ser aprendidas com a ajuda de tecnologias baratas

de circulação de produtos midiáticos, que incluem tutoriais em áudio, vídeo e texto disponíveis em redes sociais como o *YouTube*.

Esta é uma variável fundamental. Outra, igualmente importante, pode ser rastreada na mudança gradual do tipo de consumo audiovisual. Até a década de 1960, esse consumo se concentrava no cinema e na televisão. Juntas, as duas mídias de massa acostumaram o espectador com uma estética audiovisual *clean*, baseada em legibilidade e estabilidade da imagem: planos bem iluminados, bem compostos, nítidos, estáveis. Legibilidade e clareza também têm sido pilares fundamentais dos produtos que circulam nas mídias de massa.

Aos poucos, porém, isso foi mudando. Já vimos que a introdução gradual de produções rebeldes que iam de encontro a essa estética ajudou nessa mudança. Os videoclipes, nos anos 1980, e os *videogames*, na década seguinte, deram importante contribuição para que uma estética mais descontínua e instável fosse incorporada ao vocabulário dos consumidores audiovisuais. Imagens borradas produzidas por câmeras que chacoalham – uma estética emprestada ao modelo amador – se tornaram, aos poucos, mais naturais para o padrão de gosto dos consumidores audiovisuais.

O Ultimato Bourne (Bourne Ultimatum, Paul Greengrass, 2007), que teve várias cenas filmadas em lugares públicos sem que os presentes soubessem disso (a busca pela autenticidade leva a este tipo de estratégia...) e gerou um longa-metragem montado com planos curtíssimos (a duração média de um plano no filme é de 1,8 segundo) e câmeras chacoalhando incessantemente, em busca de um efeito de real que acentua uma modalidade de realismo nascido da aparência espontânea do registro audiovisual, é um exemplo importante desta mudança do paradigma estilístico do produto audiovisual *mainstream*. A lista de longas-metragens realizados em Hollywood com aparência e sonoridade que contêm elementos tomados das produções ditas amadoras, nos últimos 10 anos, poderia gerar várias páginas de texto.

A explosão efetiva da tendência à valorização de uma estética da imperfeição veio a se solidificar em meados da década de 2000 com o aparecimento do

YouTube (2005), do *Facebook* (2006) e de novos meios de armazenamento e exibição de bens audiovisuais. Desde então, a proliferação de câmeras digitais, *smartphones* e variados dispositivos de registro de imagens e sons, associada ao surgimento de múltiplas plataformas de circulação desse material, ajudou a acostumar gradualmente o espectador comum a uma estética próxima daquilo que considerávamos como amadora: imagens tremidas, borradas, sem nitidez, sem profundidade, sem foco e enquadramento, sem estabilidade, sem iluminação; sons de baixa resolução, sujos, sem legibilidade.

Assim, se um modelo de produção audiovisual calcado na noção de amadorismo se consolidou a partir das circunstâncias culturais mencionadas, é natural que a construção de padrões desviantes de gosto e valor estético tenham surgido como consequência. Isso explicaria a crescente valorização da imagem amadora. Os novos realismos estão em todo lugar: nas grandes redes de televisão, no cinema, nos museus, na produção audiovisual que circula em redes sociais, e por aí afora.

Em um momento histórico marcado pela saturação midiática, pela hipertrofia dos campos da comunicação e do audiovisual, pelo contínuo incremento de uma convergência de mídias e pela paulatina indistinção das fronteiras que modernamente demarcavam os âmbitos do público e do privado, do real e do ficcional, da pessoa e do personagem, da democracia e da tirania, o apelo realista das cada vez mais hibridizadas e renovadas narrativas do espetáculo (...) se afiguraria como um modo simbólico de "reengajamento" e "reintegração" dos sujeitos (produtores, consumidores, portadores e espectadores das imagens) à realidade. Realidade, essa, mediada, produzida e dramatizada por códigos estéticos e suportes audiovisuais cujas fronteiras também estariam se tornando indistintas. (FELDMAN, 2008, p. 62)

À guisa de conclusão, parece-nos que muitos produtos audiovisuais que apelam ao simulacro do real, como o *boom* de filmes de *found footage* de horror (HELLER-NICHOLAS, 2014) e outras formas de apelo realista, estão provocando, aos poucos, uma mudança significativa nas estratégias valorativas de produtos audiovisuais ao deixar de lado critérios baseados no paradigma de boa legibilidade,

outrora vista como profissional, para considerar erros técnicos como símbolo de casualidade acidental nos registros de som e imagem (tais como o ruído do vento e o balançar constante da câmera). O efeito de real (BARTHES, 1972) gerado por esses erros técnicos, por sua vez, parece ser encarado como um índice de distinção e valor cultural (BOURDIEU, 2007) positivo, na medida em que o público tem preferido consumir produtos audiovisuais mais crus, imperfeitos e menos legíveis.

Referências

ACKER, A.M. *O dispositivo do olhar no cinema de horror found footage*. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

ANDACHT, F. Duas variantes na representação do real na cultura midiática: o exorbitante Big Brother Brasil e o circunspecto Edifício Master. *Revista Contemporânea*, Salvador, v. 3, n. 1, p. 95-122, 2005.

ANDERSON, C. *A cauda longa: do mercado de massa para o mercado de nicho*. São Paulo: Elsevier, 2006.

BARBUTO, A. Western spaghetti e o Techniscope. *Revista Universitária do Audiovisual*, São Carlos, jun. 2009. Disponível em: <<http://bit.ly/2AONGw5>>. Acesso em: 19 jun. 2016.

BARTHES, R. *O rumor da língua*. São Paulo: Martins Fontes, 1972.

BAECQUE, A. *Cinefilia*. São Paulo: Cosac & Naify, 2011.

BELLOUR, R. *La querelle des dispositifs: cinéma, installations, expositions*. Paris: P.O.L. Trafic, 2012.

BRAGANÇA, K.N. *Realidade Perturbada: choques corporais, espectros domésticos e a tecnofobia da vigilância no found footage de horror*. Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2016.

BRASIL, A. Formas de vida na imagem: da indeterminação à inconstância. *Revista Famecos*, Porto Alegre, v. 17, n. 3, p. 190-198, 2010.

BRASIL, A; MIGLIORIN, César. Biopolítica do amador: generalização de uma prática, limites de um conceito. *Revista Galáxia*, São Paulo, n. 20, p. 84-94, dez. 2010.

BENJAMIN, W. *Passagens*. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2006.

BORDWELL, D. *Pandora's digital box: films, files, and the future of movies*. Madison: Irvington Way Institute Press, 2012.

BOURDIEU, P. *A distinção: crítica social do julgamento*. Porto Alegre: Zouk, 2007.

BUHLER, J.; NEUMEYER, D.; DEEMER, R. *Hearing the Movies: music and sound in film history*. Nova York: Oxford University Press, 2010.

CÁNEPA, L.L.; FERRARAZ, R. Fantasmagorias das imagens cotidianas: o estranho e a emulação do registro videográfico doméstico no cinema de horror contemporâneo. In: BRASIL, A.; MORETTIN, E.; LISSOVSKY, M. (Orgs.) *Visualidades*. Salvador: Edufba, p. 79-99, 2013.

CÁNEPA, L.L.; CARREIRO, R. Câmera intradieética e maneirismo em obras de George A. Romero e Brian De Palma. *Revista Contracampo*, Niterói, v. 31, n. 1, p. 101-121, dez.-mar. 2014.

CONTER, M.B. *Lo-fi: música pop em baixa definição*. Curitiba: Appris, 2016.

CASSETTI, F. *The Lumière galaxy: seven key words for the cinema to come*. Nova York: Columbia University Press, 2015.

DE LUCA, T. Realismo dos sentidos: uma tendência no cinema mundial contemporâneo. In: MELLO, C. (Org.) *Realismo fantasmagórico*. São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, 2015. p. 61-93.

ELLIS, J. *Visible Fictions: cinema, television, video*. Londres: Routledge, 1992.

FELDMAN, I. O apelo realista. *Revista Famecos*, Porto Alegre, v. 15, n. 36, 2008.

GAUDREULT, A.; MARION, P. *O fim do cinema? Uma mídia em crise na era digital*. Campinas: Papyrus, 2016.

HELLER-NICHOLAS, A. *Found footage horror films: fear and the appearance of reality*. Londres: McFarland, 2014.

HENNIION, A. Reflexividades: a atividade do amador. *Estudos de Sociologia*, Recife, v. 16, n. 1. p. 33-58, 2010.

KERINS, M. *Beyond Dolby (digital): cinema in the digital sound age*. Bloomington: Indiana University Press, 2010.

SOUZA, J.B.G. *Procedimentos de trabalho na captação de som direto nos longas-metragens brasileiros Contra todos e Antônia: a técnica e o espaço criativo*. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

ELSAESSER, T. Cinema mundial: realismo, evidência, presença. In: MELLO, C. (Org.) *Realismo fantasmagórico*. São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, p. 37-61, 2015.

FOUCAULT, M. *A arqueologia do saber*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004.

INGLE, Z. George A. Romero's diary of the dead and the rise of the diegetic camera in recent horror films. *Revista O3Media*, ano 4, n. 9, p. 31-36, jan. 2011.

KALINAK, K. (Org.). *Sound: dialogue, music, and effects*. Nova Jersey: Rutgers University Press, 2015.

JENKINS, H. *Cultura da convergência*. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KELLNER, D. *A cultura da mídia*. Bauru: Edusc, 2001.

LEAL, B.S. As imagens como arquivo do real: reflexões sobre o realismo contemporâneo. *Revista Comunicação Mídia e Consumo*, São Paulo, v. 9, n. 25, p. 215-230, 2012.

NICHOLS, B. *Introdução ao documentário*. 6. ed. Campinas: Papyrus, 2016.

ODIN, R. (Org.). *Le film de famille: usage privé, usage public*. Paris: Méridiens-Klincksieck, 1995.

ROMBES, N. *Cinema in the digital age*. Nova York: Columbia University Press, 2006.

SCHØLLHAMMER, K.E. Realismo afetivo: evocar realismo além da representação. *Estudos de literatura brasileira contemporânea*, Rio de Janeiro, n. 39, p. 129-148, jan./jun. 2012.

SIBILIA, P. *O show do eu: a intimidade como espetáculo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

TOFFLER, A. *A terceira onda: a morte do industrialismo e o nascimento de uma nova civilização*. Rio de Janeiro: Record, 1980.

WEST, A. Caught on tape: the legacy of low-tech reality. In: KING, G. (Org.) *The spectacle of the real: from Hollywood to reality TV and beyond*. Bristol: Intellect, 2005, p. 86-92.

VIEIRA JR, E. Por uma exploração sensorial e afetiva do real: esboços sobre a dimensão háptica do cinema contemporâneo. In: MELLO, C. (Org.) *Realismo fantasmagórico*. São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, p. 93-113, 2015.

submetido em: 24 abr. 2017 | aprovado em: 6 jun. 2018