

A DIGITALIZAÇÃO DO CINEMA E A EMERGÊNCIA DO CINEMA PRO-AM

THE DIGITIZATION OF CINEMA AND THE EMERGENCE OF PRO-AM CINEMA

Marta Pinho Alves¹

PALAVRAS-CHAVE

cinema,
digitalização, cinema
Pro-Am, cinema
profissional, cinema
amador.

Resumo

Ao longo de grande parte da história do cinema, foi frequentemente fácil estabelecer a distinção entre uma forma de produção cinematográfica entendida como profissional e outra considerada amadora. A diferenciação era efetuada mediante a evocação de elementos particulares associados a cada tipologia. No momento contemporâneo, face à intervenção da digitalização no território da criação de imagens em movimento, esta oposição tende a esbater-se. As duas categorias contaminam-se ou mesclam-se, criando, assim, uma nova categoria híbrida. A modalidade de produção cinematográfica que permite ao cinema assumir em simultâneo características e tropos dos dois territórios, antes aparentemente incompatíveis, é aqui designada por cinema pro-am. Esta denominação adota um termo já comum para a fusão entre os conceitos amador e profissional, composto pela justaposição da abreviatura dos vocábulos que os nomeiam. É objetivo do presente artigo compreender a génese deste conceito e a sua expressão contemporânea. Tendo em conta estes propósitos, a reflexão inicia-se com uma breve incursão histórica em que se procura caracterizar as duas tipologias de produção cinematográfica, no sentido de identificar as características particulares que, ao longo do tempo, lhes foram atribuídas e contribuíram para as definir. As oposições que lhes subjazem podem ser agrupadas a partir de quatro elementos fundamentais: 1) os protagonistas e suas condições de produção; 2) a tecnologia utilizada; 3) as produções (destacando-se aqui os seus componentes técnicos, estéticos e temáticos); 4) os modos de circulação e difusão das mesmas. Seguidamente, identificam-se as transformações operadas contemporaneamente no território do cinema, que aparentam contribuir para a sua indistinção. Nesta etapa, discute-se o conceito de digitalização e o que este representa no quadro da criação e difusão cinematográfica. Finalmente, faz-se alusão a exemplos integráveis na nova categoria de cinema pro-am que visam demonstrar a sua manifestação e recorrência. Estes exemplos, dos quais se apresentará uma breve análise, são agrupados em duas sub-categorias: 'amadores que fazem filmes como profissionais' e 'profissionais que fazem filmes como amadores'. As designações propostas para as duas sub-categorias antes mencionadas assinalam a manutenção da referência ao anterior binómio como elemento necessário à compreensão dos seus modos de expressão.

KEYWORDS

cinema, digitization,
Pro-Am cinema,
professional cinema,
amateur cinema.

Abstract

Throughout the history of cinema, it has often been easy to distinguish between one form of film production understood as professional and other considered amateur. This differentiation was possible by evoking particular elements associated with each typology. In the contemporary moment, due to the intervention of digitization in the territory of the creation of moving images, this opposition tends to fade. The two categories become contaminated or merged, thus creating a new hybrid category. The mode of cinematic production that allows the cinema to assume simultaneously characteristics and tropes of the two territories, previously apparently incompatible, is here called Pro-Am cinema. This denomination adopts an already common term for the fusion between the amateur and professional concepts, composed by the juxtaposition of the abbreviation of the designations that name them. It is the purpose of this article to understand the genesis of this concept and its contemporary expression. The reflection begins with a brief historical incursion in which the two typologies of cinematic production are

¹ Escola Superior de Educação, Instituto Politécnico de Setúbal, Portugal. Email: marta.alves@ese.ips.pt.

characterized, in order to identify the particular characteristics that, over time, were attributed to them and contributed to define them. The oppositions that underlie them can be grouped in four fundamental elements: 1) the protagonists and their conditions of production; 2) the technology used; 3) the productions (highlighting here its technical, aesthetic and thematic components); 4) their modes of circulation and diffusion. Next, we identify the transformations that have taken place simultaneously in the territory of cinema, which seem to contribute to their indistinction. At this stage, the concept of digitalization is discussed and also what it represents in the framework of the creation and diffusion of moving images. Finally, an allusion is made to examples integrable in the new category of pro-am cinema that aim to demonstrate its manifestation and recurrence. These examples, which will be presented briefly, are grouped into two sub-categories: 'amateurs who make films as professionals' and 'professionals who make films as amateurs'. The proposed designations for the two sub-categories mentioned above point to the maintenance of the reference to the previous binomial as a necessary element to the understanding of their modes of expression.

Introdução

No tempo do digital, múltiplos elementos – que se constituíram a partir da simplificação e redução de custos dos materiais de registo e edição de imagens em movimento e da constituição de canais alternativos para a sua distribuição – concorrem para uma cada vez mais acentuada diluição da diferença entre profissional e amador. Aqueles anteriores territórios distintos são agora objeto de contaminações que ocorrem mediante um fluxo bidirecional, isto é, não apenas ao cinema amador – considerado subsidiário da sua alternativa – é permitido adotar os modos próprios do cinema profissional, mas também este último opta por se apropriar das especificidades do primeiro. Alteram-se os modos de produção e torna-se possível a mistura e sobreposição de vários tipos de imagem. Assim, no momento contemporâneo, mais do que emularem o seu oposto – o que, no entanto, pode ser aceite como ocorrendo parte das vezes, mantendo-se, neste caso, a convencional alteridade –, profissional e amador tendem a confundir-se. Os produtores de imagens em movimento estão de tal forma integrados na cultura industrial que os seus produtos replicam necessariamente essas referências, mas também a indústria absorve facilmente tudo o que parece numa primeira fase distanciar-se desta. Se estes fenómenos existiram desde o nascimento do cinema como indústria – o que ocorreu muito cedo na sua história – os mesmos foram agora acelerados e potenciados.

A Construção de Uma Oposição

Os termos profissional e amador têm servido para designar duas categorias autónomas, bem delimitadas e até dicotómicas de produção cinematográfica. Não obstante as suas origens quase simultâneas e uma indiferenciação inicial dos seus resultados

técnicos, códigos estéticos e temáticas, desde cedo foram sendo atribuídas características particulares a cada uma das referidas categorias, atributos esses que contribuíram para a construção dos seus traços identitários específicos e, concomitantemente, para um reforço da dicotomia entre ambas. Neste processo, justificado não simplesmente pela tecnologia afeta a cada um daqueles domínios, mas, fundamentalmente, por razões de ordem económica (Creton, 1999, p. 143), social e política (Zimmermann. 1999, p. 28), o cinema amador foi situado numa posição subalterna face ao profissional, definido, comparativamente a este último, como imperfeito ou lacunar, e a sua produção e difusão relegadas para a esfera privada.

Estas oposições explicam por que razão o cinema amador foi observado, no decurso da sua história, face ao cinema profissional, como um cinema menor, recorrentemente definido como ‘malfeito’ (Zimmermann 1995; Odin 1995). Embora classificar um filme ou um cineasta como amador possa ter significado, em alguns casos, atribuir-lhe uma valoração positiva – como propuseram alguns cineastas do campo experimental (Stan Brakhage, Maya Deren, Jonas Mekas, entre outros), que viram nas suas características a possibilidade de construir um cinema outro, alheio dos ditames dos cânones e organização industriais –, na generalidade dos contextos enunciativos esta classificação sugeriu uma crítica ao trabalho ou ao autor a que se referia.

A definição de cada uma destas categorias cinematográficas implica, pois, aludir à outra que é entendida como sua oposta. Quer isto dizer que apontar o que cada uma é, significa, simultaneamente, identificar o que lhe é alheio. As oposições que lhes subjazem podem ser agrupadas a partir de quatro elementos fundamentais: 1) os protagonistas e suas condições de produção; 2) a tecnologia utilizada; 3) as produções (destacando-se aqui os seus componentes técnicos, estéticos e temáticos); 4) os modos de circulação e difusão das mesmas.

O primeiro dos elementos assinalados diz respeito aos agentes que participam na construção das obras de cinema profissional e de cinema amador, designados, respetivamente, por ‘profissionais’ e ‘amadores’. Neste contexto, a designação ‘profissional’ foi atribuída aos que construíam imagens em movimento a troco de uma remuneração. Já a designação ‘amador’ destinava-se àqueles para quem esta atividade consistia num passatempo não pago – ou, como salienta Odin, que implicava o dispêndio de recursos obtidos numa atividade remunerada (1999, p. 48). O labor dos primeiros estava, portanto, associado à esfera do trabalho, ao passo que o dos segundos se ligava à esfera do lazer. Os ‘profissionais’ eram frequentemente observados como especialistas que ganhavam a vida com essas competências e tinham, na maioria das vezes, formação na área, enquanto

os 'amadores' eram vistos como os que não tinham pretensões de obter dinheiro ou vasto reconhecimento com esta atividade e aprendiam frequentemente de forma autodidata, por amor à arte ou diletantismo.

O segundo elemento distintivo refere-se, como se apontou, à especificidade da tecnologia que ficou afeta a cada categoria. Desde o início, os equipamentos e suportes amadores foram concebidos como versões simplificadas e menos dispendiosas do que as dos profissionais, requerendo, por essa razão, menor competência técnica para a sua manipulação. Como consequência desse facto, os materiais amadores ofereceram menor definição de imagem e menos possibilidades de intervenção sobre a mesma. Em contraponto, os 'profissionais' definiram-se pela sua superior sofisticação e complexidade, capaz de alcançar resultados técnicos superiores.

No que diz respeito às produções construídas em uma das esferas, estas foram habitualmente diferenciadas quer do ponto de vista tecnológico e técnico, quer estético e temático. Como os 'amadores' tinham apenas acesso a equipamentos e materiais abaixo do padrão profissional, os seus trabalhos foram entendidos como possuindo uma qualidade inferior. Paralelamente, dado o seu desrespeito ou incapacidade de réplica do cânone estilístico e gramatical edificado e reproduzido comercialmente pelo cinema industrial, considerou-se que os seus resultados ficavam aquém dos do 'profissional'. Tematicamente, como este cinema foi predominantemente remetido para esfera privada e, em particular, para o contexto familiar, os seus assuntos foram considerados menos relevantes, o que contribuiu também para o seu desprestígio.

Finalmente, objetos amadores e profissionais circularam frequentemente em canais distintos, o que reforçou a oposição. As imagens em movimento construídas por 'profissionais' foram habitualmente elaboradas para consumo público e difundidas nesse âmbito, enquanto as feitas por 'amadores', a quem durante tanto tempo esteve interdito o acesso aos canais de circulação públicos, não saíram dos meios domésticos ou amadores.

Apesar de estas distinções aparecerem hoje como relativamente evidentes (e, maioritariamente, operativas) isto não significa, contudo, que sempre se tenham colocado. Patricia Zimmermann (1995; 1999), Laurence Allard (1999) ou Alan Katelle (2004) assinalam que o cinema profissional e o cinema amador nasceram quase simultaneamente. Katelle justifica esta coincidência com razões de ordem mercantil. Para o historiador do cinema amador, «quase ao mesmo tempo que as imagens em movimento se tornaram uma realidade comercial»² (Katelle, 2004, p. 53), no final do século XIX, vários empresários

² A tradução desta citação, assim como das restantes que surgem no presente texto, são da responsabilidade da autora do artigo, salvo indicação contrária.

procuraram formas de tornar esta nova forma de entretenimento rentável, também no contexto doméstico (Katelle, 2004, p. 53). O interesse destes consumidores não terá sido difícil de conquistar pois, como refere Laurence Allard, a indústria fotográfica havia já preparado o gosto pelos registos familiares (1999, p. 22). Se a procura de exploração de um segmento de mercado ajudou à criação de uma categoria cinematográfica alternativa à profissional, isso originou, simultaneamente, a necessidade – rapidamente concretizada – de distinção entre ambas.

Assim, as características particulares que, ao longo do tempo, foram sendo associadas a cada uma daquelas categorias, e que passaram a ser observadas como sinónimo das suas práticas e manifestações, não resultaram da sua ontologia particular, nem as acompanham desde a sua génese, mas antes foram erigidas como uma tentativa de diferenciação. Este argumento está presente em *Reel Families: A Social History of Amateur Film* (1995), livro em que Patricia Zimmermann traça a história do cinema amador, observando a sua relação com o cinema profissional produzido no contexto da indústria de Hollywood. Através da análise dos discursos prescritivos da publicidade e das revistas especializadas destinadas aos cineastas amadores – que considera terem servido para determinar as práticas destes últimos –, Zimmermann mostra de que forma se consolidou a oposição entre as duas categorias cinematográficas, determinada, segundo conclui, «por modelos técnicos, normas estéticas, pressões sociais e objetivos políticos» (1995, p. 157). No trabalho citado e em outros subsequentes, Zimmermann assinala que, numa primeira etapa da história do cinema – que a autora indica como terminada em 1923, data da padronização da película de 16 mm como formato amador –, as diferenças existentes entre amador e profissional eram essencialmente de cariz económico e tecnológico. Estas eram já determinadas por intervenção da indústria cinematográfica e identificáveis nos diferentes formatos de película, respetivos equipamentos utilizados e condições de difusão (Zimmermann, 1999, p. 268), mas ainda não técnicas ou estéticas, como vieram a constituir-se posteriormente. Nessa fase, em que a prática de cinema amador estava acessível a um grupo muito restrito de indivíduos, a mesma não era ainda encarada como sinónimo de um exercício menor, face ao desenvolvido por profissionais. De acordo com a autora, profissionalismo e amadorismo eram complementares: o profissional estava imbuído da lógica do trabalho científico, enquanto o amador era associado à espontaneidade e ao empreendedorismo (Zimmermann, 1995, p. 9).

Foi a partir da década de 1920, ainda de acordo com a investigação de Zimmermann, que esta oposição se estendeu a novos domínios. Dois fatores foram determinantes para esse resultado. Um destes consistiu no acordo entre as empresas *Bell & Howell* e *Eastman Kodak* para a produção de um formato comum de película e respetivos equipamentos

destinados ao mercado amador, acordo esse que lhes garantiu a obtenção do quase monopólio do setor (Zimmermann, 1995, p. 60). O outro, na consolidação da indústria cinematográfica de Hollywood com os seus códigos e gramática específicos (Zimmermann, 1995, p.65). Se o primeiro desses fatores, a estabilização do cinema amador num formato principal, contribuiu para que mais indivíduos, de fora do circuito profissional, comessem a fazer filmes, o segundo conduziu à diminuição da sua diversidade criativa, já que a literatura especializada, destinada ao cineasta amador, passou a enaltecer a gramática, estética e narrativa de Hollywood e a usá-la como referência de qualidade. De acordo com Zimmermann, apesar de alguns manuais destinados a amadores proporem nessa altura, como alternativa de rutura, a deriva destes autores para os princípios estéticos e narrativos construtivistas, foi o padrão de Hollywood que acabou por predominar como referência (1999, p.51).

Propostas Para o Fim de Uma Oposição

A expectativa do desmantelamento do binómio profissional/amador por via da democratização do acesso aos meios de produção cinemática não é exclusiva do momento presente. Esta manifestou-se em vários outros períodos, motivada por episódios de transformação tecnológica ocorridos no campo do cinema. A estabilização de um padrão de película amadora, em 1923, permitira, como referem vários autores (Zimmermann 1995; Katelle 2004), que um mais elevado número de indivíduos não profissionais comesse a fazer filmes. Esta ampliação da esfera amadora não significou, contudo, que o amadorismo cinematográfico tivesse passado a ser uma atividade acessível à generalidade da população. Dispendiosa e algo complexa, a mesma permaneceu restrita a uma elite que tinha dinheiro e tempo para se lhe dedicar. Foi a película de 8 mm e respetiva câmara (criada pela *Eastman Kodak*, em 1932) – materiais esses que, após a II Guerra Mundial, se tornaram os principais associados à prática amadora – que, de acordo com Katelle, originam um crescimento dos cineastas amadores, dado o seu custo mais acessível (2004, p. 63).

Terá sido o desenvolvimento do vídeo analógico que veio contribuir para tornar o cinema amador numa atividade ainda mais comportável financeiramente e, por isso, viável para um grupo mais vasto. Contudo, esta tecnologia não esteve disponível para o público em geral desde o seu início. Apenas em meados dos anos 1960 – após mais de uma década em que apenas esteve acessível no contexto profissional, em particular no âmbito das grandes cadeias televisivas –, tendo evoluído para versões mais simplificadas e menos onerosas, pôde chegar aos consumidores.

O primeiros desses equipamentos, a câmara *Portapak* da *Sony*, foi criado em 1965, destinado ao público amador. Contudo, foi primeiramente apropriado pelos artistas do campo

experimental, que procuravam novas formas de se expressar. Só nos anos 1980 é que, primeiro o sistema VHS, de 1976, e posteriormente o *vídeo 8*, criado em 1985, ou *Hi-8*, de 1989, vieram definitivamente tornar o registo de imagens em movimento tão acessível como o registo fotográfico. As câmaras de vídeo analógico trouxeram a possibilidade de dilatação do acesso à esfera da produção audiovisual com promessas de maior facilidade de utilização dos equipamentos e diminuição de custos.

Apesar desta transformação, que facilitou o acesso ao equipamento e tornou possível, sem grandes conhecimentos técnicos ou esforço, a sua manipulação, o registo amador manteve-se, em larga medida, bastante distinto do profissional e facilmente reconhecíveis os traços que, ao longo do tempo, foram sendo identificados na sua caracterização. Este facto pode ser atribuído a aspetos vários.

À exceção de algumas experiências que foram sendo realizadas no campo profissional, mas que permaneciam episódicas, não existiam contaminações entre equipamentos e suportes amadores e profissionais. Profissionalmente, o cinema mantinha como sistema padrão o 35 mm, que tinha uma qualidade técnica de registo de imagem e som muito superior à do vídeo. Além disso, os sistemas de edição não estavam amplamente disponíveis. Estes eram muito dispendiosos para o indivíduo comum e permitiam apenas editar o filme de modo sequencial, o que obrigava a grande planeamento e organização prévios. Dada a ainda grande desigualdade entre a qualidade do registo profissional e a do amador, os formatos amadores mantiveram-se na esfera íntima de familiares e amigos do autor do registo, enquanto as empresas de cinema e televisão continuaram com o direito exclusivo à produção de imagens em movimento para a esfera pública. A conversão dos sistemas de registo e edição analógicos em digitais e as novas modalidades de distribuição via *web*, foram os elementos que permitiram fundir a esfera privada com a esfera pública.

Uma importante transformação ocorreu a partir de meados dos anos 1990, com a criação de câmaras digitais para uso doméstico e o lançamento de *software* de edição de imagem para computadores pessoais. Este intensificou-se a partir do desenvolvimento de equipamentos tecnológicos multifuncionais que permitem registar imagens em movimento (como *smartphones* e *tablets*) e da *web 2.0*. Estes elementos vieram permitir que os filmes elaborados no contexto privado passassem a poder possuir mais qualidade técnica, que antes lhes era vedada pela ausência de equipamento e suportes capazes de assemelhar os seus resultados aos elaborados pelo domínio profissional, e que fossem criados novos canais de distribuição, em rutura com os circuitos fechados a que ficavam habitualmente adstritos, permitindo-lhes exposição pública.

Os elementos que vieram alterar a relação entre o cinema profissional e o amador e substituir a subalternização do segundo face ao primeiro, permitindo uma dupla contaminação entre esses territórios, podem ser sintetizados em três tópicos: 1) disponibilidade económica, ou seja, diminuição do fosso entre materiais de registo e edição destinados ao território profissional e ao amador, no que diz respeito à qualidade e aos custos; 2) miniaturização dos equipamentos, que os torna mais facilmente manejáveis e dispensa a anterior complexidade logística necessária para os operar; 3) novas formas de distribuição, através da *web*, que permitem a circulação pública de objetos audiovisuais alternativos aos produzidos no domínio industrial.

Como antes salientado, o cinema amador recebeu ao longo da sua história o epíteto de 'malfeito', não exclusivamente pelo seu uso de tecnologia abaixo do padrão (que não lhe permitia obter registos de qualidade), pela ausência de edição, ou pela sua restrição ao contexto privado. Isto ocorreu também pela sua desobediência ou incapacidade de reconhecimento da gramática própria do cinema profissional. Hoje, contrariamente, como destaca Roger Odin, a linguagem cinematográfica parece ter-se tornado «uma linguagem de comunicação quotidiana equivalente à linguagem verbal» (2012).

As Práticas do Cinema Pro-am: Amadores Fazem Filmes como Profissionais

Em 2003, Jonathan Caouette tornou-se conhecido do público enquanto cineasta, após a exibição comercial do seu filme de estreia, *Tarnation*. Além do tema – um rapaz em processo de reconciliação com a sua infância atormentada por uma família disfuncional e uma mãe mentalmente debilitada – que suscitou inúmeras discussões e originou grande atenção, o filme contou com outros elementos que também lhe granjearam notoriedade e que aqui importa analisar. Produzido inicialmente com um orçamento declarado de 187 dólares, *Tarnation* resultou, como refere o seu *dossier* de imprensa, de uma experiência cinematográfica amadora, impulsionada pela descoberta do *software* de edição de imagem em movimento *Apple iMovie* (2003, p. 4). Terá sido após perceber o funcionamento daquele programa de edição que Caouette terá decidido começar a compilar e a transferir para formato digital as diversas horas de imagens em movimento que havia registado noutros formatos amadores (*Super 8*, *Betamax*, *VHS*, *Hi-8*), desde os seus oito anos até à idade adulta. Embora fosse sua ambição, desde há algum tempo, tratar os materiais que documentavam cerca de vinte anos da sua vida, e até já tivesse elaborado uma curta-metragem, *The Hospital* (2001), em que usava parte dos mesmos para ilustrar as memórias de uma personagem ficcional (2003, p. 4), o cineasta assinalou que só mediante esta aplicação informática teve a possibilidade de concretizá-la.

Tarnation, um filme classificado como documental, de forte cariz autobiográfico, foi formulado a partir de múltiplas gravações amadoras, não apenas imagens em movimento, mas também sons e fotografias – supõe-se que registadas por Caouette e também pelos seus familiares –, e editado exclusivamente com um *software* simplificado e gratuito, disponibilizado em qualquer computador *Macintosh*. As imagens contemporâneas recolhidas pelo autor e que ocuparam grande parte do filme foram captadas com uma câmara digital *MiniDV*, padrão de vídeo digital concebido para utilização doméstica. Estes modos de produção justificaram o baixíssimo orçamento declarado. Apesar de o filme ter seguido os canais de distribuição convencionais de outros filmes profissionais para a sua apresentação pública, tendo primeiro feito o circuito dos festivais e depois chegado às salas comerciais, e sendo certo que, nesse momento, já contava com o apoio técnico e financeiro de nomes importantes do campo profissional – em particular, Gus Van Sant e John Cameron Mitchell, na produção executiva, e Stephen Winter, na produção – a sua génese foi elaborada no contexto doméstico. Aliás, esta origem está presente na sua estética que, mesmo nas imagens captadas propositadamente para o filme, se pauta pelas características dos filmes familiares: imagens de baixa resolução, iluminação diegética e não observância da gramática cinematográfica canónica, no que diz respeito à composição e enquadramento.

Com o advento da *web 2.0*, pouco tempo após o lançamento de *Tarnation*, e a proliferação de canais e plataformas de distribuição de conteúdos audiovisuais, em particular o *YouTube*, experiências similares à anteriormente descrita ganharam mais hipóteses de concretização. Não fora o facto de Caouette ser ator e ter participado num *casting* para a longa-metragem *Shortbus* (real.: John Cameron Mitchell, 2006) – *casting* esse que lhe permitiu conhecer Mitchell e incluir no seu *portfolio* algumas imagens do seu *work-in-progress* – e provavelmente o seu projeto não teria ultrapassado, pelo menos naquele período, o contexto doméstico, ou ter-se-ia ficado pelo primeiro festival de limitada visibilidade, como muitos filmes amadores de períodos anteriores, vistos apenas no contexto de concursos para amadores e cineclubes.

Independentes *do-it-yourself*

Viu-se, com o caso de *Tarnation*, como os novos recursos digitais serviram para tornar possível a sua produção e para integrar na esfera do cinema intervenientes provenientes da esfera amadora. Outros filmes sensivelmente do mesmo período tiraram partido dessa possibilidade. Esta situação originou mesmo a constituição de um movimento cinematográfico que se tornou conhecido como *Mumblecore*.

O *Mumblecore* terá nascido a partir de um pequeno grupo de estadunidenses formado pelos filmes de Richard Linklater ou Noah Baumbach depois de terem percebido

que precisavam de pouco dinheiro para fazer um filme. Bastava-lhes uma câmara digital, um computador com um *software* de edição e amigos/familiares para compor o elenco.

Estes filmes, registados com câmaras digitais amadoras ou semiprofissionais, não se caracterizaram pela mestria ou qualidade técnica, mas antes pelo seu contrário: estética *do-it-yourself*, baixíssimo orçamento, baixa tecnologia. Os seus temas também revelaram tropos associados ao amadorismo: semiautobiográficos, contavam histórias sobre jovens ocidentais na faixa etária dos vinte e muitos anos. A sua abordagem era realista, a representação aparentemente improvisada, levada a cabo por atores não profissionais. Estes exemplos cruzaram o espaço amador com o profissional.

Muitos dos que provêm desta génese começaram a trabalhar profissionalmente e a conseguir uma projeção internacional, além dos círculos *underground*. Assim, os seus filmes, apesar de continuarem a valer-se dessa estética inicial, passaram a ser menos imperfeitos e improvisados, até porque os orçamentos aumentaram exponencialmente, deixando os mesmos de estar limitados a equipas e elencos amadores. Embora os cineastas enquadráveis nessa corrente representem apenas uma muito pequena parte dos cineastas independentes surgidos nos últimos tempos, estes têm sido usados para promover uma nova e mais jovem geração de realizadores que tem contribuído para transformar as práticas de produção e distribuição de cinema.

O desenvolvimento das ferramentas tecnológicas de registo e edição e a crescente qualidade técnica que permitem obter, combinados com um crescente reconhecimento por parte do público das regras estéticas convencionadas no contexto industrial, tem conduzido a que várias produções de matriz amadora possam assumir cada vez mais um aspeto semelhante a objetos profissionais, fazendo com que seja cada vez mais difícil operar esta distinção.

Cinema YouTube

Outros filmes feitos por amadores circulam no espaço público. O *YouTube*, metonímia para as plataformas de conteúdos gerados pelo utilizador, erigiu-se como o novo espaço de difusão de imagens que anteriormente ficavam restringidas ao domínio familiar. A génese do *YouTube*, associada a filmes sobre gatos *skaters* e bebés amorosos, teve como principal ícone *Charlie Bit my Finger, Again* (real.: Howard Davies-Carr, 2007), um curto filme de um pai britânico, que registou um episódio familiar protagonizado pelos seus dois filhos.

O filme, com a duração de 56 segundos, é similar a muitos outros filmes e vídeos domésticos construídos ao longo da história do cinema (e repetidos posteriormente na

mesma plataforma): de curta duração, mostra, num plano fixo e contínuo, uma ação que se desenrola em frente à câmara.

Foi a sua exposição através da *web*, nos primeiros anos do *YouTube*, que lhe valeu, até à data da redação deste texto, mais de 850 milhões de visualizações, característica que lhe atribui o título de vídeo não profissional mais visto de sempre do *YouTube* (Readwrite, 2012). Desde a sua criação, destinada, segundo o seu autor, a partilhar «o álbum de família» com os familiares distantes (Davies-Carr apud. Andrews 2012), o filme passou a integrar a cultura popular, tendo dado origem a múltiplas paródias, *remakes* e referências às suas personagens, mesmo em séries de televisão.

Neste filme, os traços convencionais atribuídos ao registo doméstico estão presentes: o pai, frequente responsável no quadro do cinema amador clássico por manejar a câmara, assume o seu papel habitual para filmar um episódio idealizado da vida familiar. A brincadeira entre os dois irmãos mostra uma pequena desavença, mas termina após restaurada a harmonia entre ambos, contribuindo para um retrato familiar convencional. Apesar disso, este filme não se destina já apenas à esfera familiar, apesar das intenções declaradas que estiveram na origem da sua partilha, circulando no território global. Como salienta Michael Stangelove, isto altera a forma «como as memórias familiares são preservadas e pode alterar a forma como as identidades são construídas na esfera pública» (2010, p. 165).

Apesar deste filme ser, dentro desta categoria, aquele que mais se destaca em termos de visualizações, Strangelove observa que outras modalidades de filme doméstico têm tido notoriedade no *YouTube* (2010, p. 190). O autor exemplifica com filmes que contribuem para mostrar uma outra faceta, menos idealizada, do núcleo familiar, tais como vídeos registados por jovens que têm como protagonistas a sua mãe alcoolizada ou irmãos alvo de repreensões domésticas. Isto ilustra o que James Moran já havia constatado no seu trabalho *There's no Place like Home Video*. A transição do registo em película para o registo vídeo, tendo em conta os elementos culturais e sociais que acompanharam esta transição tecnológica, mostraram uma nova forma de representar a família, menos idealizada e mais ilustrativa da sua complexidade e contradições (Moran, 2002, p. 62).

O cinema *YouTube*, como aqui se optou por designar esta categoria, recuperou várias outras manifestações associadas ao cinema amador. Além do filme familiar, representado pelo exemplo anteriormente comentado, desde cedo surgiram nessa plataforma os *travelogues*, ou relatos de viagem filmados, os filmes diário ou autobiográficos e o cinema de fãs. Estas modalidades, tal como a anterior, são herdeiras do registo amador convencional. Nos vários casos, os registos foram efetuados com equipamentos digitais de

baixa resolução, apenas com a preocupação de registrar, e sem qualquer cuidado em observar as normas técnicas e estéticas profissionais de construção de imagens em movimento.

Roger Odin considerava que o realizador de filmes domésticos era o amador tipo (1999, p. 23). No tempo do digital, contudo, esta definição pode ser totalmente contestada: o amador pode passar a viver da sua prática e tornar-se um profissional. Ainda que a sua atividade se mantenha na esfera amadora, o custo será quase inexistente (não é necessário comprar materiais consumíveis e o registo pode ser efetuado com equipamentos destinados a outras funções), é-lhe fácil através dos meios disponíveis adquirir formação para executar trabalhos de nível profissional e os equipamentos facilitam enormemente as tarefas com operações predefinidas nos seus botões. O amador filma no mesmo formato que alguns profissionais, já que os equipamentos, mesmos os mais simples, estão preparados para gravar em alta definição. Dada a ubiquidade dos dispositivos digitais, o registo não está confinado às situações de lazer. Mais ainda, as suas produções excedem, mediante as plataformas de conteúdo produzido pelo utilizador e as redes sociais, os circuitos privados.

Odin referia que o cineasta familiar não se colocava as mesmas questões que o profissional (como filmar, montar, narrar, etc.) e não partilhava dos mesmos interesses (financeiros, criativos, sociais, de reconhecimento), não participando, como tal, dos mesmos conflitos e relações de força (1999, p. 45). Mais uma vez, estas questões alteram-se na atualidade. O amador preocupa-se com o registo, embora dentro de um código aceite para o contexto da *web*, e procura atingir os mesmos interesses.

Odin afirmava também que os filmes amadores se caracterizavam por estar desconectados da vida real, não abordando temas políticos, religiosos ou filosóficos (1999, p. 62). Mesmo os filmes de família passaram a certa altura a abordar os temas antes considerados ausentes desta tipologia e os filmes amadores incluem outras temáticas. Várias produções audiovisuais têm inclusivamente laborado a partir da apropriação de filmes amadores e familiares, reenquadrando esses registos e conseguindo assim a desmontagem da sua imagem inicial de harmonia familiar. Existem hoje múltiplos exemplos de trabalhos realizados com base neste princípio. Assinale-se, como exemplo, o documentário de 2003, *Os Friedmans* (*Capturing the Friedmans*, real.: Andrew Jarecki), em que as imagens capturadas pela família ao longo de anos para documentar os seus momentos especiais, e que obedeciam ao cânone do registo dos *home movies*, foram usadas para documentar o relato de uma relação familiar disfuncional marcada pelo abuso sexual.

Para o autor que tem vindo a ser citado, os filmes amadores tinham dificuldade em encontrar o seu lugar nos circuitos profissionais (Odin 1999, 67). Hoje, essa barreira

desapareceu e todos procuram um lugar público. Ainda assim, parece ser evidente que não têm todos o mesmo espaço de exposição e que muitos não conseguem romper com os contextos marginais, embora possa ser esse o seu desejo. Hoje, portanto, a fronteira entre as diversas tipologias, embora não tenha sido suprimida, é cada vez mais difícil de traçar.

As Práticas do Cinema Pro-am: Profissionais Fazem Filmes como Amadores

Os equipamentos digitais concebidos para utilização amadora foram apropriados não apenas pelos seus destinatários originais, mas também pelos profissionais. As justificações apresentadas para este facto remetem para fatores de ordem económica e estética.

Efeito Amador

Neste contexto, compreende-se a recorrente prática do cinema industrial, acentuada desde as últimas duas décadas, de utilização do designado ‘efeito amador’, ou seja, de simulação e integração de elementos próprios do cinema amador. Neste âmbito podem incluir-se várias modalidades de expressão cinematográfica que recorrem a elementos distintos (ou combinam vários destes) provenientes do amadorismo.

Muito em voga em Hollywood desde o início do século, em particular legitimados pelo sucesso de bilheteira de *O Projecto de Blair Witch* (*The Blair Witch Project*, real.: 1998), estão os filmes integráveis no estilo *found footage*, designação que serviu para cunhar um género cinematográfico recente no seio da indústria.

O conceito de *found footage*, literalmente, registos encontrados – conceito relacionado com outro do campo artístico, *object trouvé* –, descreve uma modalidade cinematográfica na qual material filmado previamente, resgatado de fontes diversas pelo seu autor original ou outros, é re combinado e reeditado para produzir novos significados. Neste quadro inserem-se obras provenientes do campo artístico e experimental. Um caso claro de um filme elaborado a partir de *found footage* é o já referido *Tarnation*, ou *Os Friedmans*, também antes assinalado.

No entanto, o que tem sido dominantemente reconhecido como pertencente ao género *found footage* são os filmes que emulam, com objetivos ficcionais, imagens amadoras registadas pelos protagonistas da história. Nesta categoria integram-se filmes como o indicado *O Projecto Blair Witch*, o anterior *Manual de Instruções para Crimes Banais* (*C'est Arrivé Près de Chez Vous*, real.: Rémy Belvaux, André Bonzel, e Benoît Poelvoorde, 1992) e outros mais recentes que são algumas das suas principais referências, tais como o *franchise Atividade Paranormal* (*Paranormal Activity*, real.: AAVV, 2007 – 2015), *Nome de Código: Cloverfield* (*Cloverfield*, real.: Matt Reeves, 2008), *Fim de Turno* (*End of Watch*, real.:

David Ayer, 2012), *V/H/S* (real.: AAVV, 2012), ou *Found Footage 3D* (real.: Steven DeGennaro, 2016).

Nestes filmes, a maior parte dos acontecimentos são mostrados pela perspectiva de uma ou mais personagens. A filmagem pode ser efetuada pelos próprios atores e a mesma assemelha-se a registos amadores com a câmara manejada à mão e iluminação deficitária, além de baixa resolução, com o objetivo de simular realismo. No entanto, frequentemente, os filmes integráveis no 'género' *found footage*, apesar de simularem os resultados da técnica amadora, são elaborados com equipamentos profissionais de elevada *performance* e qualidade. Na mesma linha deste fenómeno, outros trabalhos têm sido elaborados que, aproximando-se do estilo *do-it-yourself*, também há muito se distanciaram dos seus recursos e modos de produção habituais.

Considerações Finais

As modalidades cinematográficas resultantes da constituição de um cinema pro-am não mostram um novo cenário subversivo ou disruptivo em relação à produção convencional. Se é certo que quer o território comercial, quer o que ainda se mantém ligado a um âmbito mais marginal, manifestam alterações em relação aos seus modos dominantes e contém agora maior diversidade, isto está em linha, não apenas com as possibilidades oferecidas pela tecnologia, mas com transformações do cenário cultural.

O dispositivo cinematográfico tornou-se mais flexível. A produção e difusão de imagens em movimento – e também de múltiplos outros objetos dos *media* –, deixa, no momento contemporâneo, de ser uma prerrogativa de um número limitado de indivíduos especializados e dedicados exclusivamente a essa tarefa, designados como profissionais, para passar a fazer parte do quotidiano de qualquer indivíduo, desde que munido de aparelhagem tão elementar como um telemóvel com câmara e uma ligação à rede. Muitas vezes, ao contrário do clássico amador, que se dedicava a uma atividade por amor e aí despendia o seu tempo e dinheiro a expensas da sua vida familiar ou profissional, os novos produtores fazem-no de modo displicente ou de forma instrumental, buscando, neste último caso, a possibilidade de entrar no território profissional.

Referências Bibliográficas

- Allard, L. (1999). L'amateur: une figure de la modernité esthétique. *Communications*, 68 (1), 9-31.
Disponível em: http://www.per-see.fr/doc/comm_0588-8018_1999_num_68_1_2028,
consultado a 22/02/2012.
- Alves, M. P. (2017). *Cinema 2.0: Modalidades de produção cinemática do tempo do digital*. Covilhã: LabCom.IFP.

- Creton, L. (1999). L'économie et les marchés de l'amateur: dynamiques évolutionnaires. *Communications*, (68), 143-167.
- Kattele, A. (2000). *Home movies: A history of the American industry 1897- 1979*. McLean: Transition.
- Kattelle, A. (2004). Once, there was film: looking back at amateur motion picture technologies. *Spectator: Rethinking the Amateur*, 24 (1), 53-64.
- Moran, J. M. (2002). *There's no place like home video*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Odin, R. (Ed.). (1995). *Le film de famille: Usage privé, usage public*. Paris: Méridiens Klincksieck.
- Odin, R. (1999). La question de l'amateur. *Communications*, (68), 47-89.
- Odin, R. (2001). Il cinema amatoriale. In: G. P. Brunetta. (Org.). *Storia del Cinema Mondiale*, Tomo 4 (pp. 319-354). Roma: Einaudi.
- Odin, R. (2009). Question posées à la théorie du cinéma par les films tournés sur téléphone portable. In: F. Casetti, J. Gaines & V. Re. (eds.), *Dall'inizio, alla fine. In the very beginning and the very end. Film theory in perspective* (pp. 363-372). Udine: Film Form.
- Odin, R. (2012). Cinema e telefone portátil: elegia do cinema 'p'. Comunicação apresentada no Centro de Pesquisa Cinema e Documentário da Unicamp, 2 maio. Campinas: Universidade Estadual de Campinas. Disponível em: http://www.4shared.com/mp3/RdrSveUW/roger_odin_unicamp_quinta_feira_cepecidoc_cinema_p.html, consultado a 02/05/2012.
- Strangelove, M. (2010). *Watching YouTube: Extraordinary videos by ordinary people*. Toronto, Buffalo, e London: Toronto University Press.
- Tarnation: dossier de imprensa. (2003). Disponível em <http://www.newyorkerfilms.com/Tarnation-%282003%29/1/261/>, consultado a 25/01/2013.
- Zimmermann, P. (1995). *Reel Families: A Social History of Amateur Film*. Bloomington, e Indianapolis: Indiana University Press.
- Zimmermann, P. (1999). Cinéma amateur et démocratie. *Communications*, (68), 281-292.
- Zimmermann, P. (2007). Introduction - the home movie movement: excavations, artifacts, minings. In: K. Ishizuka, e P. Zimmerman. (eds.), *Mining the home movie: Excavations into historical and cultural memories* (pp. 1-28). Berkeley: University of California Press.

Filmografia

- Atividade Paranormal*. [*Paranormal Activity*]. (2007). Realização: Oren Peli. EUA.
- Atividade Paranormal 2*. [*Paranormal Activity 2*]. (2010). Realização: Tod Williams. EUA.
- Atividade Paranormal 3*. [*Paranormal Activity 3*]. (2011). Realização: Henry Joost, e Ariel Schulman. EUA.
- Atividade Paranormal 4*. [*Paranormal Activity 4*]. (2012). Realização: Henry Joost, e Ariel Schulman. EUA.
- Atividade Paranormal – Os Escolhidos*. [*Paranormal Activity: The Marked Ones*]. (2014). Realização: Christopher Landon. EUA.
- Atividade Paranormal – Dimensão Fantasma*. [*Paranormal Activity: The Ghost Dimension*]. (2015). Realização: Gregory Plotkin. EUA.

Charlie Bit My Finger – Again!. (2007). Realização: Howard Davies-Carr. EUA.

Fim de Turno. [*End of Watch*]. (2012). Realização: David Ayer. EUA.

Found Footage 3D. (2016). Realização: Steven DeGennaro. EUA.

(Os) Friedmans. [*Capturing the Friedmans*]. (2003). Realização: Andrew Jarecki. EUA.

(The) Hospital. (2001). Realização: Jonathan Caouette. EUA.

Manual de Instruções para Crimes Banais. [*C’Est Arrivé Près de Chez Vous*]. (1992). Realização: Rémy Belvaux, André Bonzel, e Benoît Poelvoorde. Bélgica.

Nome de Código: Cloverfield. [*Cloverfield*]. (2008). Realização: Matt Reeves. EUA.

(O) Projecto Blair Witch. [*The Blair Witch Project*]. (1999). Realização: Daniel Myrick, e Eduardo Sánchez. EUA.

Shortbus. (2006). Realização: John Cameron Mitchell. EUA.

Tarnation. (2003). Realização: Jonathan Caouette. EUA.

V/H/S. (2012). Realização: Matt Bettinelli-Olpin, David Bruckner, Tyler Gillett, Justin Martinez, Glenn McQuaid, Joe Swanberg, Chad Villella, Ti West e Adam Wingard. EUA.