

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

CÉLIO FRANCESCHET

***Mumblecore: sintaxe de um cinema de acidentes***

São Paulo

2019

CÉLIO FRANCESCHET

***Mumblecore: sintaxe de um cinema de acidentes***

versão original

Dissertação apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, para obtenção do Título de Mestre em Meios e Processos Audiovisuais.

Área de Concentração: Meios e Processos Audiovisuais  
Orientador: Prof. Dr. Eduardo Simões Dos Santos Mendes

São Paulo

2019

## FOLHA DE APROVAÇÃO

Célio Franceschet

***Mumblecore: sintaxe de uma cinema de acidentes***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós- Graduação em Meios e Processos Audiovisuais, para obtenção do Título de Mestre.

Área de Concentração: Meios e Processos Audiovisuais.

Linha de Pesquisa: Poéticas e Técnicas.

Orientador: Prof. Dr. Eduardo Simões dos Santos Mendes

Aprovado em:

**Banca examinadora:**

Prof.Dr. \_\_\_\_\_

Instituição: \_\_\_\_\_ Assinatura: \_\_\_\_\_

Prof.Dr. \_\_\_\_\_

Instituição: \_\_\_\_\_ Assinatura: \_\_\_\_\_

Prof.Dr. \_\_\_\_\_

Instituição: \_\_\_\_\_ Assinatura: \_\_\_\_\_

## RESUMO

FRANCESCHET, C. ***Mumblecore: sintaxe de um cinema de acidentes***. 2019. xx p. Dissertação (Mestrado) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019.

O que acontece quando o olhar casual não se distancia mais do olhar cinematográfico? Esta pergunta segue o surgimento do movimento de cinema *mumblecore*, tendência estilística e fenômeno cinematográfico que ficou em evidência de 2005 a 2013 nos Estados Unidos, e reuniu filmes e diretores com características semelhantes, além de movimentar uma considerável comunidade de críticos, escritores de blogs e fóruns de cinema. As produções do *Mumblecore* se destacaram dentre as muitas manifestações cinematográficas independentes nos Estados Unidos em um cenário de transição e convergência digital. Esta dissertação pretende pesquisar e elaborar as circunstâncias e as características que estimularam o surgimento do movimento e o porquê apontam para uma mudança de paradigmas nos processos de se fazer e pensar o cinema contemporâneo.

Palavras-chave: *Mumblecore*. Cinema independente. Estética digital.

## ABSTRACT

FRANCESCHET, C. ***Mumblecore: syntax of a cinema of accidents***. 2019. xx p. Dissertation (Masters) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019.

What happens when the casual look no longer distances itself from the cinematic look? This question follows the rise of the mumblecore film movement, stylistic trend and cinematic phenomenon that became apparent from 2005 to 2013 in the United States, and brought together similar feature films and directors, as well as engaging a sizable community of critics, bloggers and movie forums. Mumblecore's productions stood out among the many independent film events in the United States in a scenario of transition and digital convergence. This dissertation aims to research and elaborate the circumstances and characteristics that stimulated the emergence of the movement and why they point to a paradigm shift in the processes of making and thinking contemporary cinema.

Key words: mumblecore. Independent cinema. Digital Aesthetics

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>MOMENTO <i>VERSUS</i> MOVIMENTO.....</b>	<b>8</b>
<b>3</b>	<b>A GESTAÇÃO DE UM NOVO CINEMA INDEPENDENTE.....</b>	<b>17</b>
<b>4</b>	<b>UM NOVO REALISMO.....</b>	<b>27</b>
<b>5</b>	<b>DETRADORES, TECNOLOGIA E UM CINEMA À DERIVA.....</b>	<b>30</b>
<b>6</b>	<b>OS NEW TALKIES.....</b>	<b>36</b>
<b>7</b>	<b>UM CINEMA DE ACIDENTES.....</b>	<b>50</b>
<b>8</b>	<b>ANSIEDADE COMO ELEMENTO ESTÉTICO.....</b>	<b>58</b>
<b>9</b>	<b>FRAGMENTOS DE UM CINEMA EM MOSAICO.....</b>	<b>61</b>
<b>9.1</b>	<b>O Fragmento do <i>CLOSE-UP</i>.....</b>	<b>63</b>
<b>10</b>	<b>OS VÁRIOS REALISMOS.....</b>	<b>67</b>
<b>11</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>85</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>90</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Em 2005, o termo *mumblecore* emergiu pelos corredores do festival *South By Southwest* (“SXSW Conference & Festivals”, [s.d.]), em Austin, nos Estados Unidos, provocando uma série de discussões que tiveram como palcos, os fóruns e os blogs de cinema na internet, sendo o blog da *Indiewire* (“IndieWire”, [s.d.]) e Matt Dentler, crítico e diretor do festival, os principais propagadores de informações sobre o movimento e suas imprecisões. Austin é a cidade do filme *Slacker* (LINKLATER, 1990) e de Richard Linklater, e é considerada a *Hollywood* dos *Indies*, além de ser a terceira cidade que mais produz filmes nos EUA, ficando atrás de Los Angeles e Nova York (TURCI, 2012, p. 14).

Apenas em 2007 que os primeiros artigos inteiramente dedicados ao *mumblecore* começaram a circular em veículos oficiais como revistas e jornais impressos nos Estados Unidos e Inglaterra. No entanto, espaços não oficiais de criação de conteúdo foram e continuam sendo importantes arenas de discussões do movimento. O site *Mumblecore.info* (“Mumblecore.info - An indie guide to Mumblecore”, [s.d.]), e a página oficial do *mumblecore* na *wikipedia* (“Mumblecore”, 2019) são constantemente atualizados com novos filmes e diretores. Tópicos de discussões em fóruns de cinema como o *Mumblecore Are Worth of Criterion?*<sup>1</sup>, aberto no site de cinema Mubi.com (“MUBI”, [s.d.]), e o *Mumblecore* (“Mumblecore -”, [s.d.]), aberto no site da Criterion (“The Criterion Collection”, [s.d.]), tiveram centenas de réplicas entre 2005 e 2009, apenas para citar alguns dos mais populares.

A falta de pesquisas sobre o *mumblecore*, ou a ausência de críticas especializadas sobre seus filmes, dificultam a construção de um corpo reflexivo ao redor do movimento. Os blogs e os sites de cinema acabam sendo os principais espaços de discussão para que estes filmes sejam elaborados em torno de um pensamento crítico, porém são espaços geralmente desvalorizados se comparados aos veículos impressos. Ou seja, o *mumblecore* é um fenômeno elaborado, principalmente, em espaços não oficiais de discussão, o que dificulta a sua

---

<sup>1</sup> Is Mumblecore Worthy of Criterion? MUBI, N.d. Web, acesso em: 1 Mar. 2011.

organização e legitimidade. Essa relevância dos espaços de discussão como um termômetro de legitimidade é questionada por Chuck Tryon, que sublinha especificamente o momento atual de reapropriação do discurso crítico por amadores que acontecem em espaços mais democráticos como a internet, "blogueiros estão desafiando a legitimidade de críticos de cinema de veículos impressos, redefinindo o lugar do especialista de filmes" (TRYON, 2009, p. 15).

Neste sentido, quando nos deparamos com uma questão envolvendo um novo movimento ou um gênero de cinema, conceitos voláteis, existem dois elementos legitimadores que devem ser levados em conta: a perspectiva histórica, necessária para que se possa compreender precisamente o contexto e o momento a qual ele acontece. E os espaços de discussão: o selo de legitimidade está além das esferas não especializadas de elaboração crítica e reflexiva. Ou seja, as discussões sobre o *mumblecore* precisam conquistar outros espaços reflexivos além dos fóruns de cinema, como por exemplo, o meio acadêmico ou os espaços consagrados de discussão das revistas especializadas, ainda mais se tratando de um movimento que nunca se organizou, que não se originou a partir de um manifesto, uma reunião ou um conjunto de regras escritas, e além de tudo, questionado pelos próprios artistas filiados a ele e pelos próprios críticos que, apesar da tentativa de organização do movimento, criticam a heterogeneidade dos filmes.

Ou seja, não pretendo entrar na discussão sobre a legitimação do *mumblecore*, que reconheço como fenômeno, e que aqui vamos chamar, muitas vezes, de movimento, e vamos tratá-lo, em muitas outras, como gênero. Doherty argumenta que, em 1981, Thomas Schatz<sup>2</sup> (1981 apud DOHERTY, 2010) apresentou uma definição instrutiva para gênero: um filme de gênero é "aquele que envolve personagens familiares, essencialmente unidimensionais, representando um padrão de história previsível em um ambiente familiar" (DOHERTY, 2010, p. 11), que Doherty considera frágil, principalmente considerando as décadas a partir do cinema independente dos anos 80, que segundo Geoff King, os *indies* da década de 1980

---

<sup>2</sup> SCHATZ, Thomas. **Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and The Studio System.** ilustrada, reimpressão. Universidade da Califórnia: McGraw-Hill Companies, Incorporated, 1981.

até o presente compartilham uma tendência a complicar os gêneros clássicos, justapondo estilos específicos e contrastantes, melhorando ou diminuindo a sua funcionalidade (KING, 2005, p. 176–180). Ou seja, para Doherty, o gênero “é mais uma questão de reconhecimento tácito do que de definição de dicionário: reconhecemos um western quando vemos um” (DOHERTY, 2010, p. 11).

Tentar definir o *mumblecore* como um estilo, gênero ou movimento é uma tarefa complicada. Gênero é uma tendência generalizante, e vamos entender que, sob certos aspectos, o *mumblecore* é inclassificável, enquanto que sob outros, a ideia de gênero é perfeitamente aplicável. Já a ideia de movimento é mais flexível, principalmente se entendermos o *mumblecore* sob a perspectiva de um fenômeno cultural específico e relativamente contemporâneo. É claro que a ideia de movimento implica coesão e organização de um grupo de pessoas trabalhando sob certos parâmetros previamente especificados, em direção a um objetivo. O *mumblecore* é um movimento espontâneo, seus realizadores começaram isoladamente, e se conheceram após terem realizado o primeiro filme. Muitos não se reconhecem como parte integrante do *mumblecore*, enquanto que quem se reconhece, prefere se destacar sublinhando características específicas que os separam dos outros. Bazin já dizia que o termo neo-realista “foi jogado como uma rede sobre o cinema italiano do pós-guerra, que todos procuram rasgar por sua conta as malhas onde se pretende prendê-los” (BAZIN, 1991, p. 283).

No entanto, a ideia de movimento artístico, segundo Enrico Turci, é “antes de tudo, algo estático: algo que reúne as pessoas, que as reúne para discutir. [...] Movimento e Gênero, são, portanto e principalmente, ferramentas de identidade” (TURCI, 2012, p. 6).

E neste sentido, movimento é um termo apropriado. Portanto, o objetivo principal desta pesquisa é recolher artigos, posts, discussões e pesquisas, e construir um corpo definitório do *mumblecore* e de suas características, além de organizá-las em uma linha temporal a fim de entender melhor o contexto de seu surgimento, sem responder à questão que permeia a maioria das discussões: *O Mumblecore é um movimento de cinema?*

Penso que, como Gide, "não é trazendo a solução de certos problemas que posso prestar um verdadeiro serviço ao leitor; mas sim forçando-o a refletir sobre esses problemas para os quais não admito que possa haver outra solução senão uma particular e pessoal."(GIDE, 2009, p. 33)

## 2 MOMENTO *VERSUS* MOVIMENTO

O termo *mumblecore* ganhou notoriedade graças a uma entrevista de 16 de Agosto de 2005, em que Michael Koresky, crítico da revista de cinema IndieWire, entrevistando o diretor Andrew Bujalski durante o lançamento do seu filme *Funny Ha Ha* (BUJALSKI, 2002), discutiu pela primeira vez a ideia de um novo movimento de cinema que corria os corredores do festival South By Southwest naquele ano (KORESKY, 2009).

Oficialmente lançado em 2002, *Funny Ha Ha* iniciou sua carreira em pequenos festivais e com lançamentos comerciais tímidos, promovidos pelo próprio diretor, que viajava com a única cópia do filme, intercambiando, ao longo de três anos, em pequenas cidades dos Estados Unidos, se beneficiando também das cópias em VHS, que ajudaram a criar um boca a boca ao redor do filme e um fluxo de exibições caseiras e cineclubistas. Na ocasião da entrevista, *Funny Ha Ha* acabava de estrear, três anos após seu lançamento oficial, em Boston e Nova York, ao lado de sucessos independentes como *A Hora de Voltar* (BRAFF, 2004), de Zach Braff.

Em uma era em que "A Hora de Voltar" é considerado "*indie*" ou, Deus me livre, "realista", "*Funny Ha Ha*" parece não ter muitas chances no circuito. Muito mais interessante na capacidade de construir interações mundanas do dia a dia do que qualquer parte do filme de Zach Braff [...], "*Funny Ha Ha*" merece mais crédito. (KORESKY, 2009)

É necessário entender um pouco mais sobre *Funny Ha Ha* e o contexto em que o filme foi lançado: Filmado em 16mm, com um baixíssimo orçamento, o filme acompanha alguns adolescentes lidando com a vida pós-universidade. Não é difícil perceber que o personagem principal poderia ser um alter ego de Bujalski. Não à

toa, muitos artigos sobre o *mumblecore* insistem em uma dimensão auto-indulgente destes filmes e diretores. "Arte altamente pessoal é uma grande aposta - é fácil para um crítico descartá-la como narcísica ou indulgente" (VAN COUVERING, 2007). No caso de *Funny Ha Ha*, seguimos estes adolescentes em um registro claramente improvisado, examinando uma subcultura específica de Boston, a mesma a qual o diretor viveu e cresceu. Em sua entrevista para Koresky, Bujalski rebate o excesso de improvisação, explicando que partiu de um roteiro bem definido, mas chegou aos atores aberto ao improvisado como uma forma de manter a força de um personagem sem necessariamente impor uma identidade ao ator, permitindo que ela apareça através das micro-ações do banal (KORESKY, 2009).

Questionado sobre o porquê do formato 16mm em uma época em que o digital começava a se afirmar cada vez mais como uma alternativa para as produções de baixo orçamento, Bujalski respondeu que a trajetória de *Funny Ha Ha* seria extremamente diferente se tivesse sido filmado em vídeo. "Os frágeis aspectos de improvisação do filme seriam facilmente descartados pelo público. '...Um bando de garotos zoando com uma câmera'. Enquanto que a qualidade pictórica da película emprestou a credibilidade necessária que o filme precisava" (KORESKY, 2009). Ao mesmo tempo em que procurava esconder os aspectos "frágeis" de seu filme, que podemos interpretar aqui como aspectos amadores, Bujalski também apontava os benefícios que estes processos trouxeram ao filme. "Eu não queria que o filme parecesse inacabado, embora, obviamente, estávamos lutando contra um orçamento apertado. Mas há uma energia que surge dessa luta. As imperfeições são sempre empolgantes quando são reais" (KORESKY, 2009).

Ilana Feldman (FELDMAN, 2013, p. 59–77), escrevendo sobre o filme amador, fala sobre essa relação das imperfeições com a experiência do real, e como esta relação se tornou um elemento de interesse e exploração por parte dos grandes estúdios atualmente, através da incorporação da imagem amadora, da estética dos vídeos domésticos e dos filmes de família em produções profissionais, através de uma percepção de que este tipo de imagem cria uma mudança no modo como o espectador recebe a imagem, passando de um receptor passivo para um receptor ativo, já que a imagem precária, reconhecível como parte de seu

vocabulário imagético, o convida a um contraponto crítico relacionando estas imagens à sua experiência pessoal no mundo, e conseqüentemente, criando uma nova perspectiva de engajamento e participação. No caso de Bujalski, a sua relação com as estruturas amadoras é ambígua - de um lado, o receio de que estas imperfeições dificultem a recepção de seu filme, tanto pelos espectadores, quanto pelas exigências do circuito exibidor. De outro, uma relação artístico-autoral, que como reforça Feldman, as imagens amadoras, domésticas, precárias, emergenciais, instáveis, fugidias, se tornam uma perspectiva experimental de criação e apropriação, e conseqüentemente, de deslocamento e ressignificação destas imagens e do lugar que ocupamos, a que Feldman chama de espectador-montador.

Laura Loguercio Cánepa e Rogério Ferraraz escrevem que essa “intersecção entre o registro amador e o interesse por imagens captadas, surgiu [...] como uma promessa de autenticidade, pois os espectadores julgavam que dificilmente esses registros poderiam ser premeditados e/ou falsificados” (CÁNEPA; FERRARAZ, 2013, p. 81–82). Ou seja, que a leitura imediata destas imagens é de uma realidade inquestionável, “transparente”, legitimada pela natureza acidental de sua captação.

Rodrigo Carreiro nos oferece uma perspectiva conveniente sobre como estas relações entre estruturas profissionais e amadoras foram historicamente configuradas no cinema, que segundo a autora Patricia R. Zimmermann, se estabelece na relação prazer *versus* dinheiro; "profissionalismo sugere executar uma tarefa pensando no retorno financeiro, e amadorismo indica fazer algo por prazer, pelo simples prazer de amar, como a sua raiz latina, *amare*, indica."(ZIMMERMANN, 1995, p. 1) Ou como Alain Bergala<sup>3</sup> define o cineasta amador: "o amador é aquele que acredita que pode filmar sozinho [...] ele não espera retorno. Economicamente, ele age sabendo que perderá [...] é pessoalmente envolvido com a imaginação de sua ação." (BERGALA, 1994, p.39-40 apud TURCI, 2012, p. 82).

A estética audiovisual clean, tratada como "profissional", tem, historicamente, uma relação próxima com a indústria do cinema, tendo sido consolidada na década de 1910 e reforçada alguns anos depois, na fase de

---

<sup>3</sup> BERGALA, A. **L'acte cinématographique**. In: PROFESSIONNELS ET AMATEURS : LA MAÎTRISE. Collège d'histoire de l'art cinématographique de la Cinémathèque française, Paris: 1994

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 [...] 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).(CARREIRO, 2018, p. 161)

As questões levantadas por Bujalski são melhor compreendidas se colocarmos no espectro deste contexto as configurações de um cenário cultural em transição, com uma intensificação da influência do cinema amador sobre a cultura audiovisual contemporânea, graças ao aumento de conteúdo criativo produzido por usuários da internet, que passaram de consumidores passivos de cultura, para produtores ativos de conteúdo em *blogs*, sites de compartilhamento como Youtube e redes sociais. “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<sup>4</sup>, 2008, p. 8-9 apud CARREIRO, 2018, p. 156).

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.<sup>5</sup> [...] A ressignificação 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

---

<sup>4</sup> SIBILIA, P. **SHOW DO EU, A INTIMIDADE COMO ESPETACULO**. Edição: 2ª ed. [s.l.] Contraponto, 2016.

<sup>5</sup> Ver ODIN, 1995; ANDACHT, 2005; WEST, 2005; SIBILIA, 2008; FELDMAN, 2008; BRASIL, MIGLIORIN, 2010; INGLE, 2011; SCHØLLHAMMER, 2012; LEAL, 2012; CÂNEPA, FERRARAZ, 2013; HELLERNICHOLAS, 2014; CÂNEPA, CARREIRO, 2014 VIEIRA JR, 2015; DE LUCA, 2015; ELSAESSER, 2015; CONTER, 2016; BRAGANÇA, 2016; ACKER, 2017.

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.(CARREIRO, 2018, p. 156)

Bujalsky cita também a familiaridade com o 16mm como um dos aspectos que o fizeram escolher a bitola como base de captação para o seu filme (KORESKY, 2009), mas em 2002, época de seu lançamento, a película ainda era um facilitador para um rigoroso circuito de exibição, dominado pelos grandes conglomerados.

Ray Carney, considerado o maior especialista vivo de John Cassavetes, em uma entrevista feita em 2003 para o realizador Shelley Friedman, narra um evento interessante ocorrido entre ele e Bujalski:

Vou contar a história de como eu me deparei com o trabalho dele [Andrew Bujalski] e o que aconteceu depois disso. Eu recebi uma fita do seu primeiro filme, *Funny Ha Ha*, alguns anos atrás, junto com uma nota dizendo que ele não conseguia exibi-lo em nenhum lugar. Ninguém se interessava. Não é uma história tão incomum. Ouço isso a toda hora. [...] Bem, eu assisti *Funny Ha Ha* e achei maravilhoso. É um estudo do constrangimento emocional e da confusão imaginativa entre os jovens, mas em um recorte muito melhor que o de Harmony Korine, porque não se trata de pseudo-cópias de Diane Arbus, mas de pessoas reconhecíveis. Os personagens são tão inseguros e estranhos quanto os de Harmony, mas menos exagerados. Em outras palavras: mais próximos da vida, mais verdadeiros que os de Harmony. E para torná-lo ainda mais interessante, a personagem principal é uma jovem mulher e Bujalski realmente entendeu e respeitou seu ponto de vista. Isso é quase sem precedentes para um cineasta - e totalmente além da capacidade de Harmony. [...] Enviei uma aspas para ele usar no filme dele, fiz alguns telefonemas, enviei algumas cartas e e-mails para programadores de cinema e festivais. Agora é aqui que a história fica interessante. Lembra que ninguém, mas ninguém queria exibir o filme? Algumas semanas depois o burburinho começou e tudo mudou. Agora todo mundo quer o filme. O engraçado é que muitas dessas pessoas são exatamente as mesmas que recusaram exibir ou recusaram-se a assistir o filme de Bujalski, meses antes, antes de eu escrever ou ligar para eles e dizer a eles o quão bom o filme era.[...] Agora que todo mundo mudou de ideia sobre o filme, Bujalski me liga e diz que de repente ele tem três ofertas para exibi-lo em Boston e uma em outra cidade. Mas adivinhem? Cada programador deseja que ele cancele as outras exibições.[...] Isso acontece o tempo todo - em Sundance, New York Film Festival, em Cannes. Todos querem que você dê a eles seu filme primeiro para que eles possam receber toda glória e críticas. E a maioria dos *indies* acabam concordando com seus termos. Os cinemas e festivais têm os cineastas, que estão absolutamente desesperados por uma exibição, dentro de um barril e se aproveitam disso.(CARNEY, 2003a)

Bujalski é ostensivamente comparado a John Cassavetes. A. O. Scott, do *New York Times*, sublinhou o talento compartilhado dos dois diretores na capacidade de explorar as emoções de atores não-profissionais em meio a uma aparência do caos, contrastando a caracterização de seus personagens como explosiva em Cassavetes, e apática e irônica em Bujalski (SCOTT, 2005). Dennis Lim prefere desmistificar esta filiação entre Cassavetes e Bujalski, considerando a aproximação como consequência do uso arbitrário do 16mm preto e branco (LIM, 2005).

Movimentos como o dinamarquês *Dogma 95*, que combateram abertamente as ditaduras da imagem e do som profissional, e fenômenos como o de *A Bruxa de Blair* (MYRICK; SÁNCHEZ, 1999), por exemplo, mostraram prováveis a exibição, até em escala mundial, de uma produção barata marcada por erros técnicos e pelas fricções estéticas dos elementos amadores dentro de um disputado circuito de exibição comercial.

Nicholas Rombes considera *A Bruxa de Blair* um filme seminal da transição para a era digital<sup>6</sup>, principalmente porque é um filme de gênero, e como cinema de gênero, seria facilmente descartado pelos críticos como um experimento amador de menor importância. O fato dele ter ocupado um espaço destinado a filmes de alto valor comercial, rigidamente controlados pelos grandes estúdios, e isso inclui todo um pacote de exigências técnicas e domesticação estética que agregam a estes filmes um alto valor de produção, é, para Rombes, revolucionário. "A Bruxa de Blair

---

<sup>6</sup> Segundo Cánepa e Ferraraz (2013, pag. 83-86), *A Bruxa de Blair* não foi o primeiro filme a reproduzir a ideia de *Found Footage*, com os próprios diretores mencionando uma série de inspirações para o filme, como *The Legend of Boggy Creek*, 1972, e *Boggy Creek II - And the legend continues*, 1984, ambos de Charles Peirce; *Sasquatch, The Legend of Bigfoot*, 1977, de Ed Ragozzino, que já usavam estratégias do filme documentário na ficção (conhecida como *mockumentary*), como a voz *over* explicativa, imagens de arquivo, câmera na mão, som direto, filmagens diegéticas, etc... O marco inicial dessa modalidade é atribuída à adaptação radiofônica de *A Guerra dos Mundos*, de H. G. Wells, dirigida por Orson Welles, sendo reproduzida ao longo das décadas por produções esporádicas como *Zelig* (Woody Allen, 1983), *This is Spinal Tap* (Rob Reiner, 1984) e *mockumentários* de horror. Outras produções mais antigas, não necessariamente citadas pelos diretores como referência, traziam ideias similares, como os filmes *snuffs*, popularizados a partir do longa independente argentino *Snuff*, lançado em 1971, pelo casal Michael e Roberta Findlay, com cenas de um assassinato supostamente real. Ainda segundo Cánepa e Ferraraz, estas modalidades, *mockumentário*, *found footage* e *snuff*, iriam se confundir como gênero a partir dos anos 90, para então, a partir dos anos 2000, reemergirem com o lançamento de uma enorme quantidade de filmes retomando a tendência; *Cloverfield - Monstro* (Cloverfield, Matt Reeves, 2008), *Apollo 18 - A missão perdida* (Apollo 18, Gonzalo López-Gallego, 2011); *Diário dos Mortos* (Diary of the Dead, George Romero, 2007), *[Rec]* (Jaume Ballagueró e Paco Plaza, 2007), entre vários outros.

funciona, literalmente, como um marco divisório entre as duas eras, analógica e digital".(ROMBES, 2017, p. 53–54)

Daniel Myrick e Eduardo Sánchez contam que durante a pré-produção de *A Bruxa de Blair*, em 1999, a intenção era alugar duas câmeras 16mm para que seus personagens a usassem diegeticamente e o material captado fosse usado no filme como dispositivo de *Found Footage*<sup>7</sup>. O problema é que eles não tinham orçamento e acabaram alugando uma câmera semiprofissional de 16mm e comprando uma digital Hi8, da marca RCA, em uma megastore chamada *Circuit City*, pelo valor de US\$ 500 dólares. (CARREIRO, 2018, p. 155)

O resultado foi um filme dividido entre duas épocas distintas, entre duas texturas de imagens diferentes, editadas através de uma série de dispositivos cinematográficos contrários aos códigos de legibilidade que até então eram práticas no cinema mainstream.

Alguns anos depois, *Four Eyed Monsters* (BUICE; CRUMLEY, 2005), filme de Susan Buice e Arin Crumley, se tornava o primeiro longa-metragem a ser distribuído através do canal YouTube. O filme, lançado em 2005, acompanha o real relacionamento amoroso entre Buice e Crumley, e é uma produção em vídeo de baixíssimo orçamento, financiada pelos próprios diretores e que ganhou atenção graças às várias estratégias online que os diretores criaram para gerar interesse.

Chuck Tryon, que detalha estas estratégias criadas por Buice e Crumley (TRYON, 2009, p. 6, 122–123), sublinha as profundas mudanças que a mídia digital está promovendo na cultura cinematográfica, da transformação do computador pessoal como principal meio de recepção de um filme; da importância dos internautas como principais difusores de informações na criação de um público para o filme através de blogs e redes sociais, até a percepção de que a película será definitivamente substituída pelo cinema digital, principalmente no que diz respeito à distribuição, exibição e recepção de filmes (TRYON, 2009).

---

<sup>7</sup> "A prática cinematográfica chamada de *found-footage* refere-se à apropriação de registros de imagens em movimento preexistentes, com o objetivo de desnaturalizá-las ou recontextualizá-las pela criação de novos sentidos obtidos a partir de processos geralmente ligados à montagem ou ao próprio gesto de apropriação." (CÁNEPA, L.L.; FERRARAZ, R., 2013, p. 80.)

O CEO da Emerging Pictures, Ira Deutchman, compartilhou os pensamentos de muitos de seus colegas quando argumentou, em fevereiro de 2008, que os filmes estão na transição "pós-majors pré-Internet", frase que se tornou um dos slogans mais citados para dar sentido à mudança nos contextos de produção, distribuição, exibição e promoção de filmes.[...] Da Mesma maneira, o crescimento do cinema digital inspirou vários críticos de cinema a prever entusiasticamente, como Wheeler Winston Dixon disse, que "a reinvenção do cinema digital é em cada partícula tão revolucionária quanto o próprio nascimento do cinema, e chega com um novo conjunto de regras e expectativas"(TRYON, 2009, p. 7)

Ou seja, até os anos 60 ainda havia uma profunda distinção entre o que era considerado profissional e o que era considerado amador, e esta distinção se manifestava como uma espécie de linha divisória entre o que poderia e o que não poderia ser consumido e apreciado por uma audiência abrangente, pelo fato das produções amadoras não seguirem os códigos de legibilidade exigidos pela indústria, impedindo que alcançassem as praças de exibição, relegando estas produções a acervos pessoais, exibições em espaços alternativos e festivais, acessíveis apenas a um público seletivo, quando não, nem exibidas eram, fadadas à inexistência.

Segundo Ilana (FELDMAN, 2013, p. 65), apenas com a chegada do VHS, na década de 1980, e a passagem do sistema analógico para o magnético (e depois para o digital), é que a democratização do acesso realmente começou a acontecer, operando uma profunda transformação nos processos de produção, distribuição e exibição de filmes.

A partir de 1976, com o surgimento do primeiro sistema realmente funcional de *home vídeo* (o vídeo cassete e a fita vhs), borrou-se a linha divisória entre profissional e amador, introduzindo ao grande público novas texturas de imagem e som, e estruturas menos limpas de narrativa e códigos audiovisuais, principalmente com a chegada da MTV e dos vídeos musicais a partir dos anos 80, que introduziram os cortes rápidos e uma maior fragmentação do tempo e da narrativa, acostumando o público a uma estética mais suja e imperfeita.

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. Desde então, produtos audiovisuais amadores com registros de fatos de interesse jornalístico ou de cenas inusitadas da vida cotidiana (e mesmo doméstica) começaram a proliferar, passando a dominar, no final dos anos de 1980, diferentes modalidades de programação televisiva, chamando a atenção para algumas características típicas do manuseio amador, entre elas a falta de contraste e de foco das imagens, problemas de iluminação e de estabilidade, som abafado ou ausente, etc. (CÁNEPA; FERRARAZ, 2013, p. 81)

Carreiro se refere a ela como estética da imperfeição, "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 constituídas por imagens inacabadas" (CARREIRO, 2018, p. 163). Segundo ele, telejornais e programas de auditório começaram a usar com mais frequência estas imagens capturadas em baixa resolução, incorporando câmeras escondidas e fontes caseiras de captação, geralmente mal iluminadas e fora de foco, que existem como uma espécie de registro espontâneo dada a disponibilização de aparelhos de registro amadores, que cada vez mais estão evoluindo como modo de produção e modelo estético, a estética da imperfeição.

Para esta pesquisa em específico, é necessário estabelecer uma relação mais estreita entre cinema narrativo e amadorismo, desligando-se de suas expressões mais comuns como o cinema experimental, a televisão, e outras manifestações onde a estética amadora encontrou uma ressonância mais imediata. Nesta direção, Antoine de Baecque oferece um dado importante em seu estudo, ligando historicamente a figura do realizador de cinema amador ao conceito de cinefilia. Para Baecque (2010 apud CARREIRO, 2018, p. 164–165), realizar filmes sempre foi uma tarefa além das possibilidades do cinéfilo comum, já que o acesso a um equipamento de captação caro e complexo, imposto por códigos de legibilidade e qualidade exigentes, estava fora de suas capacidades. Nestes termos, o aspirante a realizador era obrigado a ocupar um lugar marginal na configuração de possibilidades de realizações dentro do cinema, como por exemplo, a de crítico de cinema, a do programador de filmes em espaços comerciais ou cineclubistas, a do colecionador, e outras atividades periféricas possíveis e com alguma relação com o cinema. A chegada da tecnologia digital marca a aproximação destes profissionais

periféricos às possibilidades de se produzir cinema dentro de uma configuração amadora.

Em uma entrevista em que Ray Carney fala sobre cinema digital, Shelley Friedman cita o crescimento do chamado *Desktop Filmmaking* (CARNEY, 2003a). Holly Willis, pesquisadora e autora de inúmeros livros e artigos sobre cinema digital, explica que aplicativos como o Adobe Premiere, lançado em 1991, Final Cut Pro (lançado em 1999), Adobe After Effects (lançado em 1994), o Macromedia Flash (lançado em 1996), entre outros softwares perfeitamente executáveis em um computador pessoal de pequeno porte, permitiu o acesso a estúdios caseiros de edição, pós-produção e animação ao consumidor comum, estimulando o que depois foi chamado de cinema de garagem, ou *desktop cinema*, "alterando os modos de produção e estética, de fato, ao se transformar em ferramenta no cinema independente americano nos anos 90" (WILLIS, 2005, p. 8). Não pretendo me aprofundar nesta variedade de novos modos, que não é o objeto desta pesquisa, senão para ilustrar a significativa difusão de novas possibilidades de se produzir cinema, finalmente distantes de uma necessidade de vínculo com algum tipo de estúdio ou produtora de cinema.<sup>8</sup>

### 3 A GESTAÇÃO DE UM NOVO CINEMA INDEPENDENTE

Então, em 2005, enquanto o diretor Andrew Bujalski lançava seu primeiro filme, *Funny Ha Ha*, em Nova York e Boston, lançava também, no Festival *South By Southwest*, em Austin, o seu segundo filme, *Mutual Appreciation* (BUJALSKI, 2005), também filmado em 16mm, com um baixo orçamento. Foi então que, durante esta edição do festival, o seu técnico de som, Eric Masunaga, apelidou de *mumblecore* uma porção de filmes presentes no festival, que tinham algumas linhas em comum; um evidente caráter de improvisação, os problemas técnicos que davam ao filme um visual inacabado e amador, e os temas similares: as angústias e os pequenos recortes de vida do adulescente pós-universidade.

---

<sup>8</sup> O *Desktop Cinema* se configurou como uma alternativa à produção cinematográfica livre de um vínculo necessário com grandes, médios ou até pequenos estúdios de cinema, mas não resolveu o problema da janela de exibição, que ainda é uma grande questão para a produção independente.

Eu acho que há vários de nós chegando agora, todos com as mesmas influências, e anti-influências também, que em outras palavras, se refere à parte medíocre da cena independente atual que todos nós gostaríamos de enterrar. Meu novo filme, *Mutual Appreciation*, estreou no *South by Southwest*, e havia uma conversa sobre um "movimento" acontecendo, só porque havia um monte de filmes de jovens pretensiosos com atuações improvisadas. Meu técnico de som, Eric Masunaga, apelidou o movimento de *mumblecore*, que é um nome muito sedutor. Eu gostei muito dos filmes que vi, mas eu acho que é um pouco ingênuo e limitante agrupar todos esses filmes. Se realmente existe um movimento, eu quero ter a certeza de estar fora e fazer qualquer outra coisa. (KORESKY, 2009)

A partir desta entrevista, uma série de blogs começaram a discutir o termo, à luz de um possível novo movimento de cinema. Alguns críticos consideraram a possibilidade com certo entusiasmo, enquanto outros negavam o movimento, criticando os filmes, os artigos e as discussões, argumentando uma tentativa elaborada de golpe publicitário para alavancar os nomes dos envolvidos. Fábio Andrade, em um artigo escrito para o catálogo da mostra *Mumblecore*, *A Estética do Faça Você Mesmo*, realizada no Centro Cultural São Paulo, em 2011, escreveu:

Fazendo-se uma pesquisa por artigos escritos sobre o (movimento? cena? agrupamento? golpe?) *Mumblecore*, há dois caminhos que são mais frequentemente percorridos. O primeiro pega os pontos em comum entre determinados filmes, estabelece algumas regras que determinam o que seria um filme *Mumblecore* "puro" e busca evidências que confirmem a importância, ou mesmo a existência dessa já passada nova onda no cinema americano. O segundo faz exatamente o contrário, pegando o mesmo grupo de filmes e diretores para apontar o quão pouco há de comum entre eles — ignorando que também nunca houve muito em comum entre os filmes de François Truffaut e Jacques Rivette, para ficarmos em dois dos expoentes da *Nouvelle Vague*. São textos que, em geral, afirmam o óbvio ao tentar descredenciá-lo: o *Mumblecore* foi uma criação da imprensa que trouxe atenção para um grupo desigual de filmes que tinham pouco em comum. (ANDRADE, 2011, p. 9)

Nessa variedade de opiniões, críticas e entusiasmos, um discurso era unânime e presente em todos os artigos escritos sobre o *mumblecore*: o corpo de características que o destacavam das produções atuais; filmes de baixíssimo orçamento (alguns custando menos de 1.000 dólares), atuações e diálogos naturalistas, em sua maioria improvisados, e equipe reduzida, muitas vezes com

acúmulo de funções, estabelecendo uma relação de criação coletiva, creditando, muitas vezes, atores e parte da equipe como co-roteiristas.

Muitos textos ainda apontavam uma temática predominante: os relacionamentos afetivos de jovens em seus 20 e 30 anos. "O *mumblecore* tematiza as vacilações mundanas de uma existência pós-universidade. [...] Os filmes são, geralmente, estudos antropológicos dos rituais de acasalamento de adulescentes em seus 20 e poucos anos" (LIM, 2007).

Bujalski e seus contemporâneos, Joe Swanberg, Aaron Katz, Greta Gerwig, Mark e Jay Duplass, Lynn Shelton, e Alex Holdridge, eram cineastas altamente inexperientes no início dos anos 2000, trabalhando com equipamento digital relativamente barato (como as Panasonic AG DVX 100), usando amigos como atores, softwares de edição baratos em *laptops*, e orçamentos restritos (alguns chegando a menos de \$1,000 dólares). Enquanto estas circunstâncias certamente contribuíram para a caracterização do movimento per se, o '*mumble*', do *mumblecore* também se referia ao aspecto improvisacional na performance dos atores (geralmente não-profissionais) e suas tendências para o diálogo reticente e sem polimento com os coloquiais 'umms', 'ahhs', e 'tipo'. (HUGGINS, 2015, p. 130)

É difícil rastrear e afirmar com certeza, mas o possível primeiro artigo publicado em um grande veículo a dissecar o *mumblecore* e a difundir, em maior escala, as discussões em torno do movimento, foi o artigo de Alicia Van Couvering para a edição de Março 2007 da Revista americana *Filmmaker Magazine* (VAN COUVERING, 2007), ao lado de três outros importantes artigos: *Village Voice* (HOBERTMAN, 2007), *New York Times* (LIM, 2007), e o britânico *The Guardian* (HUBERT, 2007), todos publicados em 2007.

Van Couvering é produtora de filmes como *Tiny Furniture* (DUNHAM, 2010), de Lena Dunhan, e dos filmes de Ry Russo Young, ambas integradas ao movimento em gerações posteriores do *mumblecore*. O artigo de Couvering, chamado "O que eu quis dizer", publicado no Brasil pelo catálogo *Mumblecore: a estética do "Faça Você Mesmo"* (ANDRADE, 2011), foi o primeiro a elencar o movimento em suas características temáticas e estéticas, tornando-se um artigo disseminador das ideias que refletiram o fenômeno enquanto movimento. Em seu artigo, ela não deixa de

equilibrar suas certezas com ressalvas legítimas, como por exemplo, a dificuldade em encontrar um elemento realmente unificador dos filmes, concluindo que, talvez, o único princípio unificador seja a tentativa, muitas vezes frustrada, de se comunicar.

Couving evoca outro artigo, o da crítica Amy Taubin, publicado em 2005 na revista americana *Film Comment* (TAUBIN, 2005), em razão do lançamento do filme *Mutual Appreciation*, de Bujalski. Taubin escreveu uma pequena crítica do filme na seção *Distributed Wanted*, uma coluna da revista dedicada a lançamentos independentes ainda sem distribuição nos Estados Unidos.

Anterior ao surgimento da palavra *mumblecore* e de sua ideia como movimento de cinema, que colocou o filme de Bujalski, *Funny Ha Ha*, como marco fundador, o artigo de Taubin reconhecia Andrew Bujalski e seu segundo filme como corpos estranhos na então atual cena independente do cinema americano, e, para tentar classificá-lo, reconhecê-lo como pertencente a algo, filiou-o a manifestações contemporâneas de fenômenos independentes imediatamente anteriores: filmado em preto e branco, em 16mm, Taubin comparou *Mutual Appreciation* a *indies* notáveis da cinematografia americana como *Shadows* (CASSAVETES, 1958), *Estranhos no Paraíso* (JARMUSCH, 1984) e *O Balconista* (SMITH, 1994), "que trazem interpretações precisas e comoventes de subculturas das quais seus diretores têm conhecimento profundo" (TAUBIN, 2005). Van Couving, também tentando pinçar um ponto na linha historiográfica do cinema independente americano para o *mumblecore*, cita as várias tentativas de categorização desta nova geração de realizadores; o *neoslacker* de Amy Taubin, que filia os *mumblecorps* à Richard Linklater e Kevin Smith; Ray Pride, citando Jamie Stuart, criou o termo *Slackavetes*, e Matt Dentler preferiu *bedhead*<sup>9</sup> cinema (VAN COUVERING, 2007).

É perceptível nestes primeiros artigos a tentativa de filiação com algum passado, senão imediatamente anterior, a algum outro mais distante, como se, através deste esforço, de tirá-lo desta condição de bastardo, de fenômeno isolado, estivessem cristalizando, corporificando a ideia de movimento.

---

<sup>9</sup> Em virtude das longas cenas centralizadas nos rostos dos personagens, sempre em posições sedentárias, jogados em sofás e camas, especulando sobre o seu dia.

Se vamos generalizar, podemos dizer que estes filmes são retratos hiper realistas da vida e dos amores de jovens artistas em seus vinte e poucos anos. O estilo ultra-casual e *low-fi* do gênero tem feito sucesso na última década, tornado possível pela acessibilidade do DV e inspirado tanto por *reality shows* e pelo Youtube quanto pelo cinema independente americano imediatamente anterior. (VAN COUVERING, 2007)

O cinema independente imediatamente anterior a que Van Couvering se refere é o cinema independente dos anos 90 que tem, sobretudo, nomes como Richard Linklater e Kevin Smith como linha de frente.

Sobre as características estéticas do *mumblecore*, Van Couvering escreve:

Os principais elementos estéticos perceptíveis, todavia nem todos os diretores do *mumblecore* filmam desta maneira, são os diálogos improvisados e as performances naturalistas, geralmente por não-atores. Os filmes usam câmeras digitais portáteis, estilo cinema *vérité* e longos *takes*. Os orçamentos são minúsculos. Os enredos baseados em eventos cotidianos. As histórias, muitas vezes, são reflexos óbvios da vida dos realizadores. (VAN COUVERING, 2007)

Van Couvering ainda destaca outro elemento ressonante entre os filmes; a diluição da força criativa na imagem do diretor e do roteirista, em prol da equipe. Os filmes do *mumblecore* são produtos de um esforço coletivo, considerando parte da equipe como co-autores dos filmes. "Cada filme credita Swanberg, Greta Gerwig, Mark Duplass, Ry Russo-Young, Andrew Bujalski, Kent Osborne, Kevin Bewersdorf e Todd Rohal igualmente como co-criadores" (VAN COUVERING, 2007). Há uma promiscuidade de funções e um certo senso de coletivismo que parece permitir que este grupo de cineastas continuem produzindo em um esforço mútuo. O diretor de um filme é o ator e o roteirista em outro, e vice versa.

Luiz Otávio Vieira Pereira, autor da tese *Mumblecore: perspectivas dialógicas para o cinema em mídia digital* (PEREIRA, 2017), defende que esta colaboração é condição necessária para que estes realizadores sobrevivam, e principalmente, que seus filmes existam além dos espaços onde são realizados.

Movimentos cinematográficos como o manifesto dinamarquês Dogma 95, fruto de um momento de experimentação livre das amarras comerciais, que, favorecido pela digitalização da imagem, promove um contexto de resgate

de um cinema mais puro e pessoal, ou mesmo a geração *mumblecore*, oriunda do circuito independente norte-americano, que, em meados dos anos 2000, passa a adotar um tom confessional que valoriza a improvisação e a flexibilidade do roteiro através de uma construção colaborativa do enredo, corroboram com a assertiva de que, no âmbito dos movimentos transnacionais, a cooperação entre os sujeitos produtores de cultura é fundamental para garantir que essas manifestações artísticas consigam romper a barreira dos guetos a partir do qual foram desenvolvidas. (PEREIRA, 2017, p. 33)

Paralelo ao artigo de Alicia Van Couvering na *Filmmaker Magazine*, a *IndieWire* cobria a edição 2007 do *South By Southwest* através de um blog diário que soltava notícias a qualquer minuto sobre os filmes exibidos, que incluíam novos trabalhos de Joe Swanberg, Andrew Bujalski, entre outros diretores do *mumblecore*, que era, naquele ano, o assunto dos corredores do festival. E, apesar do curto alcance das publicações, foi esse fluxo freático de notícias rápidas e inarticuladas, de conversas de corredores e Q&As, que ajudaram a alimentar grande parte dos artigos sobre o movimento que se seguiram ao festival.

Em um post no blog da *Indiewire* durante a edição 2007 do festival, Eugene Hernandez, fundador da *Indiewire* que assina sob o pseudônimo *eug*, comentou rapidamente como foi o seu contato com o *mumblecore*. Reproduzo aqui o post, quase que integralmente, por dois motivos: o post esboça sutilmente como se davam e qual eram os cenários dos debates a qual pautas como a do *mumblecore* ou a atual cena independente eram discutidas; e, esboça também a cultura de formação das comunidades de apoio a estes realizadores independentes e sua consequente organização.

Eu estava no *IFC Center* recentemente, com nada menos que Greta Gerwig, a estrela de *Hannah Takes the Stairs* (SWANBERG, 2007), a apenas alguns metros de distância, e um grupo de realizadores de Nova York estavam falando sobre toda essa discussão em torno do *mumblecore* (que eu percebi, também se auto intitulam de *mumblecorps*). Alguns caras que eu estava conversando disseram que esse grupo é uma espécie de rivais de um outro grupo de realizadores ligados a David Gordon Green... Em um jantar do *New Directors/New Films*, eu trouxe de volta a discussão, ao lado de alguns amigos, e fui corrigido. Na verdade, era o contrário; os dois grupos eram claramente similares em vários quesitos. Mais tarde, de volta ao *IFC Center*, os *mumblecorps* eram então um tópico recorrente, com outro grupo discutindo formas de apoiar e reforçar esse frágil coletivo de

diretores *indies* americanos que estavam criando trabalhos distintos dentro de um orçamento baixíssimo. Algumas ideias interessantes surgiram...(HERNANDEZ, 2007b)

No mesmo mês, Abril de 2007, Matt Dentler, que em 2004 começou um mandato de quatro anos como diretor do festival *South by Southwest*, postou no mesmo *blog* da *Indiewire*, uma explicação sobre o que ele chamou de episódio *gordongreeniano*, citado rapidamente no post de Hernandez. O título do post era *Mumblecore's Cousin = the 'Gordon Green Gang'* (DENTLER, 2007a). Segundo Dentler, dois filmes que foram exibidos em *Sundance* e no *SXSW*, em 2007; a saber: *Great World of Sound* (ZOBEL, 2007), de Craig Zobel, e *Low and Behold* (GODSHALL, 2007), de Zack Godshall; suscitaram discussões sobre suas similaridades com o então recém tema do momento, o *mumblecore*. Os dois filmes são interpretados pela mesma dupla de atores e os diretores também misturaram entrevistas e pessoas reais com personagens fictícios em um híbrido de ficção e documentário. Segundo Dentler, o que amarra estes dois filmes, mais do que suas similaridades estruturais, é o diretor David Gordon Green e sua comunidade *indie* da Carolina do Norte, nos Estados Unidos, já que boa parte da equipe destes dois filmes começaram suas carreiras nas produções de Gordon Green, com vários nomes (especialmente Zobel) vindos da mesma cena. A questão aqui é que estes dois filmes e o *mumblecore* são expressões de um mesmo fenômeno a que estamos discutindo, e que é sublinhado por Pereira: as produções independentes desta nova geração são fortalecidas por uma forte comunidade de realizadores e colaboradores, firmemente comprometidos uns com os trabalhos dos outros. Segundo Pereira,

A diluição das fronteiras entre autores e espectadores é um dado concreto da era da convergência das mídias que amplia a percepção do cinema ao permitir que os participantes, outrora consumidores de conteúdo, passem a trabalhar ativamente na construção de uma espinha dorsal que identifica e reconhece a atividade dos outros. (PEREIRA, 2017, p. 33)

Por este viés, e não pelos elementos híbridos de documentário e ficção e o trabalho com não-atores, a gangue Gordon Green estabelece alguma relação com o *mumblecore*, principalmente, a partir deste elemento que Pereira chama de autoria

cooperativa. Dentler reforça: "*Great World of Sound* e *Low and Behold* não são realmente *mumblecore*, não mesmo. Primeiro, eles tem uma linha dramática bem definida. E diferente da maioria dos filmes *mumblecore*, coisas acontecem" (DENTLER, 2007a). Ou seja, segundo Dentler, eles não são *mumblecore* per se, mas, reforçados por uma comunidade tão real e representativa, podem ser considerados "primos". Construindo essa relação de parentesco, Dentler cria outro apelido para uma ideia similar de movimento cinematográfico - a "Gangue Gordon Green", levada menos a sério pelo próprio Dentler em seu post, ironizando a recente tendência à categorização dos críticos de cinema. De qualquer maneira, essa relação de pequenos e novos movimentos figuraram como discussão relevante nos espaços de cultura do eixo Austin - Nova York, e também dizem muito sobre esse cenário de indefinições e de procura por elementos unificadores em uma nova e desconhecida cena independente americana. E onde fica o diretor David Gordon Green nesta situação? Segundo Dentler, ele, provavelmente, é o real pai do *mumblecore*, com os seus primeiros dois filmes, *George Washington* (GREEN, 2000) e *All the Real Girls* (GREEN, 2003), anteriores a *Funny Ha Ha*, de Bujalski.

Foi com estes filmes que o estilo *vérité* de Malick e dos Irmãos Maysles se uniram à valorização do pessoal e do mundano de Cassavetes e Rohmer. Após estes dois filmes, Green se enveredou para as estruturas narrativas mais tradicionais, mas a influência de seus primeiros trabalhos certamente devem ser consideradas nos vários filmes *mumblecore* que vieram depois. (DENTLER, 2007a)

O surgimento do *mumblecore* como movimento não foi unânime. Foi, e ainda é, uma discussão que se polariza entre os que criticam, questionando a ideia de movimento, resultado de uma brincadeira de fundo de bar, ou de um golpe de marketing; e os que apóiam, que acreditam no *mumblecore* como a manifestação provável de um cenário favorável ao seu aparecimento. As discussões, sob os signos de um novo cinema independente, e os questionamentos sobre quem a representa, era viva, e parecia à espera de um fenômeno realmente representativo, que pudesse condensar todas as características que estavam sendo levantadas em diferentes espaços de discussão.

Tom Ribeton, pesquisador francês, ilustra resumidamente esse lugar de indefinições que era o cenário independente americano no início dos anos 2000,

"Slackavetes", contração composta por John Cassavetes e do título do primeiro filme de Richard Linklater (Slacker, 1991), apareceu em alguns artigos da imprensa que cobriam o festival South by Southwest em Austin, fazendo referência às produções semi-amadoras que foram exibidas durante a segunda metade dos anos 2000. Também eram recorrentes "Neorealismo Myspace", "Geração DIY", e finalmente a que se impôs sobre todas as outras, "mumblecore" (RIBETON, 2014, p. 5)

Em maio de 2007, Andrea Hubert, do jornal britânico *The Guardian*, publica seu artigo, *Speak Up!*, no auge das discussões sobre o *mumblecore*. Seu artigo representava o reconhecimento transnacional do movimento, que não podia mais ser qualificado como brincadeira, à expensa de seus detratores. O artigo discutia o renascimento da cena *indie* nos EUA, senão pela mesma busca de rótulos, como *Slackavetes* e afins, também pela constatação de que, anteriormente ao nascimento do *mumblecore*, havia um hiato de representação, sob a afirmação de que o cinema *indie* americano havia morrido em meados dos anos 90. E o *mumblecore*, ou melhor, o cenário ultra independente do cinema americano contemporâneo, configurado em comunidades de realizadores e apoiadores, unidos em guetos geográficos e festivais alternativos de cinema, os protagonistas deste renascimento.

Talvez tenha sido a fatídica fusão de 1993, quando a Miramax começou a agitar o dinheiro da Disney como uma triunfante esposa de jogador de futebol<sup>10</sup>. Talvez tenha sido quando Quentin Tarantino e Roger Avery publicamente dissolveram sua amizade com o fim da sua locadora de vídeos durante a cerimônia do Oscar de 1994, com uma piada de banheiro inoportuna demais (OSCARS, 2010). Ou talvez tenha sido o dia em que Richard Linklater disse sim a *School Of Rock* (LINKLATER, 2003) e adeus à sua credibilidade arduamente conquistada até então. Seja qual for a escolha sobre a sentença de morte da cena *indie* americana nos anos 90, seu

---

<sup>10</sup> Em muitos aspectos, a *Sony Pictures Classics* e a *Fine Line Features* se tornaram as últimas das divisões clássicas originais, pequenas empresas de distribuição especializadas na aquisição e comercialização de filmes completos (produzidos fora de seus estúdios) nos EUA e fora dos EUA para distribuição no mercado americano. Isso ocorreu porque, em meados da década de 1990, as grandes empresas passaram a estabelecer uma nova geração de divisões clássicas, que financiavam e distribuíam filmes com orçamento relativamente baixo (*indies*). Essas novas divisões, chamadas de clássicas, tentaram imitar o sucesso fenomenal da *Miramax*, que com o apoio financeiro da Disney, havia se tornado tão influente no mercado de filmes que, segundo analistas da indústria, "tinha mudado o DNA da indústria". (TZIOUMAKIS, 2006, p. 261–262)

renascimento está a apenas um quórum de aprovação de distância. (HUBERT, 2007)

O quórum de aprovação a qual Hubert alude é uma irônica referência à intensa discussão sobre a relevância do *mumblecore* como movimento. Hubert também replica a definição elementar: "Um grupo de ex-alunos de escolas de cinema apelidados de "*mumblecore*" produziu, tanto juntos quanto separadamente, um grupo de filmes que encapsula um mundo de relações íntimas entre personagens em crise na vaga busca pela felicidade... ou algo parecido."(HUBERT, 2007), sem deixar de citar o episódio de Eric Masunaga e a entrevista de Bujalski à *Indiewire*, como pontas na constelação do movimento. E elenca suas características com algumas variações. "Suas histórias são quase que, em sua maioria, preocupações ordinárias do dia a dia", e "empregam amigos não-atores, mantendo seus orçamentos minúsculos e seus círculos de confiança intactos" (HUBERT, 2007), escolhendo *Funny Ha Ha* como fôrma para exemplificar o que ela acredita ser um estilo voyeurístico de captura do real e da intimidade de seus personagens, comparando também os filmes ao estilo voyeur da série britânica *The Office* (GERVAIS; MERCHANT, 2001).

Hubert, no entanto, sublinha falas e modos de produção dos realizadores que remetem o *mumblecore* ao cinema amador, e desta maneira, enxerta o movimento na escala evolutiva da linguagem cinematográfica, além de injetar certa ironia, desqualificando o tom hiperbólico de discussões anteriores, estimulando uma leitura mais crítica de todo o fenômeno.

Foi algo na água que levou um grupo de jovens quase idealistas assumidos a fazer filmes sobre relacionamentos, cortando tão perto do osso que praticamente tiram sangue virtual da tela? Naturalmente, Swanberg e Duplass proferem uma resposta impregnada de realismo; tecnologia. Ou mais especificamente, a câmera de vídeo Panasonic 24 Frame, com a qual até mesmo um cego de um braço só poderia fazer um filme de aparência decente. Realismo e uma obsessão com a posteridade. Swanberg diz: "Nós crescemos na era do vídeo caseiro. Estamos acostumados a ter nossas vidas documentadas em todas as fases. Os *reality shows* são uma extensão disso, e esse é o próximo estágio. Fazer o filme caseiro que vai te levar ao cinema." (HUBERT, 2007)

## 4 UM NOVO REALISMO

A questão do realismo é crucial para se entender o *mumblecore* em seu contexto de reivindicação de novos paradigmas, de uma nova configuração de cinema e de um movimento de oposição à curva progressiva do artificialismo hollywoodiano. É comum a relação do *mumblecore* às ideias de super ou ultra realismo, cinema verdade, ou de sua filiação com movimentos como o Dogma 95 e o cinema de fluxo<sup>11</sup>, caracterizados pelo seu componente realista. No caso do Dogma 95, através de sua relação com uma imagem e som de texturas não profissionais, e a recusa em esconder os mecanismos que denunciam uma mediação, uma manipulação das imagens. E no caso do cinema de fluxo, o esvaziamento e a quebra de uma transposição clássica da narrativa.

Segundo Aymar Jean Christian, no caso do *mumblecore*, esse elemento de realidade especificamente envolve a cultura digital - uma cultura de compartilhamentos permitida pelas novas tecnologias e por novos canais de expressão digital - e por isso mesmo, permitindo a gestação de uma nova forma de realismo (CHRISTIAN, 2011).

No caso do Dogma 95, não podemos estabelecer uma relação direta com o *mumblecore*, já que toda a ideia do movimento constela em torno de regras e da aderência de seus realizadores, conscientes de seu papel e dos votos de castidade que definem o movimento (FOWLER, 2002, p. 83–84). E é, antes de tudo, um movimento consciente de recusa, de revolta contra os excessos de Hollywood e de outros cinemas que reforçam uma egrégora de artificialismo e uma banalização do comum. O *mumblecore* é um movimento espontâneo, acidental, que se valeu de uma série de coincidências para ganhar um contorno e que nunca se organizou, e que diferente do Dogma 95, que se reuniu para produzir, o *mumblecore* produziu para então, reunir. No entanto, o espírito é o mesmo; "uma jornada anti-Hollywood, como a maioria dos cinemas realistas anteriores e alinhados com vários filmes independentes americanos desde a década de 80." (CHRISTIAN, 2011, p. 133)

---

<sup>11</sup> Luiz Otávio Vieira Pereira aproxima o *mumblecore* do cinema de fluxo em sua pesquisa, *Mumblecore: perspectivas dialógicas para o cinema em mídia digital*. (PEREIRA, 2017)

A questão é que anos de estudo sobre a representação do real no audiovisual encontrou uma barreira na tecnologia digital, e na sua tendência a desconstruir praticamente qualquer realidade. O próprio Youtube é uma máquina de desconstruir realidades, a qual a distinção entre performance e natureza não é mais perceptível.

Julia Hallam e Margaret Marshment (HALLAM; MARSHMENT, 2000) são apenas duas dos muitos acadêmicos que tentam lidar com as contradições que a tecnologia digital cria na prática artística e na produção de mídia, em dívida com uma relação privilegiada com o real. O "digital" elimina todas as coisas "reais" na produção artística. Ou, mais precisamente, a tecnologia digital torna explícita a natureza sempre construída da criação de filmes. O *mumblecore* oferece uma intervenção ao reorientar o debate sobre a questão da realidade emocional. Como alguém lida com uma resposta emocional a um *reality show* super produzido, uma frase dramática escrita em uma página do Facebook ou um e-mail confessional? Em suma, como os cineastas reconciliam e criam uma nova arte a partir dessa dolorosa contradição: a resposta real a algo evidentemente construído? (CHRISTIAN, 2011, p. 134)

Ou seja, como lidar com a realidade em uma sempre presente consciência do artificialismo na relação mediada pelo mecanismo digital? Neste sentido, conscientes ou inconscientes de uma provável nova relação com a imagem digital, estes novos filmes tentam preencher um espaço entre o real e o virtual, em um já fracassado esforço, e que no entanto, negociam sua validade em uma presença como tentativa anunciada.

Nick Pinkerton, em uma crítica de *Nights and Weekends* (SWANBERG, 2008) para o *The Village Voice*, filme co-dirigido por Swanberg e Greta Gerwig, questiona a construção do realismo no cinema, e principalmente, o realismo no *mumblecore*. "A explicação padrão é a de que isso é vida e as pessoas são realmente assim... mas é claro que não estamos falando de vida - que é caos na melhor das hipóteses - mas de arte, uma questão de seleção." (PINKERTON, 2008) A chegada da tecnologia digital nos colocou engatinhando novamente para as questões do realismo no cinema, e me parece que um novo escopo de pesquisas precisa ser elaborado em torno da representação do real na expressão digital.

Pinkerton pinta um quadro bem negativo do *mumblecore*, que ele prefere chamar de "naturalismo de pós-graduação", porque "o apelido normalmente usado é muito estúpido para ser repetido". O filme *Nights and Weekends* acompanha um ano e meio do relacionamento de um casal, interpretados por ambos os diretores do filme, Gerwig e Swanberg. "Muitas vezes, a 'cruza' aqui parece mais uma incapacidade de distinguir o essencial do banal (ou elevar o banal ao essencial). Um bom olho poderia ajudar, mas o cinema de Swanberg e Gerwig é teimosamente bagunçado."(PINKERTON, 2008)

Turci reelabora o pensamento de Pinkerton, e coloca em perspectiva o tom semi-autobiográfico (multi-autobiográfico?) que permeia os filmes do *mumblecore*, deixando exposta a superficialidade da crítica de Pinkerton ao não levar em conta os processos de construção narrativa desses diretores, que sacrificam uma ideia de composição seletiva em prol de um compromisso / busca com a realidade, que inclui um jogo de risco com o imprevisível ao colocar na conta as realidades subjetivas de cada personagem / ator / artista. Turci não deixa de apontar as fragilidades da representação à medida que se aproxima da ideia de projeção de si mesmo, um fenômeno cada vez mais comum com as representações do real a partir do digital: "a medida que você se aproxima da ideia que você tem de si mesmo com a intenção de representá-la, mais superficial você se torna no específico da representação" (TURCI, 2012, p. 42–43), um fenômeno cada vez mais contemporâneo e que subverte a ideia de realismo sob o prisma da representação e da performatividade.

Se hoje, mais do que nunca, assistimos à disseminação das câmeras em todos os âmbitos da vida social - das vigilâncias nos espaços públicos e privados, exercidas sobre os indivíduos, às visibilidades produzidas e acionadas pelos próprios indivíduos -, é porque está em curso não uma ruptura histórica, mas um processo de intensificação, expansão e difusão da consciência do efeito--câmera e de sua conseqüente naturalização. Isto é, está em curso uma intensificação da relação entre subjetividade e visibilidade, uma inflação do nosso desejo de reconhecimento no olhar do outro - esse outro também inflacionado - e uma disseminação intensiva da relação entre modos de fazer e formas de ser e de aparecer, não apenas na imagem (própria ao regime da representação), mas por meio da imagem (própria ao regime performativo). (FELDMAN, 2013, p. 66–67)

## 5 DETRATORES, TECNOLOGIA E UM CINEMA À DERIVA

Outros dois artigos que merecem menção são o de Dennis Lim, publicado no *New York Times* (LIM, 2007), e o de Amy Taubin, publicado na revista *Film Comment* (TAUBIN, 2007), ambos em 2007. O artigo de Lim foi publicado no dia 19 de Agosto de 2007, cobrindo uma mostra de cinema promovida pelo *IFC Center* intitulada de *The New Talkies - Generation D.I.Y.*,

Rumores recentes - talvez se deva dizer resmungos - indicam um movimento novo no cenário independente americano. Espécimes do gênero compartilham de um naturalismo discreto, baixíssimo orçamento e um fluxo de conversas a baixo volume, muitas vezes confundidos com ineloquência. Daí a nome: *mumblecore*.(LIM, 2007)

Um pouco menos entusiasmado com o cenário, Lim nega a ideia de um movimento estético em desenvolvimento, preferindo rotulá-lo como um "coletivo meio solto" ou mesmo um fenômeno de pensamentos em comum por hora reproduzidos nesta comunidade de realizadores. O que Lim reforça, no entanto, em seu artigo é o quanto o *mumblecore* é também um reflexo de uma geração profundamente ligada à tecnologia.

Artistas que desvelam as minúcias da vida não são de modo algum, novos, mas o *mumblecore* revela uma verdadeira sensibilidade do século XXI, reflexo das redes sociais, do MySpace, do voyeurismo e da intimidade do YouTube. Também sinaliza uma mudança de paradigma na forma como os filmes são feitos e como eles encontram uma audiência. "Esta é a primeira vez, principalmente por causa da tecnologia, que alguém como eu pode sair e fazer um filme sem dinheiro e sem conexões", disse Aaron Katz (LIM, 2007)

Lim também relaciona os diretores do *mumblecore* com o cinema independente dos anos 90, ligando *Quiet City* (KATZ, 2007), de Aaron Katz, a *Before Sunrise* (LINKLATER, 1995), de Richard Linklater. "*Quiet City* é a versão em rascunho do romance de improviso do Sr. Linklater, *Before Sunrise*, substituindo o trem pela Eurostar" (LIM, 2007), e reconhece Eric Rohmer e Jean Eustache como

referência, considerando a ambos como "mestres do diálogo". Lim também reconhece o movimento como uma imagem "anti-sundance", separando o *mumblecore* da cena independente imediatamente ligada à Sundance, entre o final dos anos 80 e 90, e também aponta o que depois veio a ser uma das principais críticas ao movimento:

Para inimigos em potencial, o *mumblecore* oferece muita munição. Os filmes são modestos em seu escopo, mas sua concentração em banalidades diárias pode ser entendida como narcisismo. Apesar do *ethos* coletivo do movimento, visto de fora, pode parecer egocêntrico e insular. Longe de ser modelos da diversidade, os filmes são ambientados principalmente em mundos brancos, heterossexuais e elitistas, e embora os personagens femininos sejam geralmente bem desenhados, os diretores são esmagadoramente masculinos. (LIM, 2007, p. 5)

Com a mostra acontecendo no *IFC Center*, novos artigos foram disparados criando uma associação ainda mais forte entre o *mumblecore* e o vago uso do termo *new talkies*. Jay Hoberman escreveu um artigo sobre o *mumblecore* no *Village Voice*, seguindo a mostra do *IFC*, que ele chama de "micro-indie New Talkies (a/k/a Generation DIY, a/k/a Cine Slackavetes, a/k/a MySpace NeoRealism, a/k/a Mumblecore)" (HOBERMAN, 2007) comparando os filmes a dramas caseiros sobre as angústias adolescentes da geração 20 anos.

"*Funny Ha Ha* estabeleceu o modelo. Situado em um cenário de pós-graduação, [...] usando atores não profissionais para retratar uma pequena constelação de jovens desajeitados [...] caracterizados e com uma narrativa construída a partir de conversas constantes e uma sucessão de momentos aleatórios, os *Mumblecomedies* [corruptela dos termos *mumblecorps* e *comedies*] posteriores evitaram o 16 mm em troca da DV, tornando-se ainda mais próximos do documentário (a maioria é quase metade filmada em close-up), se apresentando como uma empresa coletiva, com roteiros escritos em conjunto, e elencos e equipes geralmente idênticos. [...] Em compactos 80 minutos, esses filmes são surpreendentemente pragmáticos, cheios de cortes abruptos e inserções descontínuas. Atuar é principalmente um mecanismo de enfrentamento. Os personagens de *Hannah* [Take the Stairs] alternam entre inconscientes e autoconscientes, e esse é o charme. O *mumblecore* reflete sensibilidades formadas por *The Real World* (nossa vida é um filme) (MURRAY; BUNIM, 1992) e *Seinfeld* (diálogo constante) (SEINFELD; DAVID, 1989), além de *A Bruxa de Blair* (DIY + Internet)." (HOBERMAN, 2007)

Hoberman não deixa de destacar a demografia principal do movimento: "héteros, brancos e de classe média", e indica o elemento narcisista presente nos filmes, e que na maioria dos artigos é destacado como problema, mas que Hoberman faz questão de contra argumentar como uma idiossincrasia natural de qualquer auto-retrato. Essa aproximação dos filmes do *mumblecore* a uma espécie de auto-retrato de seus realizadores, ou de autobiografia / semi-biografia não é uma percepção isolada de Hoberman, mas uma característica que parece presente em todo um escopo de cinema independente pós-revolução digital.

Amy Taubin já havia escrito sobre os filmes de Andrew Bujalski, *Funny Ha Ha* e *Mutual Appreciation* (TAUBIN, 2005). Seu artigo sobre o *mumblecore*, intitulado *All Talk?*, publicado na edição Novembro / Dezembro de 2007 da revista *Film Comment*, traduzido e publicado no Brasil pelo Centro Cultural São Paulo (TAUBIN, 2011), é uma dura crítica ao que ela não considera um movimento, mas um golpe de publicidade promovido pela revista *Indiewire* e pelo diretor do festival *South By Southwest* em 2007, Matt Dentler. Taubin argumenta que o maior beneficiário da marca *mumblecore* foi o próprio festival *South By Southwest*, conhecido como o "festival dos rejeitados de *Sundance*" (TAUBIN, 2007), e o seu diretor, Matt Dentler, "um incansável blogueiro a favor do 'movimento'".

2007 realmente foi o ano do *mumblecore*, com matérias publicadas em jornais e revistas de alcance internacional, como a *Rolling Stones*, por exemplo, que laureou o movimento como o acontecimento do ano em 2007, e uma mostra de cinema dedicada aos diretores no prestigiado *IFC Center*.

Taubin basicamente problematiza a vocação amadora do *mumblecore*; a baixa qualidade do som, o improvisado, o trabalho com não-atores, "que tendem a engolir as palavras (particularmente o final das sentenças), porque estão desconfortáveis para falar em frente à câmera", e o que parece incomodá-la mais: a grande maioria branca, burguesa e masculina do movimento, com a reprodução de um mundo majoritariamente homogêneo e heterossexual, que ela considera problemático mesmo quando reproduzido com talento.

"Isso é, no entanto, base suficiente para um movimento de cinema? Obviamente não no sentido grandioso da *New Wave* Francesa ou da *Avant-garde* americana do pós-guerra. No máximo, pode-se pensar no *mumblecore* como uma atualização dos "New Talkies", a vertente (não é bem um gênero) de *indies* sem orçamento que surgiram no início dos anos 90 com filmes marcantes como *Slacker*, de Richard Linklater, *Clerks*, de Kevin Smith e *Go Fish* (TROCHE, 1994), de Rose Troche e Guinevere Turner. Dentro de uma perspectiva mais ampla, pode-se buscar suas raízes em *Chelsea Girls* (WARHOL; MORRISSEY, 1966), de Andy Warhol e os *talkies* relacionados aos anos 60. (TAUBIN, 2007)

Para Taubin, a escolha destes artistas para atuarem nos próprios filmes como não-atores são escolhas perfeitas porque a insegurança e o constrangimento que eles trazem para estes personagens, expressos em seus corpos, ideias, desejos e emoções, invariavelmente não-ficcionais, não é apenas um sintoma da falta de técnica, mas também de uma característica deste grupo, majoritariamente pertencente a um mundo de classe média branco, jovem e masculino. (TAUBIN, 2007)

Uma visão que contradiz a de Ray Carney, por exemplo, quando ele analisa o primeiro filme de Bujalski, *Funny Ha Ha*, "a personagem principal é uma jovem garota e Bujalski realmente entendeu e apreciou o ponto de vista feminino. Isso é quase sem precedentes para um realizador masculino..." (CARNEY, 2008) Enrico Turci confronta a mesma divergência de opiniões e conclui que "os valiosos julgamentos pessoais de Taubin", que se misturam à sua análise do *mumblecore* em seu artigo para a *Film Comment*, não deveriam ser generalizados como uma característica do movimento, mas como ideias que "falam mais sobre as tendências culturais que estão em progressão" (TURCI, 2012, p. 36). Após 2007, novas safras de filmes e realizadores serão associados ao *mumblecore*, incluindo os primeiros filmes de Greta Gerwig, Ry Russo Young, Lynn Shelton e Lena Dunham, jovem diretora e roteirista de Nova York que vai se projetar por um olhar perfeitamente conectado com a jovem mulher da geração *Millennials*.

Mark Asch, em um artigo publicado em 04 de setembro de 2007, para o jornal *The Brooklyn Rail*, estabelece uma relação direta destes diretores com as redes sociais, a tecnologia e a geração da internet (*Millennials*).

A tecnologia permite essas produções de redes sociais: os filmes são feitos com baixo custo (com a exceção de Bujalski, todos os diretores gravaram em vídeo), e frequentemente comercializados e distribuídos via Internet. É talvez todas essas ferramentas tecnológicas que estimulam as conversas auto-conscientes<sup>12</sup> destes filmes: o mumblecore vem de uma época em que a visibilidade pessoal está em alta, e a interação cara a cara está em baixa. (ASCH, 2007)

Segundo Asch, essa tentativa de alcançar uma honestidade emocional em uma conversa direta é o elemento que parece dominar o novo "gênero". Asch evita uma generalização temática do movimento, preferindo, ao invés, refletir sobre tipos de personagens comumente retratados. "Eles estão à deriva na extensa adolescência americana, afundando-se em sofás. São profissionais relutantes, com inclinações artísticas [...], com ambições paralisadas pela indecisão" (ASCH, 2007), alternativa que impede que sua leitura caia na vala comum da imprecisão relacionada à heterogeneidade temática dos filmes.

Não que isso seja novidade: os obstáculos de cada geração à intimidade interpessoal fornecem grande parte do material para os seus pensamentos e a sua arte, sejam eles os códigos de comportamento vitorianos ou a plasticidade do pós-guerra. Mais recentemente, e demograficamente adjacente, os anos 90 de Noah Baumbach e sua turma já haviam retratado as conexões perdidas de pós-graduados afetados, super educados e excessivamente sociais. (ASCH, 2007)

Os blogs também tiveram um papel preponderante na constituição de um corpo abrangente de discussões em torno do movimento. Sua natureza amadora de difusão, a rapidez e a brevidade de seus textos criaram um ambiente informal,

---

<sup>12</sup> As conversas auto-conscientes a que Asch se refere são as interações entre pessoas com a consciência de que estão sendo gravadas, e que produz, para quem assiste, uma qualidade abstrata de performatividade à interação.

menos engessado por assertivas acadêmicas e veículos impressos que dificultavam a réplica, criando espaços mais dinâmicos e democráticos de discussão.

Jj Murphy, blogueiro e crítico de cinema, dono de um blog ativo de cinefilia, *JJ Murphy on Independent Cinema*, postou no dia 11 de Junho de 2007, a análise de dois filmes, *Old Joy* (REICHARDT, 2006), de Kelly Reichardt, e *Mutual Appreciation* (2005), de Andrew Bujalski. Seu interesse em torno dos filmes era em referência a um post de Scott Tobias, no extinto *A.V. Club Blog*, de Setembro de 2006, que pedia apoio às exhibições dos dois pequenos filmes que estavam em cartaz na época, um exemplo do trabalho dos blogueiros na costura destas comunidades de apoio a esse novo cinema independente americano.

Uma razão para estar interessado em Bujalski tem a ver com o ressurgimento do realismo em filmes independentes americanos recentes. O realismo muitas vezes foi usado como uma alternativa ao artificialismo encenado de *Hollywood*. É só voltar para os primeiros escritos de Jonas Mekas para o *Film Culture* e para o *Village Voice* para ver que ele defendeu a primeira versão de *Shadows* de Cassavetes, *Pull My Daisy* (FRANK; LESLIE, 1959) de Robert Frank e Alfred Leslie, *The Flower Thief* (RICE, 1960), de Ron Rice, e até mesmo os trabalhos de Andy Warhol, precisamente por estes motivos. [...] Cito numerosos exemplos deste impulso realista que forneceu uma estratégia alternativa de narrativa em filmes *indies*, [...] como o colapso de *Slacker* na relação entre performer e ator. [...] A lógica do realismo parece sempre estar ligada àquela que mais se aproxima da vida real. (MURPHY, 2007a)

Um dia após a publicação de sua análise dos filmes, em 12 de Junho de 2007, Murphy postou outro texto, agora comentando o surgimento do *mumblecore*, em plena estação de discussões do movimento.

Sobre Andrew Bujalski, o assunto da minha última publicação, uma mudança significativa que acaba de acontecer nesse meio tempo, é o fato de que seu trabalho foi associado a vários outros cineastas *indies* da mesma região, agora agrupados pelo termo "*mumblecore*". [...] Até mesmo David Gordon Green aparece como primo na árvore familiar do *mumblecore*. (MURPHY, 2007b)

Em sua primeira postagem, Murphy já havia sugestionado um novo fenômeno realista emergindo da cena independente americana, filiando o

*mumblecore*, inclusive, ao cenário underground independente das décadas de 60 e 70. Murphy desenvolve algumas ideias interessantes, evitando, diferente da maioria dos artigos e das discussões espalhadas em 2007, grandes generalizações. Para ele, os filmes têm tantas diferenças quanto similitudes. Por exemplo, para ele, Todd Rohal se aproxima de David Gordon Green e sua gangue, enquanto Joe Swanberg é mais influenciado por movimentos como o cinema *vérité* e os *Realitys Shows*. Os irmãos Duplass parecem mais interessados em criar arcos dramáticos do que seus colegas de movimento, enquanto Crumley e Buice assumem uma estética mais artística e híbrida com o vídeo e as artes digitais (MURPHY, 2007b). Nesta segunda publicação, Murphy filia o *mumblecore* aos *beats* da década de 60 (Ron Rice) e aos punks da década de 70 e início dos 80 (movimento *No Wave*, Beth e Scott B) e os *slackers* da década de 90 (Richard Linklater), "é claramente uma geração obcecada pelos relacionamentos pessoais, e como as pessoas se conectam com as outras, que é refletido nestes filmes." (MURPHY, 2007b)

## 6 OS NEW TALKIES

No início de Julho de 2007, Ray Carney foi o curador de uma Mostra de cinema com o título de *New American Independent Cinema*, que aconteceu em Cambridge, no Harvard Film Archive, com uma seleção de 19 filmes com a proposta de destacar "trabalhos que parecem a vida real" e que representam o mais novo e mais impressionante do cinema independente americano do momento. A seleção, obviamente, que teve a ajuda de Andrew Bujalski dando suporte a Carney, selecionou vários filmes considerados *mumblecore*, dentre eles, *Hannah Takes the Stairs*, de Joe Swanberg, *Quiet City*, de Aaron Katz, que Ray Carney comparou ao diretor japonês Yasujiro Ozu, como um outro "atleta do minimalismo cinematográfico". Segundo Carney, como Ozu, Katz "organiza seu filme em torno de estações e plataformas de trens e metrô, e insere os chamados *pause points* [respiros dramáticos] entre as cenas - oferecendo ao espectador a contemplação momentânea de cenários urbanos" (CARNEY, 2008). Este recorte de um novo

cinema independente organizado por Carney ainda selecionou vários outros filmes associados ao *mumblecore*. *Hohokan* (ROSS, 2007), de Frank V. Ross, que acompanha um casal tendo de lidar com brigas constantes por causa de dívidas em cartões de créditos, *Team Picture* (AUDLEY, 2007), de Kentucker Audley, sobre um músico de 20 e poucos anos à deriva pela cidade tentando reatar com a namorada, e *Frownland* (BRONSTEIN, 2007), de Ronald Bronstein.

Entre 22 de agosto e 04 de Setembro de 2007, o *IFC Center* promoveu uma mostra de cinema e uma rodada de debates e conversas intitulados: *The New Talkies: Generation D.I.Y. (Do-It-Yourself)*. Evitando o rótulo *mumblecore*, preferindo chamá-los de *New Talkies*, a mostra exibiu um panorama de 10 títulos que incluíam todos os filmes de Swanberg e Bujalski lançados até então, além de outros títulos e diretores considerados parte do movimento. Essa mostra promovida pelo IFC não apenas se tornou um novo centro emissor de material e discussões para novos artigos, incluindo o próprio artigo de Dennis Lim no *New York Times* (LIM, 2007), como também reforçou a ideia de uma filiação do *mumblecore* ao movimento *New Talkies*.

À sombra dos artigos publicados sobre o movimento até então, a grande maioria os associavam à cena *indie* da década de 90, com Richard Linklater e seu seminal *Slackers* como principal referência.<sup>13</sup> Hubert, no entanto, qualifica a comparação como “ridícula”, colocando em perspectiva a produção de 14 filmes auto-financiados em um período de 5 anos e o foco em pequenas ações do dia-a-dia como exemplos para uma absoluta distância do *mumblecore* desta geração de independentes da década de 90 (HUBERT, 2007).

No entanto, a relação *mumblecore* x *Slacker* parece automática principalmente quando se lista os elementos compartilhados: improvisado, atores desconhecidos ou não-atores, uma narrativa calcada em um excesso de diálogos, poucas locações, e um naturalismo exacerbado. Matt Dentler, acusado muitas vezes de promover o *mumblecore* como parte de suas estratégias para criar burburinhos em torno do seu festival, escreveu uma matéria para a *Indiewire* endossando o termo *New Talkies* como referência para os filmes da mostra, e considerando o

---

<sup>13</sup> Ver (TURCI, 2012, p. 22), (TAUBIN, 2007), (VAN COUVERING, 2007), (LIM, 2006)

*mumblecore* um mito, uma palavra que tem um sentido próprio e específico, e que estes filmes não são parte de um movimento ou dessa masturbação intelectual que tomou conta da comunidade crítica quando o termo surgiu, mas representam sim um novo horizonte midiático. "E esta é a beleza deles: separadamente, cada filme é original [...]. A única coisa que o termo realmente costura, entretanto, é o fato de que os filmes considerados são sobre comunicação, ou sobre a falta dela" (DENTLER, 2007b).

A questão é que os *new talkies* que Dentler endossa e o *IFC Center* sugere é, na verdade, uma associação frágil e imprecisa porque dentro da história do cinema, há vários momentos ou tendências cinematográficas que usam e ressignificam o termo *talkie*. A primeira e mais importante delas é o uso como referência direta aos filmes falados surgidos logo após o advento do som na década de 20, chamados de *talkies*, e segundo muitos críticos, um retrocesso estilístico já que muitos filmes foram novamente comparados ao teatro filmado.

Depois, na década de 60 e 70, um outro tipo de cinema, associado ao cinema *Avant-garde*, foi chamados de *new talkies*, ressignificando o termo *talkie* para uma tendência estilística experimental que fazia o uso excessivo da palavra (falada ou escrita). Na década de 80, um novo grupo de cineastas foram novamente associados ao termo, os *new talkies* da década de 80, e finalmente, na década de 90, ainda uma nova geração de realizadores foram também chamados de *new talkies*, associados ao termo pelo uso excessivo de diálogos.

O esforço dos artigos sobre o *mumblecore*, sem contar blogs e as extensas discussões em fóruns de cinema, se dividem praticamente em três principais questões: a relevância do movimento, se realmente existe e podemos falar em um movimento de cinema com o nome *mumblecore*. A tentativa de, através da elaboração de suas características, achar um corpo definatório que consiga unir todos os filmes, tão diferentes e singulares. E a filiação do movimento a fenômenos passados, na tentativa de achar algum tipo de coerência e continuidade estética.

Outra importante referência geralmente associada ao *mumblecore* é a aproximação com o trabalho de John Cassavetes no filme *Shadows*<sup>14</sup>. Ator e diretor, Cassavetes revolucionou o cinema independente americano na década de 70, com um cinema barato, improvisado, e que, como o *mumblecore*, se tornava possível graças a uma rede cultivada de amigos e atores apoiando os projetos do diretor. A questão aqui é que, apesar de um certo grau de improviso, o trabalho de Cassavetes em *Shadows* não foi assim tão improvisado e livre quanto muitos acreditam. Ray Carney, um dos maiores especialistas e amigo pessoal de John Cassavetes, deixa isto bem claro em várias de suas publicações,

A maior parte de *Shadows* não foi filmada em "locação" ou nas ruas de Nova York, mas em um palco. [...] Mais da metade do áudio não foi "direto", mas foi dublado em looping ou manipulado durante o processo de edição. E, longe de ser feito em apenas 6 semanas, *Shadows* levou quase três anos para ser filmado. Finalmente, diferente do que é dito nos créditos finais do filme, pelo menos dois terços do filme não foi improvisado, mas escrito por Cassavetes em colaboração com um roteirista profissional de Hollywood. Cada uma das cenas que os críticos elogiaram em sua "obra-prima da improvisação" foi roteirizada. (CARNEY, 2003b)

Os atores, no entanto, tiveram liberdade sobre o roteiro, e isto aparece nos diálogos e no grau de naturalismo do filme. No entanto, o *mumblecore*, como trajetória experimental, é mais ousado em suas experiências de improvisação do que Cassavetes jamais foi, e a tecnologia digital é um dos motivos pelo qual os diretores do *mumblecore* puderam tensionar mais estes limites que a película não permitia.

Outra associação é a aproximação do *mumblecore* com o Dogma 95<sup>15</sup>. Os dois movimentos são relativamente novos, e tiveram, ambos, uma visibilidade que durou aproximadamente 10 anos. Mas as motivações eram claramente diferentes. Os dinamarqueses tinham uma intenção revolucionária de purificar o cinema, se livrando de manipulações nos processos de produção e pós-produção, e dos excessos praticados com orçamentos inflados. Os diretores do *mumblecore*, no entanto, apesar de trabalharem com orçamentos minúsculos, impedidos de qualquer

---

<sup>14</sup> Ver (NAISH, 2013), (TAUBIN, 2005), (CHRISTIAN, 2011, p. 133), (TURCI, 2012, p. 59), (SCOTT, 2005), (TRYON, 2009, p. 120), (HERNANDEZ, 2007a), (LIM, 2005), (VAN COUVERING, 2007), (MURPHY, 2007a)

<sup>15</sup> Ver (PEREIRA, 2017, p. 34–40), (FRANCESCHET, 2011), (STARLING, 2011)

manipulação sofisticada de pós-produção, filmando em poucas locações, geralmente com equipamentos de som precários; só o fizeram porque esta era a única maneira que podiam filmar.

A ideologia das novas mídias e a internet também teve um papel preponderante na formação e nos processos de produção desta nova geração de realizadores independentes, além do acesso a um novo parque de tecnologias baratas, novas práticas de auto marketing e alternativas de exibição. No entanto, compartilham a mesma adesão a uma egrégora de esforço e sacrifício como um grupo comprometido de diretores de cinema visionários e espírito empreendedor, dispostos a fazer e a mostrar o filme que eles queriam fazer. (TZIOUMAKIS, 2013)

Eric Rohmer também é citado por causa do seu enfoque nos diálogos<sup>16</sup>. Alguns críticos citam a *Nouvelle Vague*, e em parte, não podemos dissociar completamente a sua influência sobre o *mumblecore*, principalmente porque ambos os movimentos, de certa forma, lutavam e lutam contra um sistema insular e convencional, assim como o Dogma 95 e o neo-realismo italiano.

Alguns críticos acreditam na influência dos filmes experimentais do pós-guerra americano.<sup>17</sup> Alguns ainda vão mais longe, estabelecendo uma ligação entre clássicos experimentais pré-guerra, como por exemplo, *Manhatta* (SHEELER; STRAND, 1921), um curta de 10 minutos que acompanha a rotina da cidade de Manhattan. Soam distantes, mas em uma certa medida, são filmes que não se preocupam com uma estrutura narrativa, seguem uma lógica afetiva em busca de uma autenticidade que, na mesma extensão de suas experiências com a realidade, pretende reproduzi-la às custas de qualquer formato contrário, negando os tradicionais, ou os mecanismos que afastem estes resultados, como narrativa, roteiro, ou legibilidade.

Do pós-guerra, talvez a maior referência para o *mumblecore* sejam os trabalhos de Andy Warhol, principalmente o filme *Chelsea Girls* (WARHOL; MORRISSEY, 1966), exemplo de uma antinarrativa próxima de resultados como os

---

<sup>16</sup> Ver (LIM, 2007), (TAUBIN, 2005), (TURCI, 2012, p. 24, 31, 44, 74, 117), (TRYON, 2009, p. 120), (VAN COUVERING, 2007), (MURPHY, 2007a, 2007b)

<sup>17</sup> Ver (POPESCU, 2013), (TAUBIN, 2007), (FILIPPO, 2012), ()("Mumblecore", 2019)

filmes da primeira geração do *mumblecore*, nos trabalhos de Swanberg e Bujalski. *Chelsea Girls* é um estudo observacional de três horas acompanhando jovens mulheres vivendo no Hotel Chelsea. Ainda que seja tecnicamente mais frágil do que os trabalhos do *mumblecore*, segue um princípio muito próximo de observação das micro-narrativas do comum e do ordinário.

O nome mais comumente associado a estes diretores é Richard Linklater, que também fez seus primeiros filmes em Austin, reforçando a vocação de um cinema independente localizado, com algumas características reiteradas, visíveis nestas duas gerações diferentes de realizadores, como por exemplo, o distanciamento da narrativa em prol dos personagens e de uma busca por uma autenticidade real, ainda que em detrimento de uma unidade dramática. O foco na comunidade jovem, mais especificamente, no intervalo entre os 20 e 30 anos. E como muitos dos diretores do *mumblecore*, Linklater também escreve os seus roteiros ao lado de seus atores, na busca por um diálogo fluido e reações espontâneas. Há outros diretores dos anos 90 e 80, também citados como influências para o *mumblecore*, como Kevin Smith, Whit Stillman e Jim Jarmusch<sup>18</sup>. Stillman, em várias outras ocasiões também é citado como a antítese do *mumblecore*, pela sua intrincada elaboração de seus roteiros e diálogos<sup>19</sup>, enquanto que também é citado como influência pelo mesmo motivo, pelo hábito de fazer filmes sobre si mesmo ou sobre as pessoas de seu círculo pessoal. (BRODY, 2012)

Em um artigo para a britânico *Independent*, publicado em janeiro de 1995, Ben Thompson analisou o lançamento quase simultâneo de três filmes na Inglaterra, *Barcelona* (STILLMAN, 1994), de Whit Stillman, *Antes do Amanhecer* (LINKLATER, 1995), de Richard Linklater e *Amador* (HARTLEY, 1994), de Hal Hartley. Thompson considerou estes três diretores como integrantes de uma segunda geração do que ele entendeu como a extensão de um fenômeno que se iniciou na década de 80 com Jim Jarmusch e Spike Lee, e que Thompson chamou de *New Talkies*, ressignificando, novamente, o termo usado para a tendência da década de 70. “O que eles partilham - e há muito também do que eles não partilham - é uma incrível sensibilidade para as possibilidades do diálogo” (THOMPSON, 1995). Thompson

---

<sup>18</sup> Ver (TAUBIN, 2007), (WAGNER, 2011), (STARLING, 2011)

<sup>19</sup> Ver (“The anti-mumblecore film-maker”, 2012)

deixa claro que essa atenção ao diálogo está enraizada às características do filme de baixo orçamento, citando o próprio Hartley, “diálogo é barato, então eu abuso” (THOMPSON, 1995), mas no caso destes realizadores, e podemos estender também para os realizadores do *mumblecore*; o que começou como uma necessidade, acabou se transformando em uma elaborada virtude. O próprio Linklater tem consciência desse limite transformado em força. “É fácil brincar com conflitos e perseguições de carro, mas mostrar duas pessoas se comunicando e o drama sutil que surge disso [...], dar ritmo, sentimento e construir sua própria e pequena trajetória cinematográfica, isso é um desafio” (THOMPSON, 1995).

Outro movimento associado ao *mumblecore* é o neorealismo italiano<sup>20</sup>, com as suas câmeras relativamente portáteis direcionadas para a rua e para pessoas reais, à procura de um realismo que até então não era visto com facilidade no cinema. O *mumblecore*, de certa maneira, também apresentou um realismo agudo, diferente do que estávamos acostumados a ver no cinema, mas o projeto político presente nos filmes do neorealismo não existe nos filmes do *mumblecore*, considerado pelos seus detratores como um movimento deslocado dos problemas de seu tempo.

Mas nessa tentativa de estabelecer um passado, uma continuidade histórica para o *mumblecore*, 1960 e 1970 merecem uma atenção especial. Para os editores da revista *Film Culture* (fundada em janeiro de 1955 por Jonas Mekas), os anos entre 1959 e 1963 pareciam especiais, “como se um novo cinema estivesse prestes a surgir nos Estados Unidos, um cinema de baixo orçamento e alto interesse artístico, economicamente semelhante ao teatro *Offbroadway*” (SITNEY, 2000a, p. 71). Nesta época, Jonas Mekas, Shirley Clarke, Robert Frank e John Cassavetes estavam fazendo os seus primeiros filmes. Depois surgiu Andy Warhol, que em 1963, começou a criar trabalhos focados na captação do cotidiano, em longos takes em 16mm; e a sua popularidade ajudou a trazer atenção ao cinema experimental. Aliada ao crescimento de uma contra-cultura politizada e de espaços alternativos de exibição, a produção de filmes experimentais aumentou consideravelmente, ao lado do surgimento de novos artistas amadores (FISCHER, 2019). Em seu artigo de 1959

---

<sup>20</sup> Ver (PEREIRA, 2017, p. 40), (ALBERTI, 2013, 2015)

para a revista *Film Readers*, Jonas Mekas faz um chamado para uma nova geração de realizadores excitados com um cenário favorável à produção independente, que reproduzo integralmente:

Os primeiros sinais de uma grande mudança são visíveis. Vários filmes dramáticos, alguns já concluídos, outros prestes a serem finalizados nos próximos meses - filmes como *Shadows*, de John Cassavetes, *Weddings and Babies* (ENGEL, 1958), de Morris Engel e Alfred Leslie, *Pull My Daisy*, de Robert Frank, *Sunday Junction* (1958, inacabado), de Edouard Laurot, e *The Sand Castle* (HILL, 1961), de Jerome Hill, para citar apenas alguns - apontam claramente um novo espírito no cinema americano: um espírito semelhante ao que guia os jovens cineastas britânicos ao redor do *Free Cinema*, um espírito que está sendo sentido entre os novatos do cinema francês como Claude Chabrol, Alexandre Astruc, Truffaut, Roger Vadim, Georges Franju e um espírito que está mudando a cara do jovem cinema polonês. Basicamente, todos eles detestam e desconfiam do cinema oficial e de sua rigidez temática e formal; preocupam-se principalmente com as condições emocionais e intelectuais de sua própria geração, em oposição à preocupação dos neorealistas com a materialidade; buscam se libertar do super profissionalismo e da super técnica que geralmente sufocam a inspiração e a espontaneidade no cinema oficial, guiando-se mais pela intuição e improvisação do que pela disciplina. (À medida que o surgimento do neorealismo no pós-guerra libertou a cinematografia das convenções da iluminação de estúdio, aproximando-se assim da verdade visual, a nova geração de cineastas pode, eventualmente, libertar a direção, a atuação e os cenários de suas concepções comerciais e mortas e finalmente aproveitar a verdade de suas experiências e sonhos.) Obviamente, não é isso o que os "profissionais" querem. Esses cineastas serão severamente criticados e, talvez, até acusados de trair o cinema. No entanto, eles se aproximam mais da verdade com sua nudez do que os 'profissionais' com seus pretensiosos orçamentos [...]. O filme de John Cassavetes, *Shadows*, prova que um longa-metragem pode ser feito com apenas US\$ 15.000. E é um filme que não trai a vida ou o cinema. O que isso prova? prova que podemos fazer nossos filmes agora e por nós mesmos. Hollywood e a Hollywood em miniatura do cinema 'independente' nunca farão nossos filmes. (MEKAS, 2000, p. 74–75)

No entanto, esta ilusão de abertura se esvaiu tão logo estes filmes ficaram prontos e os diretores enfrentaram a dura realidade da distribuição e do financiamento de futuros projetos. Desta frustração, Jonas Mekas criou a *The Film-Makers Cooperative*, com a esperança que eles conseguiriam distribuir os próprios filmes e com o lucro, financiar os próximos projetos. Segundo Sitney (SITNEY, 2000a), os diretores independentes de baixo orçamento juntaram forças

com os realizadores experimentais, que na época não chegavam nem a ter orçamento. Com um ano de Cooperativa, ficou claro que eles não conseguiriam os fundos necessários para manter os diretores trabalhando, mesmo com um orçamento apertado. No entanto, poderiam usar este dinheiro para manter os realizadores experimentais trabalhando, já que o orçamento de um filme experimental era muito menor que o de um longa-metragem. Neste cenário, tanto Jonas Mekas se tornou um realizador experimental, quanto a revista *Film Culture Reader* se transformou no fórum de reflexão dos diretores mais radicais e inovadores da década de 60.

No início dos anos 70, outra importante onda de filmes experimentais apareceu, os *New Talkies*, correndo paralelo ao desenvolvimento dos filmes estruturais<sup>21</sup>. Os *News Talkies* eram influenciados pelos filmes de arte políticos de Jean-Luc Godard, Jean-Marie Straub e Daniele Huillet, “tipificados por um engajamento com a teoria crítica e um retorno à narrativa, embora desconstruindo a narrativa como uma prática significativa. (muitos *New Talkies* são simultaneamente narrativos e ensaios sobre a narrativa.)” (FISCHER, 2019).

Peter Wollen, em seu artigo "*The Two Avant-Gardes*", escreve que na época haviam dois tipos de cinema *Avant-Garde*, o filme de arte politizado Godardiano, e o filme formalista experimental, e que ambos representavam os dois pólos do radicalismo cinematográfico da década de 60, e neste cenário, os *New Talkies* apareceram como uma tentativa de trazer estes dois pólos mais próximos. (WOLLEN, 1982)

Um dos *New Talkies* mais importante da década de 70 é o filme *Riddles of the Sphinx* (WOLLEN; MULVEY, 1977), dirigido por Peter Wollen e Laura Mulvey (1977). O filme segue Louise, uma mulher da classe trabalhadora que está sempre conversando com seus colegas de trabalho sobre assistência à infância, e que está

---

<sup>21</sup> Em seu artigo *Estructural Film*, publicado em 1969, Sitney considera os filmes *Sleep* (1963) e *Eat* (1963), de Andy Warhol, dois importantes precursores do filme estrutural, principalmente por causa das performances improvisadas e da câmera fixa. Segundo Sitney, as quatro características do filme estrutural são: a câmera fixa (um quadro fixo com a perspectiva do espectador), o flicker (efeito de cintilação), o loop printing (a repetição imediata do material, sem variação) e a refotografia. Os filmes estruturais geralmente reproduzem uma ou outra destas características, ou mais raramente, todas ao mesmo tempo. (SITNEY, 2000b)

de mudança de uma casa para um apartamento. Peter Wollen, em um artigo para a revista *October*, faz uma análise de seus três principais filmes dirigidos em parceria com Laura Mulvey, refletindo sobre a importância do verbo (WOLLEN, 1981). Segundo Wollen, seus filmes tentam investigar a influência do imaginário como forma de resistência ao patriarcado, e como esta influência pode transformar a ordem simbólica atuante para formas mais igualitárias de pensamento, como a do não-patriarcado, por exemplo. Para Wollen, estas formas estão intrinsecamente conectadas com a aquisição da linguagem, que ele percebeu prestando atenção ao lugar da linguagem verbal em seus filmes, e que o levou a uma série de experimentações com o lugar da palavra, percebidas em seus três trabalhos ao lado de Laura Mulvey; *Penthesilea* (WOLLEN; MULVEY, 1974), *Riddles of the Sphinx*, 1977; e *AMY!* (WOLLEN; MULVEY, 1979).

"A linguagem verbal é um componente crucial do filme, tanto como significante quanto como significado, tão crucial quanto a imagem. Cada um é privado de uma dimensão de seu sentido na ausência do outro. Isso não é para argumentar, é claro, por um reforço mútuo da dupla prática comum do cinema comercial, onde palavra e imagem são usadas para adicionar cada vez mais redundância recíproca. Por outro lado, é na dialética do ajuste e do desajuste que reside o valor de trabalhar com a palavra e a imagem, bem como na heterogeneidade dos registros de cada um. A linguagem é o componente do filme que ameaça regular o espectador, atribuída um lugar dentro da ordem simbólica e também oferece a esperança de libertação do mundo fechado da identificação e da atração da imagem."(WOLLEN, 1981, p. 54)

Wollen compara a câmera com uma caneta (câmera-pen) e a tela como os limites geométricos de um papel-espaço. Então, a panorâmica em 360 graus do filme *Riddles of the Sphinx*, desenha um círculo na tela, travellings inscrevem linhas retas, entre várias outras possíveis interpretações desta relação entre movimento-câmera e geometria-tela. "O trabalho da fotografia é uma forma de escrever, mais do que uma forma de captura ou reprodução do mundo."(WOLLEN, 1981, p. 59)

Depois, de acordo com Paul Arthur (ARTHUR, 2005, p. 151), o cinema experimental, a partir de meados dos anos 80, entrou em uma profunda crise, em

uma baixa de energia e criatividade, e dentre os vários motivos, o aumento dos custos de laboratório do 16mm, cortes do governo em fundos que ajudavam a subsidiar a cena experimental, escassez de novos estilos ou idéias na nova geração de cineastas, obsolescência corporativa dos principais equipamentos e estoques de filmes, desafios econômicos e estéticos colocados pelo vídeo e o impacto negativo da teoria acadêmica do cinema.

O início dos 70 também trouxe a primeira geração de diretores formados em escolas de cinema: Martin Scorsese (NYU), Francis Ford Coppola (UCLA), e George Lucas (USC), entre outros, responsáveis por várias produções independentes em parceria com grandes estúdios. Jim Jarmusch começou a sua carreira como um diretor independente no início dos anos 80, e ele faz parte de uma segunda geração de diretores de cinema americanos formados em escolas de cinema. Jarmusch também é associado a uma segunda ressignificação do termo *New Talkies*, ao lado dos primeiros filmes de Spike Lee. O cinema independente americano dos anos 80 também é marcado pelo surgimento do laboratório de roteiro *Sundance Labs*, que depois se transformou no Sundance Film Festival, que deu oportunidade a muitos iniciantes, incluindo mulheres e minorias étnicas.

Em um artigo publicado em maio de 2018 na canadense *Offscreen*, o crítico David George Menard fez uma análise de *Estranhos no Paraíso*, de Jim Jarmusch, questionando a filiação do diretor aos *New Talkies* de 70, colocando em perspectiva a diferença de significados na releitura atual do termo por parte de críticas e artigos recentes que o usaram para classificar novos realizadores independentes das décadas de 80 e 90<sup>22</sup>, e mais recentemente, do *mumblecore*<sup>23</sup>. Para Menard, *Estranhos no Paraíso* não tem o “espírito das narrativas fragmentadas estilo colagem dos ‘New Talkies’ dos anos 1970, porque não está interessado em psicanálise, semiótica ou feminismo.” (MENARD, 2018), uma leitura mais alinhada às teorias de Wollen (1982). Para Menard, *Estranhos no Paraíso* se encaixa em uma categoria que os críticos chamam de “No Wave”, a qual linguagem e diálogo são enfatizados, mas em um registro de improvisado e por isso mesmo, distantes da intenção experimental e ensaística do uso dos diálogos ou dos voice-overs dos *New*

---

<sup>22</sup> Ver (THOMPSON, 1995)

<sup>23</sup> Ver (ASCH, 2007)

*Talkies* de 70. O *No Wave* foi influenciado pela cena punk e pela estética de guerrilha, com uma atitude mais evidente de se contrapor contra o cinema mainstream. "Um grupo de artistas Nova-iorquinos fizeram filmes que emularam a estética *do-it-yourself* e o nihilismo cativante do início da cena *Punk*. [...] Esses filmes rejeitaram as normas de Hollywood e a tendência mais formal dos filmes experimentais" (FISCHER, 2019). No entanto, Menard oferece uma análise interessante e consistente de Jarmusch, reforçando uma aproximação provável do *mumblecore* ao movimento *No Wave*.

"Os diálogos do filme informam ao público sobre os hábitos, comportamentos e percepções dos personagens, porque os seus hábitos de conversa trazem certas idiossincrasias como tonalidade, inflexões, etc.. indicando que diálogo é comportamento, e estes diálogos formam a base para as percepções do público sobre o estado de ser de cada personagem. [...] Linguagem e como ela é entregue são os sinais que constroem os padrões de expectativas e o corpo de interferências para qual o espectador presume sobre as identidades pessoais dos personagens. (MENARD, 2018)

Em uma entrevista de 2011 para Brigitta Wagner, Joe Swanberg negou a sua influência dos diretores independentes da década de 90, deixando bem claro o porque ele acha que não se encaixa nessa tentativa de adoção por parte dos críticos, aos cineastas da década de 80 e 90 e aos *New Talkies*.

Eu me apoio tanto nos meus atores para me guiar por estas experiências, e eu baseio muito meus personagens em quem eles realmente são. Uma das coisas que eu mais temia desde o início era impor minha vontade nas outras pessoas ou colocar minhas palavras na boca delas. Quando eu estava no ensino médio e me interessei por cinema independente nos anos 90, os diretores pela qual todos eram loucos eram os do tipo roteiristas-diretores com seus personagens falando exatamente como eles fariam na vida real. Refiro-me a Hal Hartley, Noah Baumbach, Kevin Smith ... "Wagner:" Whit Stillman ... "Swanberg:" Exatamente! Quanto mais eu assistia esses filmes, mais chatos eles ficavam. Pensei: "É apenas um grupo de atores que são bocas repetindo as idéias do diretor". Quando comecei a fazer meus filmes, me perguntei: "O que eu sei sobre como é ser uma mulher de 22 anos que acabou de terminar a faculdade e não tem um namorado? Porque eu me sentaria para escrever este diálogo? Porque simplesmente não chamar alguém que está passando por tudo isso agora e deixá-la dizer tudo isso?" Essa preocupação que eu sempre tive nos meus

primeiros filmes é ainda mais importante para mim agora. (WAGNER, 2011)

Chuck Tryon, em seu livro *Reinventing Cinema* (TRYON, 2009), reforça a separação do *mumblecore* do cinema independente de *Sundance*, já que, com a exceção de *The Puffy Chair* (DUPLASS; DUPLASS, MARK, 2005), dos irmãos Duplass, nenhum outro filme do movimento foi exibido no festival, sendo que, naturalmente, os filmes do *mumblecore* foram muito mais associados ao *South By Southwest*, que "acabou sendo visto como mais integrado ao espírito *do-it-yourself* de distribuição digital, ajudando tanto os realizadores do *Mumblecore* como o próprio festival" (TRYON, 2009, p. 120) a se projetar. Tryon considera seus realizadores como uma geração pós-*Sundance* de cinema, "adeptos ao uso das tecnologias das redes sociais para sustentar seu status de independentes," (TRYON, 2009, p. 119) e os considera revolucionários virtuais, "constituindo apenas a ponta de um grande iceberg de independentes e realizadores *DIY (do-it-yourself)*, geralmente usados para promover uma nova geração de jovens revolucionando as práticas de produção e distribuição." (TRYON, 2009, p. 119)

Esta distinção entre cinemas independentes, principalmente em um cenário pós-*Sundance*, a qual Tryon se refere, é melhor explicado por Yannis Tzioumakis em seu artigo *American Independent Cinema in the Age of Convergence*. Para ele, os últimos 20 anos do cinema independente está profundamente ligado à "ideologia das novas mídias", e por isso, "quaisquer argumentos sobre a resistência do cinema independente aos modos dominantes de produção e distribuição de filmes e mídias, especialmente após os anos 90, precisam ser questionados" (TZIOUMAKIS, 2013, p. 53). Revendo a definição de convergência midiática proposta por Jenkins (2006), como um fenômeno contemporâneo que se manifestou sob alguns sintomas; monopolização do mercado, extensões, sinergias e franquias, Tzioumakis analisa cada um destes sintomas sob a dinâmica da produção independente após os anos 80.

Por monopolização do mercado, Tzioumakis aponta a compra de várias companhias independentes (New Line, Miramax, October, entre outras) por grandes

conglomerados (Time Warner, Disney e Universal, respectivamente). Por extensões, ele aponta a transformação do cinema independente em uma categoria industrial, ao lado de outros produtos mais tradicionais do cinema como os blockbusters envolvendo celebridades e as franquias de filmes, se tornando então uma extensão do cinema hollywoodiano. Por sinergias e franquias, a extensão em novos produtos dos universos construídos por realizadores independentes que promovem suas atividades fora do cinema, como por exemplo, os diferentes produtos gerados pelos universos construídos por Kevin Smith, caracterizando uma produção independente que, na verdade, está amarrada à lógica de um grande estúdio.

Por fim, é preciso destacar também o surgimento e o domínio da "Indiewood", expressão do cinema que, segundo Geoff King (2009), combina "algumas qualidades associadas ao setor independente, embora talvez entendidas como suavizadas e diluídas, com outras qualidades e práticas industriais mais características da produção dos principais estúdios". Neste último caso, a "convergência" também pode ser articulada de maneira literal, "onde Hollywood encontra o cinema independente".(TZIOUMAKIS, 2013, p. 53)

Tzioumakis conclui equilibrando o impacto da convergência das mídias no cinema independente como positivo e negativo. Positivo porque ajudou a dar visibilidade a um cinema mais desafiante e que, sob outras configurações, não teria sido visto por tantas pessoas. Negativo porque colocou sob o controle de grandes conglomerados uma manifestação artística que sempre esteve atrelada ao conceito de liberdade e de subversão, e que agora, por mais que ainda consiga oferecer algum tipo de desafio ao espectador, é uma experiência suavizada por um cinema domesticado.

Para Tryon, a mudança mais radical está na criação de novos modos de distribuição para realizadores independentes, em um cenário cada vez mais democrático, que também reverbera no consumidor, principalmente no consumidor distante dos grandes centros de cultura como as cidades grandes e universitárias, dando a ele uma maior oferta de diversidade cultural. Estas novas possibilidades de acesso coloca também o consumidor num papel cada vez mais ativo, não apenas o de um agente de recepção resignado, subjugado às lógicas de oferta e demanda do

mercado, mas também como um agente de escolha e propagação, que envolvido em uma relação afetiva com o produto, ajuda a propagar e a aumentar o seu alcance e a sua visibilidade através de pequenas redes de relacionamento virtuais. (TRYON, 2009, p. 119)

## 7 UM CINEMA DE ACIDENTES

Uma das características mais citadas do *mumblecore* são os seus processos de improviso com o ator, que apesar de não ser nenhuma novidade histórica do cinema, ganhou outras proporções com esta geração de realizadores e com os equipamentos digitais, que permitem uma maior liberdade de gravação e o consequente acúmulo de material, que também muda a perspectiva da edição e da construção narrativa.

Joe Swanberg, em seu primeiro filme, *Kissing on the Mouth* (SWANBERG, 2005), se escalou como ator em seu próprio filme. Brigitta Wagner, em uma extensa entrevista com o diretor, sublinhou rapidamente, em uma pergunta para Swanberg, as vantagens e as desvantagens dessa escolha. "Wagner: Por um lado, você economiza dinheiro. Como diretor e roteirista, você sabe o que quer e o que pode entregar como ator. Ao mesmo tempo, sua preocupação com você e seus objetivos criativos tomam uma proporção masturbatória" (WAGNER, 2011). A pergunta não foi inocente, não só remeteu às críticas de vários artigos sobre o movimento, frisando a tendência autocentrada destes diretores, mas também a uma cena de *Kissing on the Mouth*, amplamente criticada, a qual Swanberg aparece pelado, se masturbando em primeiro plano, até ejacular nos azulejos do banheiro.

A maioria das críticas, não apenas do meu trabalho, mas de outros trabalhos que também foram chamados de "*mumblecore*", vêm de uma suposição de que nós não sabemos o que estamos fazendo. Que somos um bando de garotos que só pegou uma câmera e agora estamos nos divertindo. Todos merecemos um pouco mais de crédito do que isso. [...] Diretores são incrivelmente à vontade em sets de filmagem, enquanto atores tendem a ficar ansiosos. Diretores são também tecnicamente

proficientes e podem ajudar no set com a luz e com o som. Se eu vou trabalhar com um pequeno grupo de pessoas, então todo mundo precisa estar disposto a fazer tudo. Diretores também são narradores naturais, então quando estamos improvisando, eles conseguem ser concisos e claros. (WAGNER, 2011)

Há uma profunda ligação entre as técnicas de improvisação experienciadas pelo *mumblecore*, e a exploração da intimidade de seus artistas. Swanberg, em uma entrevista para a revista *Paste*, disse o seguinte: "Toda essa ideia de expor pensamentos muito pessoais para o público em geral, seja lá se eles querem ver ou não, parecia uma loucura cinco anos atrás [...], mas foi quando esses pequenos filmes começaram a fazer isso ao mesmo tempo" (DOLLAR, 2009). Huggins, citando Stefan Octavian Popescu<sup>24</sup> (2013b apud HUGGINS, 2015, p. 2), escreveu que "o *mumblecore* surgiu em um tempo em que os celulares, as mídias sociais e as comunicações por webcams estavam apenas começando a mediar as relações sociais no Oeste."

A improvisação no *mumblecore* vai além das ideias simplificadas que temos do processo, e que normalmente é associada aos filmes *indies* ou ao cinema de arte, como por exemplo, o quanto o diretor e os atores são fiéis ao roteiro, ou o quanto o roteiro é apenas um indicativo para narrativa, lugares comuns do processo de improvisação em filmes que se permitem um pouco mais de liberdade. Bujalski nos dá um exemplo de como essa generalização é normalmente reproduzida:

Eu acho que esta dicotomia entre "roteiro" e "improvisado" é uma grande e excessiva simplificação. Poderíamos imprimir a versão final de um roteiro, e com um computador, comparar a porcentagem de palavras do filme que vieram de suas páginas, mas isso não diria nada da real relação entre roteiro, atores e diretor e dos breves períodos de ensaios e das condições de filmagem e de todas as estranhas coisas que acontecem enquanto construímos uma performance. Sem mencionar a edição, que é onde as decisões reais são tomadas sobre quais momentos improvisados serão vistos, quais momentos roteirizados serão vistos. E sobre os gestos? Inflexões? Eles são improvisados ou roteirizados? Como podemos saber? (KORESKY, 2009)

---

<sup>24</sup> POPESCU, S. Hyper-real Narratives: The Emergence of Contemporary Film Subgenres. **Journal of Literature and Art Studies**, v. 3, 28 set. 2013.

Esse "tipo" de improvisação, podemos assim dizer, existe em diferentes níveis no *mumblecore* e em outros cinemas. No entanto, a improvisação que quero sublinhar aqui, mais sutil e específica desse fenômeno, é a que nasce desta relação entre "improviso" e "intimidade" e da vocação do *mumblecore* na exploração de subjetividades. A improvisação no *mumblecore* se tornou um método para a exploração da intimidade, em um nível que poderíamos considerá-la como uma prática semi-documental, que transforma seus filmes em um híbrido desarticulado de ficção e documentário.

Swanberg, por exemplo, afirma em várias entrevistas, que seus personagens são baseados em seus atores, profissionais ou não-profissionais. Em seus filmes *Silver Bullets* (SWANBERG, 2011a) e *Art History* (SWANBERG, 2011b), Swanberg diz que, em relação à improvisação, aprendeu muito com seus filmes anteriores. Suas duas atrizes, Kate e Josephine, estavam com ele desde o início, da ideia à escrita do roteiro, "então, nós não tínhamos nem como se aventurar em áreas que poderiam ser desconfortáveis para elas. Elas estavam criando ideias que eram interessantes para elas" (WAGNER, 2011). Há um fator de intimidade e de exposição indescritível do processo de improvisação de Swanberg, que se estende da ideia do filme, do processo de uma proto-narrativa, quando há uma, para as filmagens e construção das "performances". E no entanto, a mesma intimidade exposta que elabora as ficções, é interpretada por quem a liberou, criando uma espécie de paradoxo ficção-documental, que deveria transbordar autenticidade, mas nem sempre é o que acontece porque esses diretores / roteiristas / atores / objetos de observação estão conscientes da câmera quando atuam, gerando um outro tipo de interação, uma qualidade auto-consciente que gera um elemento indissociável de performatividade.

Eu tenho esboços simples dos temas e das cenas. Eu elaboro o filme em torno das pessoas. Uma vez que eu tenho o elenco definido, eu vou construir o filme em quem eles são. Eu sou agradecido aos meus atores; é um grande comprometimento trabalhar comigo. Eles precisam estar

dispostos a se exporem. É muito diferente de receber um roteiro e construir sua performance a partir do material de outra pessoa. (KRAMER, 2011)

Salta à cabeça o processo artístico do diretor britânico Mike Leigh, por exemplo, já associado à Andrew Bujalski pela *Filmmaker Magazine* em 2003<sup>25</sup>, mas mesmo em seus processos de improvisação, anteriores à criação do roteiro, há um planejamento que envolve a exploração da representação, da performance e a posterior elaboração de um roteiro estruturado. No *mumblecore*, em seus exemplos mais experimentais, não há um roteiro definido, há ideias, mas provavelmente não serão estruturadas a partir de dramas e conflitos desenvolvidos porque seus personagens serão construídos a partir da exploração da intimidade e da personalidade real de seus atores. O drama é o que se deseja, mas esses diretores estão comprometidos com um arriscado jogo da verdade, colocando suas narrativas à mercê do imprevisto e da realidade.

Também há um cenário favorável para a improvisação em seus filmes. O orçamento reduzido, que obriga os realizadores a trabalharem com uma equipe pequena, composta em sua maioria por amigos, criam um ambiente menos intimidador para os atores.

Aqui está o ponto crucial desta relação por vezes dolorosa, muitas vezes frustrante, mas potencialmente estimulante: o diretor é o observador e o ator é o observado. O ator está exposto, vulnerável. O sucesso de sua contribuição depende da sua capacidade e vontade de se permitir ser visto, sem poder ver a si mesmo. Isso significa que ele deve se entregar completamente aos sentimentos, impulsos e escolhas simples, sem saber se elas estão funcionando ou não. Se ele vê a si mesmo, a relação de observador-observado está quebrada e a magia perdida. Ele depende do diretor para substituir o público e dizer-lhe se os seus esforços estão bem sucedidos; ele não pode avaliar seu próprio desempenho. Seu paradoxo central é que a sua dependência o liberta. (WESTON, 1999, p. 8)

A redução de equipamentos no set e o trabalho com a luz natural também ajudam a criar uma dinâmica menos processada,

---

<sup>25</sup> Ver (BOWEN, 2003)

Todo o equipamento que você vê sendo usado nas momentos de filmagem em *Art History* é exatamente o que nós usamos nos dos filmes [*Silver Bullets* e *Art History*]. Um microfone e algumas luzes com braçadeiras, e olha lá. Em *Silver Bullets*, na maioria das vezes, não temos nem um operador de câmera. Eu defino o plano no tripé, aperto 'rec', e vou para a frente da câmera, faço a cena, e volto para desligá-la. Não há uma pessoa para o som, apenas eu e os atores. Ou, em cenas em que não estou, faço as filmagens. Os microfones estão escondidos no quarto. Neste sentido, estes filmes são representações precisas de nossas produções. Eu gostaria de continuar trabalhando assim para sempre. (WAGNER, 2011)

Sobre o roteiro, Swanberg praticamente não escreveu em *Silver Bullets*, que segundo ele, foi o seu filme mais desafiante porque ele entrou em produção com praticamente nada, nem um esboço, nem um mapa de ideias, e demorou muito para que ele encontrasse um caminho. Em *Art History*, ele tinha alguns esboços, "Dia 1, Dia 2, Dia 3, Dia 4, etc...[...] descrições gerais como, 'Eles filmam a segunda cena de sexo. Diretor sai para assistir ao material. Ator e atriz conversam, começam a beijar, fazem sexo'" (WAGNER, 2011).

Não são todos os diretores que trabalham neste nível de experimentação e improvisação, mas o *mumblecore* aglutina um coletivo de realizadores dispostos a jogar com o real, cada um experimentando e criando o seu próprio método. Wagner considera esta característica uma constante do *mumblecore*, que ela chama de "*praxis-of-accidents*", uma espécie de método de filmagem que se aproxima do documentário, e naturalmente cria essa aura realista indissociável aos filmes. É uma prática associada a uma vigilância constante das possibilidades das realidades criadas com as improvisações. "Não há dúvidas que minha tendência como realizador é sobre o observacional, que eu aprendi a ver o meu trabalho como diretor muito mais como "olhos e ouvidos" do que como um manipulador" (TURCI, 2012, p. 103). Bujalski sente que não precisa colocar seus personagens em situações dramáticas e assume que o estilo *verité* tem grandes influências em seu método. Como diretor, Bujalski acredita que precisa apenas criar um espaço para que seus personagens ocupem e interajam entre si, expressando seus sentimentos através do que é comum entre eles. "Bujalski não é intimista, nem documental, nem uma mistura dos dois. Bujalski trabalha parafraseando Brakhage novamente, através de expressões de atos do ver, ao invés de fazer imagens para serem vistas" (TURCI,

2012, p. 78). É um movimento que não garante a possibilidade de uma história, não garante que seus personagens possam viver em uma, mas a partir de uma.

O Youtube e os *reality shows* são as principais influências estéticas de Swanberg, "mais do que os filmes" (WAGNER, 2011). Ele prefere incorporar os erros, como se isso trouxesse mais intimidade ao material. "Pode ser algo completamente acidental, tipo um garoto que está filmando o amigo fazer alguma coisa estúpida. De repente ele larga a câmera, que enquadra o cimento por um tempo, e depois ele volta a pegá-la. Isso é excitante pra mim!" (WAGNER, 2011). Características amadoras como esta estão em seus filmes. Em *Uncle Kent* (SWANBERG, 2011c), por exemplo, Swanberg incorpora um processo parecido ao corte final do filme. O personagem principal usa uma câmera portátil no filme, em um dos momentos onde ele se inclina para um abraço, a câmera enquadra a parede. Segundo Swanberg, este tipo de dispositivo está na internet e não nos filmes.

O primeiro filme dos irmãos Duplass, *The Puffy Chair*, foi o único a ser exibido em Sundance, e dentre todos os diretores da primeira geração do *mumblecore*, eles tiveram o maior sucesso de público. Em *Baghead* (DUPLASS, 2008), Steve Zissis, Ross Partridge, Elise Muller e Greta Gerwig são quatro amigos que viajam o final de semana para uma cabana no meio do mato para escreverem o roteiro de um filme colaborativo, até que um misterioso homem com um saco de pão na cabeça começa a assustá-los durante a noite. O fato de dois diretores como os irmãos Duplass serem associados ao *mumblecore*, produzindo filmes que alternam entre gêneros, da comédia ao road movie ao suspense, é um exemplo da elasticidade do movimento, e ao mesmo tempo, um desafio como tentativa de categorizar um coletivo que, a todo momento, tensionam os limites que os unem.

Após o tímido sucesso de *Baghead*, os irmãos Duplass foram convidados pela *Fox Searchlight Pictures* para dirigir um filme para o estúdio. E o interesse nessa transição, de dois pequenos filmes autorais para um sistema comercial de controle e domesticação narrativa, seria em como, e se, eles estariam dispostos a adaptar os seus processos criativos para atender à expectativa de um grande estúdio.

O filme em questão foi *Cyrus* (DUPLASS, 2010), lançado internacionalmente em 2010. John C. Reilly, o ator principal do filme, em uma entrevista para o jornal *San Antonio Current*, disse, em princípio, que *Cyrus* foi inteiramente roteirizado.

Quer dizer, eu acho que o estúdio foi bem insistente em relação ao roteiro, mas Mark e Jay estavam tipo, 'Não se preocupe com os diálogos.' [...] eles estavam, inclusive, abertos para mudar a história, tipo... 'Se alguma coisa acontecer, se algo não parecer certo, então vamos fazer alguma coisa diferente, nós vamos filmar em ordem [cronológica], então vamos incorporar qualquer coisa que estiver fazendo.' ("Mumblecore for beginners", 2010)

Mesmo com um extenso currículo de trabalho com diretores independentes e autorais, John C. Reilly disse que se assustou com o grau de liberdade dos irmãos Duplass. "Quando fazemos comédia, a improvisação é mais do tipo, você sabe, cria-se uma cena muito engraçada, depois filma-se duas ou três vezes e, assim que perde o elemento surpresa, começa-se a mudar as coisas para nos mantermos rindo" ("Mumblecore for beginners", 2010), ou seja, a improvisação acontece dentro de um limite, dado pelo próprio roteiro ou por um direcionamento cuidadoso do diretor, que permite, estimula, e cerceia; são muitas variáveis, mas a improvisação é mantida sob um controle permissível porque ela pode destruir a estrutura.

"Com *Cyrus*, o limite não existia. Sempre que eu pedia algum tipo de referência ou de diretrizes ao longo do caminho, eles respondiam: "Preferimos não dizer, preferimos assistir você descobrir isso na câmera." ... Nós nem ensaiamos. ... Eles ligavam as câmeras, e nós começávamos a trabalhar, muitas vezes ouvindo o que o outro ator dizia pela primeira vez enquanto as câmeras rodavam. ... Você pode ver que a surpresa em nossos rostos é genuína." ("Mumblecore for beginners", 2010)

*Cyrus* foi produzido e distribuído pela Fox Searchlight, o braço de produções independentes da Fox. O filme, o primeiro a bater 90 minutos dos irmãos Duplass, tem atores profissionais como John C. Reilly, interpretando o possível par amoroso da atriz Marisa Tomei, e Jonah Hill, interpretando o seu filho em crise com o possível namoro da mãe.

Talvez tenhamos sido cuidadosos até demais em manter nosso processo, porque fomos eu e Jay, e quatro ou cinco membros da equipe de nossos outros filmes. Os atores sempre superavam em número os membros da equipe, e isso mostra a importância inerente que damos a eles. Não queríamos entrar em um set, onde 80 pessoas os rodeavam e vestiam suas roupas, então tivemos que estabelecer que trataríamos cada cena como se fosse uma cena de nudez. Este é um set fechado. Apenas Jay, eu, os operadores de câmera e um boom são permitidos no set. Todo mundo estava lá fora. Era assim que começávamos a cena, sem retoques de maquiagem, sem retoques de acessórios. Nada. Vamos filmar e deixar nossos atores terminarem." (RYZIK, 2010)

Segundo Mark, para os atores profissionais não foi assim tão divertido trabalhar sob este processo. Na teoria, durante as primeiras conversas, eles adoraram, porque é um processo de experimentação aparentemente divertido, eles ficavam excitados, porque viam nossos filmes anteriores e tinham a ilusão de que todos estavam se divertindo ali. Mas quando chegavam no set, percebiam que na verdade é um processo emocionalmente excruciante.

Quando você está improvisando e jogando fora os diálogos e o roteiro, entramos em um constante processo de exploração, que às vezes, é uma espécie de: todas as armas disparando, raios caindo, é lindo, e às vezes, é como nadar em um mar de possibilidades infinitas, e temos essa sensação de que ninguém sabe o que está fazendo. E esse estado de confusão traz grandes resultados mas não nos deixa sentir bem a todo momento. Então não é sempre diversão, mas é muito recompensador [...] É só mais um de nossos filmes, mas com pessoas famosas nele. (RYZIK, 2010)

Reilly, apesar da dificuldade de lidar com um processo tão solto de improvisação, entendeu o que os diretores queriam. Eles estavam à procura do acidente, do feliz acidente de conseguir aquela reação genuína, aquela resposta, ou aquela inter-relação real a qual todos estão atrás. "Fazem parte desta nova geração de realizadores independentes que estão cansados do artifício e do tipo de narrativa falsa dos filmes. O jeito que encontraram de achar a verdade como artistas foi contando histórias que são próximas de suas vidas." ("Mumblecore for beginners", 2010).

Com *Alexander The Last* (SWANBERG, 2009), Joe Swanberg trabalhou pela primeira vez com atores profissionais e um co-roteirista profissional para a segunda

parte do filme (David Lowery) que obrigou Swanberg a seguir um caminho mais convencional, e segundo uma entrevista que o diretor concedeu à *Filmmaker Magazine*, em ocasião do lançamento do filme, ele descreve as mudanças relacionadas ao seu processo de direção.

Eu acho que a segunda parte de *Nights and Weekends*, que filmamos em dezembro de 2007, foi meio que a minha primeira virada em direção a algo mais deliberado e estilizado, então eu simplesmente segui esta direção em *Alexander*. Fez sentido seguir por aquele caminho porque eu estava ficando mais objetivo sobre o que eu queria, e então eu precisava de pessoas que estavam acostumadas a fazer vários takes, com habilidades aprimoradas neste sentido. (“ALEXANDER THE LAST’S JOE SWANBERG By Alicia Van Couvering”, 2009)

Swanberg fala também sobre a experiência de trabalhar com pessoas à vontade com o seu corpo, concentradas a um ponto de abstrair o fato de estarem sendo observadas, em contraste com a sempre presente tensão constrangida do não profissional, uma tensão que nem sempre é remediável, e que é perceptível em seus primeiros filmes.

## 8 ANSIEDADE COMO ELEMENTO ESTÉTICO

Wagner, em sua entrevista com Swanberg (WAGNER, 2011), fala sobre uma nova geração de jovens com fácil acesso às tecnologias de produção de imagem em movimento, desde câmeras fotográficas com funções de vídeo, até telefones celulares e computadores com câmeras. Ela conta que, durante sua presença na *Unknown Pleasures*, uma mostra de cinema que acontece anualmente na cidade de Berlim e que exhibe os filmes mais interessantes de novos realizadores, ela ficou impressionada com os trabalhos de um coletivo chamado *Red Bucket Shorts*, liderado pelos irmãos Safdie, também associados às primeiras gerações do *mumblecore*. Mas o que mais a impressionou foram as possibilidades estéticas abertas por esta nova configuração, como se a união das tecnologias acessíveis e

uma nova geração de realizadores ávidos, abertos à experimentação e sem medo de quebrar estatutos de dominância narrativa, estivessem criando novos horizontes de manipulação da arte cinematográfica.

Olhando para todos esses filmes em conjunto, a frase que vem à mente é "No-Excuses Cinema." Independentemente de você estar ou não criando sob rótulos como o "*mumblecore*", você está saindo por aí e fazendo filmes com a tecnologia que possui. Você não está dizendo: "Não pude fazer o filme porque não tinha orçamento". (WAGNER, 2011)

O que Wagner está dizendo é que o elemento que parece unir esta nova geração de realizadores, independente de rótulo, é esta nova atitude aliada a uma ansiedade que é revolucionária enquanto confronta os estratos de dominância de gerações de "profissionais" que historicamente monopolizaram produção, distribuição e exibição.

Fábio Andrade se aproximou desta leitura com seu artigo Geração em Mosaico (ANDRADE, 2011), quando relacionou uma certa fatia da produção brasileira com alguns realizadores do *mumblecore*. É importante destacar que, enquanto nos Estados Unidos existe um sistema industrial de financiamento das produções cinematográficas, aqui no Brasil, a principal fonte de subsídios para o cinema é o próprio estado, em uma série de leis de incentivo que ajudam a manter o país em constante produção, ainda que pequena e dependente, e que, conforme Andrade explica, parece se inspirar no modelo industrial dos EUA,

e que é igualmente eficaz em exilar novos artistas que encontram algum alento nas possibilidades do barateamento tecnológico. Não faltam, portanto, filmes feitos por jovens, em vídeo, de maneira igualmente espontânea e auto-suficiente no novo cinema brasileiro. (ANDRADE, 2011, p. 18)

Andrade estabelece semelhanças estéticas. Os planos longos de Kelly Reichardt e o tempo de cena do filme *Os Monstros* (DIÓGENES et al., 2011), de Guto Parente, Luiz Pretti, Pedro Diógenes e Ricardo Pretti; os planos entrecortados em profundidade de *Garota Explosiva* (GRAY, 2009), de Bradley Rust Gray com a

Casa de Sandro (BECK, 2009), de Gustavo Beck, e a Mulher à Tarde (UCHOA, 2009), de Affonso Uchoa. A câmera solta dos irmãos Duplass, Aaron Katz e Joe Swanberg, com os filmes Riscado (PIZZI, 2010), de Gustavo Pizzi, e A Fuga da Mulher Gorila (BRAGANÇA; MELIANDE, 2011), de Felipe Bragança e Marina Meliande (ANDRADE, 2011, p. 18–19).

O que parece mais relevante, porém, é o fato de que todos esses filmes têm na realização artística o seu maior interesse temático. Se há uma questão comum entre boa parte do cinema brasileiro recente e o *Mumblecore*, ela está justamente nesta inquietação artística que precisa se moldar às demandas de um mundo incapaz de absorvê-la, de torná-la produtiva. São filmes que não só nascem do encurralamento do artista — e da vida do artista, com suas relações pessoais, sua rotina, seu trabalho (ou a falta de) — em um certo momento de vida onde decisões precisam ser tomadas e vítimas precisam ser escolhidas, mas que têm essa questão como algo tão determinante que eles não conseguem não falar sobre ela. E esse pequeno dado abre toda uma possibilidade de leitura de um mundo em velocíssima transformação em suas relações (pessoais, econômicas, virtuais, artísticas) que, de forma igualmente intangível e material, esses filmes documentam sem saber. (ANDRADE, 2011, p. 19–20)

Há uma reverberação estética provocada por este dado geracional que se manifesta como ansiedade, que diz muito sobre os métodos e as características do *mumblecore*.

O cinema profissional dos grandes orçamentos criou uma série de leituras mercadológicas que, em tese, antecipam o sucesso ou o fracasso de um filme. Não estamos muito distantes desta cultura, uma vez que nossos sistemas de financiamento emulam um processo equivalente, obrigando o realizador a desenvolver uma tese estrutural de seu filme, que, sob o ponto de vista do analista, precisa projetar com eficiência um holograma do filme finalizado, exigindo do artista outros talentos e disposições. São processos lentos que colocam o artista sob a dura tortura da espera.

Então, de repente, é possível finalizar um filme com uma fração do que seria necessário apenas para se entrar em produção. Assumindo uma estrutura amadora em um cenário colaborativo, seria possível, inclusive, trabalhar sem orçamento (os chamados filmes *no-budget*). Essa nova perspectiva, que alguns estão chamando de

*free* cinema, *no-excuses* cinema, *desktop* cinema, *mumblecore*, e tantas outras tentativas de entender essa nova paisagem, cria uma nova relação de produção.

O dado essencial para se entender essa geração de realizadores é que eles têm acesso às ferramentas de produção antes do desenvolvimento da ideia, invertendo um processo secular de produção cinematográfica. Swanberg, em uma entrevista para a *Slant Magazine*, deixou isso bem claro:

KRAMER: O Silver Bullets apresenta um enredo simples sobre ciúmes e não possui roteiro. Por que esse formato improvisado é ideal para o seu trabalho? SWANBERG: Ele me permite entrar diretamente em produção, que é a parte do processo mais gratificante para mim. Eu não quero passar um ano escrevendo um roteiro, fazendo elenco e figurino, etc. Quero estar no set com os atores. Termino um filme e posso fazer outro logo depois. Esse tem sido o processo porque ainda não chegou a hora de eu parar. Tenho a idéia para o próximo filme no meio do filme que estou fazendo. (KRAMER, 2011)

Ou seja, existe um dado de ansiedade que se transforma em elemento estético. Aliado a isso, uma cultura de colaboração que atua como catalisadora, impulsionando o realizador para a produção antes da maturação do projeto, antes da elaboração do roteiro; e à medida que estas comunidades produzem, elas se fortalecem como unidade, e novos métodos de produção começam a surgir; novas práticas de improvisação, de construção de narrativas através de um material de natureza desorganizada, mais fragmentado, através do acúmulo excessivo de material. Práticas descredenciadas de uma cultura cinematográfica dominante, desestimuladas pela comunidade oficial, mas que nesta geração parece resistir, se tornando cada vez mais sofisticada pela resiliência, pela experimentação e pela proficuidade de um coletivo incansável de novos realizadores.

## 9 FRAGMENTOS DE UM CINEMA EM MOSAICO

Uma constante crítica ao *mumblecore* é a sua falta de conexão às realidades sociais do seu entorno, a ausência do seu componente político, rotulando seus

realizadores como alienados, burgueses, excessivamente brancos e heterossexuais. Amy Taubin é a mais incisiva nesta crítica, principalmente contra Swanberg, que comentou, em uma entrevista para a *Filmmaker Magazine* (VAN COUVERING, 2007), que ele sentia que não tinha nada a dizer sobre a guerra no Iraque e que a sua história e a de seus amigos era a única que ele poderia falar com autenticidade. Para Taubin (TAUBIN, 2007), um artista que se acha separado das realidades ao seu redor não deve ser levado a sério, ainda mais seguido de filmes tão "arrogantes e descaradamente preguiçosos".

Negando representações que meramente indiquem questões sociais como pobreza, igualdade de gênero e raça, sexualidade, entre outras discussões relevantes que poderiam estar presentes, seus realizadores parecem querer naturalizar um mundo puro e ideal, trazendo à frente questões particulares de intimidade e relacionamento, em suas buscas por uma nova autenticidade. Barry Jenkins, diretor do filme *Medicine For Melancholy* (JENKINS, 2008), no entanto, equilibra temas pessoais com questões raciais, e Gabriel Fleming, com seu filme *The Lost Coast* (FLEMING, 2008), discute abertamente questões de sexualidade. São críticas consideráveis, ainda mais se observadas sob a perspectiva histórica de vocação de contestação do cinema independente americano ao longo das décadas, e até sob a perspectiva dos principais movimentos a qual o *mumblecore* é associado, como por exemplo, os *New Talkies* da década de 60 e 70, o cinema *avant-garde*, o neorealismo italiano e o Dogma 95.

Olhando para as primeiras gerações do *mumblecore*, Greta Gerwig, Joe Swanberg, Andrew Bujalski, Irmãos Safdie, Barry Jenkins, Irmãos Duplass, todos estão conquistando espaços maiores e de destaque em Hollywood, com novos filmes sendo distribuídos mundialmente, com orçamentos maiores e trabalhando ao lado de celebridades e grandes estúdios. Ainda que alguns cultivem uma relação afetiva com o termo, para muitos, o *mumblecore* é passado. Aymar Jean Christian nos lembra, no entanto, que como passado, o *mumblecore* teve a sua relevância, principalmente porque foi "uma manifestação pós pós-moderna da era digital de uma geração que articulou, e não hesitou, a sua própria versão de realismo." (CHRISTIAN, 2011, p. 121)

## 9.1 O Fragmento do *CLOSE-UP*

Alguns diretores do *mumblecore*, como Swanberg e Bujalski, por exemplo, foram associados a um uso excessivo do *close-up*. Cada diretor parece ter a sua própria justificativa, mas Aymar Jean Christian nos oferece uma visão interessante do seu uso específico com essa geração de realizadores do *mumblecore* (CHRISTIAN, 2011). Para Christian, o seu uso exaustivo é consequência da cultura digital criada pelas novas tecnologias. Não apenas os *close-ups*, mas o ponto de vista subjetivo das câmeras, que nos remetem às webcams e ao Youtube.

O *Mumblecore* deve ser lido como um produto de um momento cultural específico; seus esforços para retratar o real em uma era digital potencialmente reimagina como a experiência cinematográfica é recebida. O *Mumblecore* interpreta o real como o espaço da intimidade, questionando como um filme pode concretizar um certo tipo de relacionamento para seus espectadores, e para si mesmo, que reflete o uso constante de computadores, o envolvimento com as redes sociais e o consumo de corpos através de espaços mediados digitalmente. (CHRISTIAN, 2011, p. 121)

Para Christian, o *Close-up*, apesar de ser uma convenção estética relacionada à intimidade, com um longo histórico no cinema e na televisão, tem uma característica diferente no *mumblecore*. "A referência ao YouTube sugere que as estratégias visuais do *mumblecore* têm uma relação privilegiada com a cultura da Internet" (CHRISTIAN, 2011, p. 122). No entanto, o Youtube a que se faz referência aqui não é aquele das performances, mas o YouTube dos vídeos sinceros postados para expressar uma opinião, que se aproximam mais da cultura dos *vloggers*, e que não tem aquele artifício da "atuação".

Um filme emblemático desta simbiose entre cinema e cultura digital é *LOL* (SWANBERG, 2006), que conta a história de três homens e seus relacionamentos problemáticos com mulheres, que acompanhamos basicamente através de celulares, computadores e salas de *chats*. Durante todo o filme somos acompanhados pelos chamados "*noiseheads*", pequenas telas-janelas que aparecem no quadro, com pessoas fazendo barulhos, e que a personagem Alex

edita como se fossem vídeos musicais, uma referência aos vídeos blogs, ou *vlogs*, à webcam e à cultura dos vídeos confessionais dos *reality shows*.

Swanberg enquadra seus *close-ups* muito próximos ao modo como estamos acostumados a ver nas transmissões em webcams e vídeos no Youtube, com uma frontalidade vinculada ao olhar do espectador. Não é um tipo de *close-up* vinculado especificamente ao *mumblecore* ou a Swanberg, mas no caso de *LOL*, por exemplo, há um diferencial, principalmente se entendermos o contexto a qual esse tipo de enquadramento é usado. Tradicionalmente, os *Close-ups* são usados para indicar intimidade, ou mesmo construir uma relação de intimidade com o espectador. "Nos filmes *mumblecore*, qualquer coisa é filmada em close-up. Este foco no que é comum deve muito ao estilo *vlog* e da webcam, que transmitem os detalhes desinteressantes do outro" (CHRISTIAN, 2011, p. 124). Segundo Christian, a intimidade reivindicada de Swanberg tem uma outra qualidade. No cinema mais tradicional, um *close-up*, ou um *close-up* extremo, eram estruturados entre os momentos mais íntimos de dois amantes, ou nos ápices dramáticos entre dois personagens confessando um segredo ao outro, dentro de uma sintaxe codificada para um cinema *mainstream* principalmente, mas muitas vezes, respeitada no cinema independente com igual consciência do poder sobre o espectador deste tipo de recorte em um filme. No entanto, no contexto da cultura digital, os *vlogs* e as webcams transformaram o *close-up* em um enquadramento comum, relacionado principalmente a um interlocutor desconhecido, quebrando o código de intimidade relacionado a esse tipo de gramática de composição.

Milhares de pessoas transmitiram suas vidas *on-line* e ao vivo, assistidas globalmente. Essa tendência começou no final dos anos 90 e cresceu para os cerca de quarenta mil sites nos quais as pessoas se conectavam via webcam e transmitiam vídeos ao vivo de suas casas. (WHITE, Michele<sup>26</sup>, 2006 apud CHRISTIAN, 2011, p. 124)

---

<sup>26</sup> WHITE, Michele, *The Body and the Screen: Theories of Internet Spectatorship*, [s.l.]: MIT Press, 2006.

Essa tendência não apenas continuou, como aumentou graças a serviços como o Twitch.tv (“Twitch”, [s.d.]) e novos mecanismos de transmissão ao vivo acoplados ao Youtube e às redes sociais.

Mark Andrejevic conta que o primeiro *streaming live* do mundo foi o *close-up* de uma cafeteira, em um laboratório da Universidade de Cambridge chamado “*The Trojan Room*”. Segundo ele, citando o criador do site, Quentin Stafford Fraser, a cafeteira era compartilhada por dúzias de pesquisadores da universidade, que precisavam acessar vários lances de escadas para chegar até ela, uma viagem que às vezes se mostrava frustrante porque a cafeteira estava vazia. Então, os programadores do laboratório decidiram criar um sistema que permitisse que qualquer um pudesse acessar a visão *live* da cafeteira antes de enfrentar os vários lances de escada por um pouco de café. (ANDREJEVIC, 2004, p. 74)

Swanberg descreve a sua relação com o *close-up*, que de certa maneira, se aproxima do mesmo contexto de representação de um *live streaming* de uma webcam. Swanberg não só enquadra seus personagens em *close-ups* e *close-ups* extremos com frequência, como também enquadra objetos e uma sinfonia de partes de corpos, criando um destacamento dos personagens de seus espaços pela quase ausência de planos descritivos.

Com certeza você percebeu que eu praticamente nunca uso *establishing shots*. Eu não quero saber onde as pessoas estão porque não é importante... Eu gosto de filmar de muito perto porque é tudo sobre aquele momento. Quando estou fotografando uma parte do corpo - uma mão ou um pé - é só com isso que me importo. As pequenas coisas - pequenos detalhes separados de suas circunstâncias. (GRANT, Andrew<sup>27</sup>, 2006 apud CHRISTIAN, 2011, p. 123)

Segundo Andrejevic (2004), ao invés de reforçar os aspectos sensacionalistas do realismo digital referenciados na televisão e na internet como os *reality shows*, ou os programas jornalísticos, as webcams mostram o tempo estendido e real do dia a dia e as imagens desdramatizadas da vida comum,

---

<sup>27</sup> GRANT, Andrew “‘More Excited Than I Have Ever Been’: Joe Swanberg,” GreenCine Daily, August 26, 2006, <http://www.greencine.com/article?action=view&articleID=325>.

características de um realismo negado pela sensacionalização destes dispositivos nos jornais e programas de entretenimento.

É a própria banalidade do que está sendo observado que sustenta sua realidade: a máquina de café não é um artifício para atrair espectadores e vender publicidade. Em toda a sua trivialidade, parada ali e enchendo lentamente de café, ela é palpável e tristemente 'real' [...] Certamente existe ali um elemento voyeurístico - o mesmo que foi explorado por sites comerciais de pornografia que ostensivamente permitem que os assinantes acessem câmeras escondidas colocadas em vestiários, banheiros e quartos. (ANDREJEVIC, 2004, p. 75)

Segundo Michelle White, para o espectador da webcam, o objeto de sua visão está muito próximo para ser objetificado, é como se a webcam promettesse realidade, mas nunca a entregasse. O elemento voyeurístico não acontece por causa da proximidade entre os sujeitos. (WHITE, Michele<sup>28</sup>, 2006, p. 84, apud CHRISTIAN, 2011, p. 126) Para Christian, esse elemento é fundamental para entender a relevância do *mumblecore*, porque quando os jovens diretores do movimento pensaram em construir realismo para o século 21, a mídia digital já havia quebrado a ilusão do real, no entanto o vídeo online manteve a sensação do real mais próxima do que nunca esteve até então, criando uma sempre presente tensão entre real e virtual, íntimo e distante, entre comunicação e solidão. Uma tensão também sempre presente em seus filmes. "O *mumblecore* lembra algumas das qualidades formais e técnicas da webcam - os close-ups faciais e a imagem de baixa qualidade - como uma maneira de dramatizar a busca por intimidade e realidade em um mundo de voyeurismo e virtualidade" (CHRISTIAN, 2011, p. 126). Ou seja, a natureza pessoal do *mumblecore*, com seus artistas divorciados do mundo social e político, em uma busca intensa por uma super realidade e por um auto[re]conhecimento, não é diferente da natureza dos blogs e das webcams. Como Christian colocou, "Youtube é filho da webcam, e o *mumblecore* o estilo da Era Youtube." (CHRISTIAN, 2011, p. 127)

---

<sup>28</sup> WHITE, Michele, *The Body and the Screen: Theories of Internet Spectatorship*, [s.l.]: MIT Press, 2006.

## 10 OS VÁRIOS REALISMOS

Em 2009, A. O. Scott publicou um artigo na Sunday New York Times Magazine (além de postar em seu blog) sugerindo um novo tipo de cinema que estava surgindo na esquina da transição para a era digital (SCOTT, 2009). Esse novo cinema, que Scott chamou de *Neo-Neo* realismo, se baseava numa safra de filmes e diretores contemporâneos que ele enxergou similaridades e uma coincidência na simultaneidade de seus lançamentos.

Alguns dos filmes apontados por Scott foram associados, em algum momento, ao *mumblecore*. São filmes esteticamente similares e evidenciam sinais de que novos cinemas estão surgindo em uma procura ansiosa por um novo tipo de realismo.

Um outro interesse nesta publicação, e nas subsequentes, que foram disparadas graças à polêmica que Scott criou, nos interessa também porque estes artigos tentam perscrutar o papel do realismo nestes filmes e no cinema contemporâneo, colocando o próprio termo em destaque novamente.

É claro que a discussão de um novo realismo e a sua relação com o cinema contemporâneo não é objeto neste artigo, e por isso, não pretendo me aprofundar nesta questão, senão até um ponto que nos interessa, que é dar luz aos recentes confrontos entre críticos de cinema na tentativa de categorizar estes novos realizadores e seus filmes, e o quanto eles se aproximam, ou se distanciam, do *mumblecore*, e no quanto esta discussão beneficia a nossa compreensão sobre os vários fenômenos recentes que, por conveniência, chamamos de novos realismos, e que vem assombrando críticos americanos e europeus entre os anos 2000.

Os filmes que Scott mirou foram *Wendy e Lucy* (REICHARDT, 2008), de Kelly Reichardt, associada ao movimento *mumblecore* por alguns críticos (CHRISTIAN, 2011, p. 120), além de ser integrada à seleção de filmes que fizeram parte do ciclo de cinema *MUMBLECORE: a estética do "Faça você mesmo"*, exibidos no Centro Cultural São Paulo em 2011; os filmes de Ramin Bahrani,

*Goodbye Solo* (BAHRANI, 2008) e seus anteriores, *Man Push Cart* (BAHRANI, 2005) e *Chop Shop* (BAHRANI, 2007); *Sugar* (FLECK; BODEN, 2008), de Ryan Fleck e Anna Boden; *Treeless Mountain* (KIM, 2008), o segundo filme de So Yong Kim, também associada ao *mumblecore* (TURCI, 2012, p. 40); e *Ballast* (HAMMER, 2008), de Lance Hammer, todos lançados em 2008, passando por vários festivais incluindo Cannes, Sundance e Toronto. Todos estes filmes apresentam personagens à margem da sociedade, e a maioria é interpretada, ou por não-atores com vida e personalidade próximas da de seus personagens, ou por atores completamente desdramatizados, em uma chave desapegada de qualquer ideia de representação. Os filmes também apresentam o uso de locações reais e a absorção de detalhes da rotina, tanto do trabalho, como da escola ou de casa, como parte da estratégia narrativa. "O neorealismo repousa tanto no reconhecimento de que a vida é difícil quanto no reconhecimento de que a vida continua, de que há algo na natureza humana que persistirá diante da derrota" (SCOTT, 2009). Para Scott, esse momento do cinema independente americano parecia uma necessidade de "escapar do escapismo", de contestar a tirania da fantasia de Hollywood naquele momento, e que o comprometimento com o mundo como ele é, do modo como ele se apresenta, se "reafirma como uma estratégia estética" para estes filmes. "Talvez seja razoável considerar que, o que precisamos dos filmes diante de um mundo real, confuso e desanimador seja realismo." (SCOTT, 2009)

Scott estabelece uma relação destes filmes com o neorealismo italiano, propondo que o cinema independente americano estaria vivendo tardiamente o seu momento neorrealista, assim como várias outras cinematografias tiveram o seu momento a partir da influência italiana, cada qual em seu tempo e momento particular,

Nos anos 50 e depois, Visconti e De Sica - e o cinema italiano em geral - superou o neorealismo, e passaram a ter histórias maiores e produções mais elaboradas. O impulso neorrealista, no entanto, mostrou-se notavelmente móvel e adaptável. Pode ser pensado menos como um estilo ou gênero do que como uma ética que encontra expressão em vários lugares em momentos críticos - aterrissou na Índia nos anos 50 e início dos 60 e se fundiu ao trabalho de Satyajit Ray; migrou para o Brasil nos anos 60, Senegal nos anos 70 e 80 e para o Irã nos anos 90, surgindo nas

recentes ondas do cinema pós-soviético da Romênia e Cazaquistão. Mas nos Estados Unidos, o neorealismo enviou apenas brotos frágeis, aparecendo em ocasiões raras, mesmo no cinema habitualmente, e às vezes enganosamente, conhecido como independente. (SCOTT, 2009)

Scott relaciona a autenticidade de representação do espaço social a qual o filme acontece como um dos elementos de realidade do filme. Em uma conversa com Scott, Bahrani conta que passou meses em Willets Point, a principal locação do filme, procurando trabalhadores e residentes para participar da produção, e ensaiou por um longo período de tempo com os personagens principais, Alejandro Polanco e Isamar Gonzales, que interpretam Ale e Izzy. Bahrani também contou que fez mais de 30 *takes* para cada cena. "Cada movimento de câmera, cada pedaço de evento accidental [...] foi bloqueado, controlado, ajustado, repetido." (SCOTT, 2009)

Bordwell define muito bem o trabalho de Bahrani em sua análise do neo-neo realismo de Scott, "A narrativa de Bahrani é meticulosa, e destaca o paradoxo do realismo: é preciso esforço e cálculo para 'capturar a realidade'. Dizem que De Sica ensaiou incessantemente o garoto em *Ladrões de Bicicleta*." (BORDWELL, 2009)

Richard Brody (2009), outro crítico do New York Times, replicou o artigo de Scott, questionando seus argumentos de associação destes filmes com o neorealismo italiano. Os principais elementos unificadores, na análise de Scott, segundo Brody, é o foco social e seus personagens representantes de classes sociais mais baixas, que para Brody, são frágeis demais para definir um novo movimento ou tendência, ou mesmo, uma atualização do neorealismo italiano,

O contraste entre, por um lado, os chamados neo-neo realistas e os neorealistas, e, por outro, filmes que retratam, com estilos e formas diversos, a realidade política e social, mesmo com grandes orçamentos e com os dispositivos dos grandes estúdios, cai por terra com um olhar mais atento. (BRODY, 2009)

Na visão de Brody (2009), ao contrário do neorealismo italiano, o que caracteriza estas produções é a falta de complexidade e ambiguidade, e a demasiada importância que dão ao extrato social recortado pelo filme, como se

apenas isso bastasse para elevá-las acima das produções menos comprometidas com um realismo social.

JJ Murphy, postou em seu blog, em 2007, uma crítica (MURPHY, 2007a) de *Old Joy* (2006), segundo filme de Kelly Reichardt e de *Mutual Appreciation* (2005), segundo filme de Bujalski, aproximando os dois filmes e proclamando o que poderia ser o surgimento de uma nova onda realista na cena indie atual, profetizando as percepções de Scott. Para Murphy, ao contrário de Brody, é este pragmatismo e um comprometimento com o tempo real da vida, o que dá profundidade e riqueza aos filmes. "É preciso mais do que dez minutos para ver as sutilezas do trabalho de Bujalski. Como os filmes de Warhol, a duração é importante de alguma forma" (MURPHY, 2007a). Tanto os filmes de Bujalski quanto de Reichardt, na visão de Murphy, alcançaram um nível de realidade que são como a vida, e por isso mesmo, precisam de um olho aguçado para perceber suas nuances e sutilezas, melhorando a cada visualização.

Brody (2009) cita *Frownland* (2007), de Ronald Bronstein, como um exemplo de cinema realista (que não se aproveita de fórmulas estéticas de representação do real) bem sucedido e ignorado por Scott em seu artigo. Amy Taubin (2007) cita Bronstein como uma adição tardia, mas bem vinda ao *mumblecore*. O filme integrou algumas listas e mostras de cinema sobre o movimento. Bronstein cita Cassavetes como influência, e assim como Bujalski, escolheu filmar em 16mm porque "queria que parecesse caseiro. Isso permite que os erros trabalhem a seu favor. É como um erro de digitação em um fanzine - aponta a falta do elemento mediador corporativo." (WALTERS, 2008)

Brody (2009) considera o filme um trabalho duro e provocante, um dos melhores de 2008 (o filme ganhou o prêmio do júri no SXSW de 2007, mas só estreou em Nova York em 2008), produzido com um orçamento mínimo, e que também acompanha um jovem sofrendo com trabalhos miseráveis, apresentando "imagens audaciosamente expressivas, e lidando com o realismo, mas não se atendo a ele" (BRODY, 2009). Brody ressenete a ausência de *Frownland* nos eleitos de Scott, e considera a sua tentativa de categorização, nada mais do que uma defesa ao que ele chama de Granola cinema, "filmes abstêmios, feitos para

parecerem bons para você, mas não menos adocicados que os produtos industrializados, que cortam uma ampla gama de possibilidades e experiências estéticas com a desculpa ostensiva da virtude.” (BRODY, 2009)

David Bordwell também replicou o artigo de Scott em seu blog, publicando um rápido texto com o título de *Getting Real*, a qual ele discute o cinema contemporâneo à luz do neorealismo italiano (BORDWELL, 2009). Ele começa situando os filmes citados por Scott (e outros adicionados por Brody) em um cenário mais clássico do que o que tendemos a imaginar, analisando rapidamente o filme *Frozen River* (HUNT, 2008), um filme evidentemente anti-hollywood em seu tema, personagens e locações, e que, no entanto, adere à clássica estrutura de roteiro do cinema *mainstream*.

Temos personagens com objetivos, enfrentando obstáculos e entrando em conflitos, e os momentos decisivos ocorrem em momentos padronizados. O final é uma resolução, embora não seja totalmente feliz. No decorrer da trama, o suspense se acumula em muitas pontas. [...] O filme é um exemplo sólido de como os princípios clássicos da construção podem ser aplicados a assuntos distantes do nosso protótipo do cinema de Hollywood. (BORDWELL, 2009)

Bordwell (2009) explica que o neorealismo italiano não é uma “essência cinemática flutuando de lugar a lugar, se estabelecendo quando lhe parece propício.” Como os filmes que ele aglutina, o neorealismo italiano surgiu em um momento específico da história e não pode ser transferido. No entanto, sua influência permanece, como uma fragrância, inspirando novos realizadores e movimentos.

Bordwell condensa as características de um filme neorrealista,

O realizador foca nas vidas da classe trabalhadora. Enfatiza suas rotinas diárias e dificuldades. É filmado em locação (pelo menos os exteriores) e pode usar não-atores em alguns ou em todos os papéis. Bazin apontou que provavelmente encontraremos um enredo elíptico ou não resolvido. (BORDWELL, 2009)

E é importante observar que, sob a estrita caracterização do movimento, tanto Scott quanto Brody parecem corretos no que defendem. A diferença é na leitura excessivamente literal de seus critérios de uma forma isolada, sem levar em consideração os possíveis contextos. Brody levou ao pé da letra a categorização proposta por Scott, que percebeu sim uma fragrância, um movimento de pequenos filmes similares sendo produzidos em um contexto específico e em condições que poderiam sugerir uma conexão. Brody provavelmente subestimou essa percepção em uma análise ritualística de suas características. Para Bazin (1997), é a técnica e a estética que captura, retém e costura o que o artista quer da realidade. Neste sentido, é legítima a busca de Scott pela tentativa de categorizar uma nova tendência realista. "Não há um realismo, mas vários realismos. Cada tempo procura pelo seu próprio." (BAZIN, 1997, p. 6)

Bordwell é relutante em separar realismo da ideia de artifício, porque para ele, "realismo se apresenta de várias formas, mas nenhuma escapa ao artifício" (BORDWELL, 2009). A ideia de que um personagem age e se transforma através de um objetivo é a característica central da dramaturgia hollywoodiana, e apesar de muitas pessoas se moverem na vida através de alguns objetivos (a maioria comuns e conectados a dinheiro e sucesso), muitas não tem objetivo algum, e as que tem não se movem violentamente nesta direção. Para a maioria, a existência, mesmo que direcionada, se preenche com os hábitos e as tarefas do dia, muito mais alinhados com a ideia de desenvoltura do que realmente de ação, ou seja, é muito mais uma atitude de passividade do que realmente de agressividade, um elemento que às vezes parece necessário ao acúmulo de tensão dramática praticada pelo cinema clássico de Hollywood. Em *Goodbye Solo*, o personagem principal, Alejandro, falha e não atinge seu objetivo principal no filme, mas a vida o leva para uma outra resolução, mais aberta e ambígua, criando a perspectiva de que a vida continua, apesar de nossos fracassos, o que para Bordwell, é uma outra convenção do realismo no cinema moderno. (BORDWELL, 2009)

Ramin Bahrani, diretor de *Goodbye Solo*, defende a ideia de uma estética realista, apesar do artifício: "As pessoas nos filmes não pagam aluguel ou se preocupam com as refeições do dia" (BORDWELL, 2009). Para Bordwell, uma obra

realista se distingue, primeiramente, pelo seu assunto e sua relação com o meio social em que se apresenta.

*Mutual Appreciation* concentra-se quase que exclusivamente nas interações verbais de seus jovens personagens. [...] Nova York é citada, mas o filme poderia acontecer em qualquer lugar. A maior parte acontece em interiores. Existem muito poucas externas, e as que vemos não evocam Nova York de nenhuma maneira específica. (MURPHY, 2007a)

Essa busca por um realismo no *mumblecore* (conforme vimos nos capítulos anteriores) não é destacada de sua realidade social, pelo contrário, mas é uma busca que se isenta de discutir questões sociais e até de representá-las.

Bordwell também fala do que ele chama de "tópicos da rotina", cenas que consistem basicamente em atividades ordinárias, que se repetem diariamente, mas que nos filmes ganham uma perspectiva de progressão, e muitas vezes, uma organização mais episódica, estruturada na idéia de rotina diária. Estes filmes também não sofrem da constante sensação do tempo se esvaindo. Não há prazos a serem cumpridos, os personagens não estão correndo contra o tempo. Bazin, em seus escritos sobre o neorealismo italiano, aponta:

a unidade da narrativa não é o episódio, o evento, a mudança repentina dos acontecimentos ou o caráter de seus protagonistas; é a sucessão de instantes concretos da vida, dos quais nenhum pode ser considerado mais importante que o outro, pois sua igualdade ontológica destrói o drama em sua própria base. (BAZIN, 1991, p. 297–298)

Horton, em seu artigo *The Sound of Uncertain Voices: Mumblecore and the Interrogation of Realism* (HORTON, 2011), à luz dos estudos de Bazin, acredita que o *mumblecore* e os novos realismos estão fadados a lidar com o problema do 'realismo' na era do contemporâneo em várias frentes. A primeira e mais imediata, é o problema da herança de estilos realistas anteriores assombrando uma tentativa de legitimação dos novos realismos, de forma a permitirem o engajamento e a consciência de suas representações em seu próprio tempo. O outro problema é o confronto entre tecnologias analógicas e digitais, que mudaram e continuam

mudando os paradigmas e as perspectivas do realismo na contemporaneidade, e que segundo Horton, "serviu para reconhecer a inquietação que a virada digital provocou nas noções de realismo representacional" (HORTON, 2011, p. 26), e que revisitamos na mesma proporção da crise técnica e espiritual que assombrou a pintura com o advento da fotografia.

Em outras palavras, a revolução digital trouxe a problemática realista de volta à pauta das questões contemporâneas do cinema, problematizada na década de 40 pelos escritos de André Bazin, e depois reelaborada por movimentos de cinema como o neo-realismo italiano e movimentos das décadas de 60 e 70.

Richard Rushton, em seu artigo sobre o realismo pós-clássico de Hollywood, argumenta que ao invés de afastar a realidade, podemos dizer que os filmes nos apresentam formas diferentes de percebê-la, e que todos os filmes, de uma maneira ou outra, nos apresentam algum tipo de realidade, "a realidade não é apenas o que vemos ou percebemos, nem é apenas o que uma câmera pode gravar ou capturar. Em vez disso, a realidade é imaginar, sonhar, fantasiar e conceber que tipos de realidade podem ser possíveis" (RUSHTON, 2011, p. 15). Em um século de distância, André Gide, enquanto preparava *Os Moedeiros Falsos* e refletia sobre a questão do realismo em seus livros, escreveu: "Vou pelo paradoxo de Wilde: a natureza imita a arte; e a regra do artista deve ser não limitar-se às propostas da natureza, mas não lhe propor nada que ela não possa, que ela não deva logo imitar."

29

Rushton acredita que a era digital introduziu uma nova lógica ao cinema, a digital, que anula a lógica mecânica do século passado, lógica que Kristen Daly chama de Cinema 3.0 (DALY, 2010), em referência ao Cinema 1.0 (DELEUZE; SENRA, 2018) e 2.0 (DELEUZE; RIBEIRO, 2018) de Deleuze. Para Daly, "o domínio da narrativa, pelo menos no sentido clássico, está diminuindo em favor de uma forma de cinema em que navegar, vincular intertextualmente e descobrir as regras do jogo são os prazeres principais" (DALY, 2010, p. 83). Em seu texto, ela acredita que as narrativas não são mais o que costumavam ser, perdendo o seu domínio para uma série de outros modos de interação com o texto digital. Ela cita (DALY,

---

<sup>29</sup> GIDE, *Diário dos Moedeiros Falsos*, p. 39.

2010, p. 83) o "mind-game" de Thomas Elsaesser (ELSAESSER, 2009), que acredita que as narrativas e as técnicas do cinema convencional não são mais instigantes e desafiantes o bastante para esse novo espectador; o "neurocinema", de Peter Weibel (WEIBEL, Peter, Future cinema. In: DALY, 2010, p. 86), que acredita que o olho não é mais a ferramenta mais adequada de interação com o mundo, e está sendo substituído pelo cérebro; a *Reality Tv* (DALY, 2010, p. 87), que gera interesse através de uma narrativa que está constantemente alternando entre o que é real, e o que é roteirizado; e cita Peter Lunenfeld, que acredita que o "inacabado" define a estética digital de hoje. Para Lunenfeld, o prazer não vem apenas de uma narrativa com um começo e um fim, estrutura que se torna secundária ao prazer de reconhecer a relação entre fatores que fogem ao controle da narrativa e dos processos de composição, e do reconhecimento da verdade no contexto do filme. (LUNENFELD, 1999, p. 7)

Finalmente, Daly traz a seu artigo o "database" cinema, de Lev Manovich, que acredita que a era dos computadores introduziram uma nova forma de narrativa que, "ao invés de começar com um roteiro e então procurar os elementos para preenchê-lo, o 'database' cinema começa com uma base de elementos para então gerar a narrativa."(DALY, 2010, p. 89)

De fato, eles não têm nenhum desenvolvimento, tematicamente, formalmente ou de outra forma que organize seus elementos em uma sequência. Em vez disso, são coleções de itens individuais, com cada item possuindo o mesmo significado que qualquer outro. (MANOVICH, 2002, p. 218)

Daly, no entanto, não afirma que estas categorizações se configurem movimentos de cinema, senão para as considerar manifestações identitárias de novas formas de expressão e de uma nova cultura de produção e consumo em transição, acostumada às narrativas não-lineares e ao colapso da quarta parede.

A teoria neorrealista ainda pode ser associada como um meio de explorar e referenciar estas novas formas de realismo. Em seu artigo *Beyond Realism*, James Lattimer analisa a técnica de Rossellini para explicar o caráter realista-episódico do

filme *Meek's Cutoff* (REICHARDT, 2010), de Kelly Reichardt (LATTIMER, 2011). Lattimer analisa os estudos de Bazin, que cito em paralelo, para colocar o trabalho de Reichardt em perspectiva,

A técnica de Rossellini conserva seguramente certa inteligibilidade à sucessão dos fatos, mas estes não engrenam uns nos outros como os elos de uma cadeia. A mente deve saltar de um fato para outro, como se salta de pedra em pedra para atravessar um riacho. [...] Os fatos são fatos, nossa imaginação os utiliza, mas eles não têm por função a priori servi-la. Na decupagem cinematográfica habitual (segundo um processo semelhante ao do relato romanesco clássico), o fato é atacado pela câmera, retalhado, analisado, reconstituído; sem dúvida ele não perde tudo de sua natureza de fato, mas esta fica revestida de abstração como a argila de um tijolo pela parede ainda ausente que multiplicará seu paralelepípedo. (BAZIN, 1991, p. 251)

Outros importantes componentes do modelo neorrealista de Bazin (1991) encontram ressonâncias nos novos realismos: a interpretação dos atores, que é negada em favor a uma ideia de autenticidade, e que por isso é normal o diretor tentar substituir o ator pelo homem da rua, escolhido porque não pode interpretar, e por isso mesmo, não pode ser mais do que ele mesmo. O cenário natural, em detrimento do artificial, como já destacamos.

No entanto, o principal elemento que Bazin se debruça é a subversão da estrutura do relato, que segundo ele, "tem o dever de respeitar a verdadeira duração do evento. Os cortes que a lógica exige só poderiam ser, no máximo, descritivos; a decupagem não deve de maneira alguma acrescentar algo à realidade que subsiste." (BAZIN, 1991, p. 282) Lattimer parece não acreditar neste cinema paralelo, em extensão, à vida, e o considera um desejo utópico e impraticável, que até mesmo os filmes de Rossellini, a qual Bazin faz referência, não conseguiu alcançar (LATTIMER, 2011, p. 38–39). Bazin, no entanto, considera os cortes e as elipses de Rossellini, vazios de uma natureza concreta, como pedras que faltam num edifício. "Como na vida, que não sabemos tudo o que acontece aos outros." Para Bazin, a elipse na montagem do cinema clássico é um efeito, no neorealismo é uma lacuna da realidade. (BAZIN, 1991, p. 282)

Cesare Zavattini, roteirista do filme *Ladrões de Bicicleta* (DE SICA, 1948), foi um dos principais teóricos do neorrealismo. Em sua coleção de artigos sobre Vittorio De Sica, Zavattini, até mais radical do que Bazin, expressou o desejo de um neorrealismo totalmente comprometido com a realidade.

Sem dúvida, a primeira e mais superficial reação à realidade cotidiana é que ela é tediosa. Até conseguirmos superar uma preguiça moral e intelectual, essa realidade continuará a parecer desinteressante. Não deveríamos nos surpreender que o cinema sempre tenha sentido a necessidade natural e inevitável de inserir uma "história" na realidade para torná-la emocionante e "espetacular". (ZAVATTINI, 2000, p. 50)

O neorrealismo foi a ponte para a percepção de Zavattini de que a "necessidade da 'história' era apenas uma maneira inconsciente do homem disfarçar uma derrota humana, e que o tipo de imaginação envolvida era simplesmente uma técnica de sobreposição de fórmulas mortas sobre fatos sociais vivos" (ZAVATTINI, 2000, p. 51). Zavattini acreditava que o problema nunca esteve na realidade, mas na percepção das pessoas, no modo como eles aprenderam a interpretá-la de uma maneira negativa. Para ele, qualquer hora do dia, qualquer lugar, e qualquer pessoa poderia se transformar em material para uma narrativa, se o narrador tivesse a capacidade de observação necessária para captar todos esses pequenos elementos.

Essa diferença substancial foi enfatizada por um conhecido produtor americano quando ele me disse: 'É assim que imaginamos uma cena com um avião. O avião passa por ... uma metralhadora dispara ... o 'avião cai' E é assim que você imagina. O 'avião passa ... O' avião passa novamente ... o 'avião passa mais uma vez' [...] Portanto, não se trata de uma crise de assuntos, apenas de sua interpretação. (ZAVATTINI, 2000, p. 52)

No entanto, parece que a elaboração de narrativas é inevitável, e neste sentido, o ideal neorrealista de Bazin e Zavattini, intangível. Inventar histórias de maneira mais tradicional, e incorporar nestas histórias fragmentos do real foi a maneira mais efetiva que os próprios diretores do neorrealismo se serviram para se

aproximar desse ideal de realidade. E um dos movimentos necessários para isso foi reduzir a história para narrativas mais simples. (ZAVATTINI, 2000)

De fato, Paisá (ROSSELLINI, 1946), Roma, Cidade Aberta (ROSSELLINI, 1945), Sciuscia (DE SICA, 1946), Ladrões de Bicicleta, La terra trema (VISCONTI, 1948), todos têm elementos de absoluto significado - refletem a idéia de que tudo pode ser recontado; mas seu senso permanece metafórico, porque ainda existe uma história inventada, não o espírito documental. Em outros filmes, como Umberto D. (DE SICA, 1952), a realidade como fato analisado é muito mais evidente, mas a apresentação ainda é tradicional. Nós ainda não alcançamos o centro do neo-realismo. O neo-realismo hoje é um exército pronto para começar; e há os soldados - atrás de Rossellini, De Sica, Visconti. Os soldados precisam entrar no ataque e vencer a batalha. (ZAVATTINI, 2000, p. 54)

Abreviando rapidamente esta pesquisa, me desvio para um breve relato que, acredito, pode ilustrar a compreensão das pesquisas de Zavattini sobre as percepções do real, aplicadas nesta dissertação. Em uma experiência recente que tive captando imagens para um documentário, ainda em processo de pós-produção, acompanhei os últimos anos de vida do meu pai, vítima de um derrame. Quando comecei a filmá-lo, não tinha uma "história" definida, e não tinha qualquer esboço de roteiro, tinha apenas pequenas narrativas observadas durante o tempo em que ele ficou doente e minha mãe era sua cuidadora informal, e o meu olhar estava sempre em busca dessas narrativas perdidas, esperando que se repetissem. E nunca se repetiram.

A vida de uma pessoa doente, com metade do corpo paralisado, acontece em torno de uma pesada rotina, que posso listar rápida e simplificada, a título de conveniência: acordar, refeição, sofá, refeição, sofá, fisioterapia, refeição, cama, dormir. Ou seja, o que eu filmava era uma sucessão repetitiva de acontecimentos solidificados ao dia. Havia dois filmes ali presentes naquele processo de captação: um que se desenrolava diante da câmera, imutável, real. E outro que era projetado pela minha mente, paralelo ao real, composto por acontecimentos anteriores que eu já havia presenciado, já organizados pela mente num desejo narrativo, e que eu esperava acontecer. Toda manhã, minha mãe acordava meu pai, sentava ele na

cama e trazia o seu café da manhã. Toda manhã eu filmava. No terceiro, quarto dia, comecei a desligar a câmera, pensava: 'nada acontece, estou só acumulando material repetido'. Pensava como um editor burocrata que vê no acontecimento apenas a descrição técnica: 'pai toma o café da manhã.' Demorou alguns dias, mas com a insistência de filmá-lo toda manhã, o evento se transformou. Lendo agora Zavattini, suas palavras, mesmo que por uma interpretação literal, se encaixam: "O problema moral, assim como o artístico, reside em ser capaz de observar a realidade, e não de extrair ficções dela" (ZAVATTINI, 2000, p. 53). Eu finalmente havia percebido uma qualidade diferente na realidade daquele momento, o mesmo de todos os dias, mas dessa vez enxergado com olhos e mente limpos: Meu pai, sentado, esperava. Haviam pequenos movimentos de impaciência, ele massageava o seu joelho paralisado, que devia ser como massagear a perna de outra pessoa. Isso passou pela minha cabeça e pensei se não passava pela dele também. Naturalmente a minha câmera buscou esse movimento, dei um *zoom* no seu joelho e percebi que não havia mais pêlos ali, pela intensa fricção diária da sua massagem. Era um novo mundo de possibilidades, haviam muitas narrativas minúsculas e possíveis ali que estavam acontecendo e que eu não olhava porque estava hipnotizado por uma ficção. Pensando agora, as duas eram reais. Uma era baseada em um passado de observações, que foram sendo lentamente organizados em narrativa pela minha mente. A outra era uma realidade imediata, não subordinada a nenhum ponto de vista *a priori*, muito próxima aos ideais de Zavattini. Estranho perceber que a única realidade possível é a imediata, observada sem nenhuma expectativa ou desejo que perturbe aquela percepção vazia da observação pura, e que no entanto, se esvai no momento que se torna uma narrativa. O fato de você recortar, tornar aquilo finito, o fato da obra ter uma finitude obriga ela a se organizar numa narrativa. Por isso é intangível, porque esse realismo utópico é o realismo das coisas que se esvaem no tempo vivo, e que se você recorta, se torna finito. É como a morte, que é quando viramos finito, acontece o fim e nos tornamos uma narrativa. É quando conseguimos apreender o todo da nossa narrativa.

Voltando então para o *mumblecore*, podemos dizer que ele se aproxima do neorealismo tanto quanto os outros novos realismos, cada um com suas diferenças.

O *mumblecore*, porém, é o movimento com mais aderência a uma narrativa subordinada aos específicos da vida, isso porque, geralmente, não parte de um roteiro, mas de vários processos abertos à improvisação, e então, como afirma Pereira, subordinada aos caprichos de um novo narrador que, graças ao abandono da película e o fortalecimento da digitalização da imagem, "muitas vezes não está preocupado diretamente com o contar da história, mas sim com o poder de representação e autonomia que a tecnologia engendra." (PEREIRA, 2017, p. 36)

Outra manifestação de novos realismos que merece menção é o cinema de fluxo. Pereira faz uma associação entre o *mumblecore* e o cinema de fluxo,

o cinema de fluxo, com sua narrativa desdramatizada do instante, é aquele que talvez conserve a correlação mais imediata com o movimento norte-americano, outorgando um registro que, apesar de rarefeito e de contornos indefinidos, é capaz de respeitar o real em toda a sua ambiguidade. (PEREIRA, 2017, p. 40–41)

O cinema de fluxo foi uma tendência estética que, segundo Luiz Carlos Oliveira Júnior, surgiu no final dos anos 90 até metade da primeira década dos anos 2000. A estética do fluxo surge em uma série de artigos da *Cahiers Du Cinema* na segunda metade dos anos 90<sup>30</sup>.

na passagem dos anos 1990-2000, observam-se filmes que parecem na extremidade oposta da *mise en scène* teorizada e enaltecida nos *Cahiers* dos anos 1950: filmes que se apresentam como "um fluxo esticado, contínuo, um escorrer de imagens no qual se abismam todos os instrumentos clássicos mantidos pela própria definição da *mise en scène*"<sup>31</sup>. Para falar desses filmes, Stéphane Bouquet cria o conceito de "estética de fluxo", que aqui utilizaremos também como cinema de fluxo. (OLIVEIRA JÚNIOR, 2010, p. 1)

Stéphane Bouquet vai observar em alguns filmes, entre 1996 e 1998, em cineastas que vão desde David Cronenberg, com *Crash* (CRONENBERG, 1996), o chinês Hou Hsiao-Hsien, com *Adeus ao Sul* (HSIAO-HSIEN, 1996) e Flores de

---

<sup>30</sup> Ver, principalmente, "Plan contre flux" (Stéphane Bouquet, *Cahiers du Cinéma* no 566), "C'est quoi ce plan?" (Jean-Marc Lalanne, *Cahiers du Cinéma* no 569), "C'est quoi ce plan (la suite)?" (Olivier Joyard, *Cahiers du Cinéma* no 580).

<sup>31</sup> Jean-Marc Lalanne, "C'est quoi ce plan?", *Cahiers du Cinéma* no 569.

Xangai (HSIAO-HSIEN, 1998), até Claire Denis com Bom Trabalho (DENIS, 1999) e Minha Terra, África (DENIS, 2009), um movimento contrário à mise-en-scène, filmes que não se colocam na lógica da encenação. Segundo Oliveira Júnior, Bouquet identificou este cinema como algo mais próximo do que vinha acontecendo na arte contemporânea, nas artes de ambiência e de instalação (OLIVEIRA JÚNIOR, 2010, p. 86), onde o que está em jogo é menos uma narrativização e um trabalho com uma ação dramática, e mais uma arquitetura de ambiência, de trabalhar com atmosferas e privilegiar o que é da ordem do sensorial.

Bouquet (OLIVEIRA JÚNIOR, 2010) percebe que esse cinema parece estar trabalhando com a ideia prioritária de construir certos espaços, de instalar o espectador em um determinado universo de sensações, onde essas imagens solicitam dele, ao invés de uma relação de transporte psicológico para aquele mundo ficcional, um convite a embarcar nesse universo de sensações, de se deixar embriagar com aquelas atmosferas. Há um transbordamento da narrativa, uma transposição dos limites da história na busca por uma experiência sensorial, onde a coerência do processo de narrativização já não tem mais importância:

A instalação provoca um deslocamento do corpo que não pertence à ordem do imaginário (como na ficção clássica), e sim a uma ordem mais sensorial, infra-intelectual. O que o cinema podia reter (e reteve) da instalação é, antes de tudo, a ideia da cenografia, isto é, a ideia de que o mundo não é uma paisagem real que é preciso captar, nem sequer um teatro (como o foi para certos autores antigos). O mundo cenográfico dos cineastas-artistas é um espaço museológico que há de se construir com os materiais que cada um escolhe. (DE BAECQUE, Antoine, Teoria y Critica del Cine: Avatares de una Cinefilia, [s.l.]: Ediciones Paidós Iberica, 2005. In: OLIVEIRA JÚNIOR, 2010, p. 86)

Neste sentido, são filmes em que o espectador "habita" a narrativa, e como qualquer presença, esta observa a vida ao seu redor, e a absorve apenas em fragmentos espalhados pelas experiências que se depara. É um trabalho de diminuição do drama, de seu arco dramático e da progressão psicológica, em favorecimento destes significantes materiais brutos, com a duração do tempo em estado puro, as atitudes corporais e os estados afetivos das figuras que ocupam os espaços entregues a si mesmo sem nenhum tipo de subtexto dramático por trás,

uma ideia do cinema como uma abertura perceptiva do mundo, como o primeiro cinema e os filmes dos Irmãos Lumière. Em certos momentos do cinema de Hou Hsiao-Hsien e da Claire Denis, temos a sensação de que a câmera está ali simplesmente interessada em filmar certos fenômenos atmosféricos, certos estados da natureza, certas paisagens, que acabam ocupando os filmes por um certo tempo, como uma pregnância e uma importância muito maior do que seria nos filmes onde aqueles planos de paisagem teriam uma função de passagem, de preenchimento, de ritmo, usos mais convencionais, se tornando outra coisa além de um vazio. São planos em que nada acontece, mas que após um certo tempo, algo dali de dentro parece se desprender e se espalhar, ganhando densidade e algum tipo de energia afetiva, de densidade atmosférica. (OLIVEIRA JÚNIOR, 2010)

Oliveira Júnior escreve que o cinema das décadas de 80 e 90 não oferecia mais a seu espectador a garantia de realidade mínima, pelo contrário, criou durante estas décadas uma "suspeita generalizada do real"(OLIVEIRA JÚNIOR, 2010, p. 83), e daí para um novo momento na qual as dúvidas e este estado de suspensão indissociáveis à experiência cinematográfica perante o real se transformou num desejo de experienciar suas 'ambigüidades'. Citando Aumont, ele nos apresenta um novo cenário de valorização do real, que ele chama de 'opacidade do real', e que remete ao desejo realista de Bazin e Zavattini, de "respeitar a ambigüidade do real, explorar o acidental e o assignificante, não impor ao mundo um sentido, mas aguardar que ele construa sua própria narratividade, seu próprio valor de ficção" (OLIVEIRA JÚNIOR, 2010, p. 84). No entanto, o cultivo dessa opacidade do real,

vem incrementado pelo fato de que se trata de um real já fendido pelas dúvidas ontológicas que se acoplaram à imagem cinematográfica e metamorfosearam-na – por meio principalmente do digital, mas não só – justo ao ponto da fabricação de uma nova matéria plástica que torna caduca a dicotomia baziniana entre crença na realidade e crença na imagem. (OLIVEIRA JÚNIOR, 2010, p. 84)

O cinema de fluxo, então, se dispensaria dessa tarefa de dar um significado à realidade que está sendo filmada. Enunciar a realidade já é transformá-la, reelaborá-la, ao passo que dizer que você vai simplesmente lidar com as sensações

primárias é uma forma de dizer que não lhe cabe, enquanto artista, transformar a realidade, mas simplesmente se aproximar dela. Pela definição de Jean-Marc Lalanne<sup>32</sup>, o cinema de fluxo, mais do que outras manifestações realistas contemporâneas, é a que parece mais se aproximar do ideal Zavattiano de neorealismo.

Um fluxo esticado, contínuo, um escorrer de imagens no qual se abismam todos os instrumentos clássicos mantidos pela própria definição da mise en scène: o quadro como composição pictural, o raccord como agente de significação, a montagem como sistema retórico, a elipse como condição da narrativa. [...] A montagem é reduzida a um trabalho mínimo: trata-se simplesmente de juntar, como vagões, imponentes planos-sequência, verdadeiros blocos de granito indivisíveis. (OLIVEIRA JÚNIOR, 2010, p. 98)

O plano, então, perde a função de menor unidade de um todo para se tornar um recorte 'aleatório' deste fluxo de eventos. "Nem a montagem é mais capaz de salvar esse plano do caos perceptivo e conferir-lhe algum sentido, alguma margem de observação e compreensão; a montagem apenas corrobora a desordem empírica dos acontecimentos." (OLIVEIRA JÚNIOR, 2010, p. 98)

Pereira considera o cinema de fluxo uma estética que impregna o *mumblecore* de códigos reconhecíveis como: "o rompimento com a narrativa ideológica, a valorização dos tempos mortos, a legitimação do vídeo e do digital como forma cinema, o apagamento da importância lógica da montagem, dentre outros recursos" (PEREIRA, 2017, p. 14). Assim como Oliveira Júnior destaca a importância da dissolução do plano como elemento de manipulação narrativa no Cinema de Fluxo, Pereira a indexa para o *mumblecore*, estabelecendo uma quase filiação entre os dois movimentos, que não deixa de ter uma sincronia de datas entre o término do primeiro (o Cinema de Fluxo durou até meados da primeira década dos anos 2000) e o início do segundo (2005). Pereira também considera o neorealismo italiano e o Dogma 95, movimentos precedentes em diálogo com o *mumblecore*. No entanto, conforme observamos, os novos realismos estabelecem relações de intersecção não apenas com o *mumblecore*, mas entre estas várias tendências, que

---

<sup>32</sup> LALANNE, Jean-Marc, "C'est quoi ce plan?", Cahiers du Cinéma no 569.

reforçam um cenário atual de mudanças e gestação de novas formas de se fazer e pensar o cinema. Nesse sentido, prefiro ficar com Bazin na afirmativa de que a aplicação dos atributos técnicos de um movimento ou tendência cinematográfica como uma receita não necessariamente a reconstitui, assim como associações feitas com bases pura e simplesmente em elementos estéticos criam semelhanças estéticas, e nada mais. (BAZIN, 1991, p. 282)

## 11 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Retrospectivamente, à luz das reflexões que provocamos aqui, o *mumblecore* conseguiu! Porque, ao lado da palavra movimento, o *mumblecore* é várias coisas; uma palavra suja para seus detratores, um movimento e uma tendência para seus entusiastas, e uma relação de amor e ódio para seus realizadores. É, ao mesmo tempo, uma palavra indesejada e uma ferramenta de marketing. Uma palavra indesejada porque a grande maioria dos realizadores associados ao movimento, em algum momento do início de suas carreiras, proclamaram não se acharem parte integrante do *mumblecore*, também uma forma de sustentarem uma autoria específica para os seus trabalhos, desassociando-se de algo que necessariamente os coloca no mesmo patamar de outros artistas com uma estética similar. E por outro lado, se apoiaram à publicidade gratuita que o termo oferecia para se projetarem como diretores. Mark Duplass reconheceu a força que o termo ganhou em uma entrevista que deu sobre seu filme *Baghead*,

Continuaremos a dizer “mumblecore” até o New York Times escrever sobre. Não ligamos se a pessoas nos chamam de *mumblecore*. Pequenos filmes precisam de atenção. Se as pessoas querem escrever sobre isso, ótimo. Não nos sentimos necessariamente fazendo filmes *mumblecore*. Nossos filmes compartilham algumas estéticas com o movimento, mas fazemos filmes *mainstream* que parecem independentes. (HILLS, 2008)

Joe Swanberg, em uma entrevista de 2011, enquanto lançava seu filme *Silver Bullets*, reforça este posicionamento:

O nome por si só é estúpido e um pouco ofensivo. Mas com o passar do tempo, eu tive sorte de ser associado a algo tão fácil de lembrar, um movimento que tem marketing e é feito de pequenos filmes não comerciais. Eu vi muitos diretores independentes que sofreram para achar público para seus filmes, mas os diretores *mumblecore* conseguem distribuidores. É tão difícil atrair [atenção / distribuidores para] filmes sem celebridades, e o *mumblecore* se tornou uma marca para estes propósitos. Não foi algo planejado. Andrew Bujalski soltou, as pessoas embarcaram, e agora eu consigo fazer filmes porque esse gênero existe. Mas, para os cinéfilos, o *mumblecore* é uma blasfêmia. Ajudou a mostrar o meu trabalho para muitas pessoas, mas impediu muitas pessoas, que não gostam dos meus filmes

antigos, de verem meus filmes novos, que são muito diferentes. (KRAMER, 2011)

É claro que reduzir o movimento a um golpe de marketing é ignorar uma série de contextos que propiciaram o surgimento destes filmes em tempo e lugar propícios. E da mesma maneira, não é um fato irrelevante o engajamento de tantos críticos e teóricos em um esforço conjunto de demarcar o movimento; e a percepção de que os limites entre cinema amador, a estética *DIY* e o cinema profissional, se confundiram, em um amálgama irreversível, inspirando toda uma nova geração de realizadores que se valeram de uma nova cultura de coletividade e compartilhamento para impedirem que práticas históricas de anulamento do fazer amador os apagassem do mapa, permitindo que essa nova geração de artistas tensionasse os limites dos códigos audiovisuais vigentes para diferentes horizontes ainda indefinidos, desafiando um cinema estático e um cenário independente comportado e burguês, que se confunde com o profissionalismo asséptico de Hollywood.

Habermas (HABERMAS, 1971) argumenta que a diferença entre filme amador e filme profissional se dá principalmente pela especialização, uma prática que exige aquisição de técnicas e habilidades, mas principalmente, de controle do mercado e poder.

Magali Sarfatti Larson, em seu livro *The Rise of professionalism* (LARSON, 1977), sublinha que a ideia de profissionalismo é uma forma de controle, de manutenção das hierarquias sociais. "Eles padronizam não apenas procedimentos, mas também produtores. Dependem da codificação do conhecimento para despersonalizar os produtores e oferecer controle confiável e previsível dos serviços" (ZIMMERMANN, 1995, p. 4). Em revisão, a autora escreve que hoje, diferente de um antigo senso de comunidade entre as categorias de trabalho, "a sociologia das profissões enfatizou a importância normativa da formação profissional e das experiências de trabalho compartilhadas, como geradoras de identidade profissional" (LARSON, 2018, p. 38). Para Larson, a identidade profissional funciona como um apoio à confiança. Uma prática que parece ter se estendido como uma

espécie de defesa contra a ideia depreciativa do conceito de amador, e reforça que, "a palavra 'profissional', a idéia de algo 'feito profissionalmente', conota competência e dedicação e talvez uma pitada de imunidade, pois os profissionais não devem ser questionados por leigos" (LARSON, 2018, p. 36).

Há certamente uma batalha silenciosa, ou ainda misturada às complexidades do mundo moderno, em curso, entre os miasmas das formas profissionais e suas forças de sustentação, e o fortalecimento do amadorismo nas mais variadas frentes, incluindo a arte.

Profissionalismo e amadorismo operam juntos em múltiplas articulações: dependência, domínio, subordinação e/ou resistência. O trabalho é paralelo às divisões entre a esfera pública e a privada: trabalho assalariado e profissionalismo são definidos pelo controle racional, enquanto trabalho artístico e amadorismo são definidos pela liberdade. (ZIMMERMANN, 1995, p. 4)

Há muitas críticas ao movimento. Isoladas, oscilam entre um lado frustrado pela dificuldade de generalizar elementos frágeis que parecem não se aplicar a todos os filmes, e de outro, uma manifestação, nem sempre tão sutil, de implicâncias pessoais. À distância, porém, é possível perceber uma questão premente pela qual esses realizadores estão sendo julgados: uma "irritante" resiliência que se manifesta principalmente através das práticas e da estética amadora, que Zimmermann destaca como historicamente sufocada por formações dominantes da mídia, "que marginalizaram e estabilizaram as potenciais, mas latentes, rupturas políticas do cinema amador" (ZIMMERMANN, 1995, p. x). Citando o livro *The Consciousness Industry*, de Hans Magnus Enzensberger, ela nos apresenta uma visão significativa da dinâmica contemporânea entre profissionalismo e amadorismo,

o potencial inexplorado dessas tecnologias que facilitam a expressão constitui um direito democrático básico, um componente central da liberdade. Assim, a proliferação e subsequente descarrilamento das tecnologias de mídia amadora nos mercados de consumo desarmam o potencial democrático do filme amador, reconstituindo-o como um

passatempo irrelevante, com limitadas consequências sociais, políticas ou estéticas. (ZIMMERMANN, 1995, p. ix)

O *mumblecore* não apenas sobreviveu a uma prática independente de produção constante (a história do cinema é pródiga em nos dar exemplos de como esforços similares não resistiram às primeiras produções independentes de longas-metragens, vide a trajetória da *Filmmakers Cooperative*, de Jonas Mekas (ver SITNEY, 2000, p. 71–72), como também conseguiu criar estratégias e alternativas de exibição graças à internet e às novas possibilidades de janelas de exibição.

O *mumblecore* é a tentativa relativamente bem-sucedida de introduzir no cinema, que sempre teve na sua genealogia um processo lento e elaborado de construção e reconstrução, as práticas simples e improvisadas da produção audiovisual da grande massa. A indústria cinematográfica parece impotente diante deste novo processo de simbiose, reproduzida pelo *mumblecore* e movimentos similares. Neste âmbito, as primeiras gerações de realizadores começaram a ser cooptadas pela grande indústria, estimulados a adotarem uma prática industrial de produção. No entanto, apesar de assimilados, eles se recusam a abandonar completamente suas práticas amadoras, continuando um processo de transformação a partir das próprias mídias dominantes que reforçam esse status.

Para Tryon, o *mumblecore* se tornou o exemplo praticado de que o cinema também foi afetado profundamente pela era da convergência, subvertendo não apenas sua forma e práticas, mas também as possibilidades de seu conteúdo. Como cinema independente, ele não apenas provoca, mas também continua e adapta a extensa tradição do cinema independente americano. "Hoje, ainda analisamos exemplos como Warhol, Vinterberg, Von Trier e Eric Rohmer, e reconhecemos sua importância em essencialmente subverter expectativas sobre como um filme deve ser" (TRYON, 2009, p. 120). O *mumblecore* é apenas a ponta de um iceberg muito maior de realizadores realmente independentes e realizadores DIY, mas o movimento "vem sendo usado para promover uma nova e jovem geração de realizadores revolucionando as práticas de produção e distribuição tradicionais" (TRYON, 2009, p. 119). E a ideia de que estes realizadores representam uma

geração de adeptos ao uso de novas tecnologias e redes sociais ainda é uma leitura rasa do fenômeno, que

pode ser melhor entendido como a articulação de um desejo mais profundo pelo retorno à uma autenticidade que a distribuição digital parece oferecer. Embora muitos dos filmes do *Mumblecore* tenham distinções significativas, a marca de seu coletivo representou uma forma de rebelião contra uma geração anterior de cineastas "independentes" que agora eram vistos como excessivamente comerciais e uma expressão do potencial do cinema digital para apresentar as vozes distintas de uma nova geração de cineastas. (TRYON, 2009, p. 120)

Para Alberti, o *mumblecore* é a última versão do histórico ciclo de equilíbrio e desequilíbrio entre cinema comercial e cinema independente, a alternativa neorrealista à artificialidade, ao comercialismo e à genérica previsibilidade de Hollywood. (ALBERTI, 2013)

"Mas, mais do que isso, essa é uma geração que vive o franco embaçamento das fronteiras entre o industrial e o caseiro, o clássico e o moderno, o pessoal e o coletivo. É, portanto, uma geração que não sabe fazer as pazes, nem romper com sua história e ascendência; na verdade, há algo de tão espontâneo nesses filmes que a consciência histórica sequer tenha sido um fator reconhecido. Resta simplesmente flutuar em suas moles possibilidades de presente, partindo das coisas como elas se apresentam. E, com fé, encontrar por ali algo que possa se tornar um filme." (ANDRADE, 2011, p. 18)

O *mumblecore*, à parte de todas as críticas e associações redutivas, realmente conseguiu aglutinar um número tão belo quanto heterogêneo de filmes diferentes e independentes. Não é exagero considerar seus realizadores como os mestres da estética do acidente, enquanto que, localizados em um cenário estritamente cinematográfico, são os pequenos revolucionários que mobilizam a tecnologia do dia a dia para fazer arte.

## REFERÊNCIAS<sup>33</sup>

A BRUXA de Blair. **Direção: Daniel Myrick, Eduardo Sánchez.** São Paulo: Europa Filmes, 1999. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0185937/>>. Acesso em: 19 out. 2019

A CASA de sandro. **Direção: Gustavo Beck.** São Paulo: distribuição própria, 2009.

ADEUS ao sul. **Direção: Hou Hsiao-Hsien.** EUA: MKL Distribution, 1996. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0117151/>>. Acesso em: 26 out. 2019

A FUGA da mulher gorila. **Direção: Felipe Bragança e Marina Meliande.** São Paulo: sem distribuição, 2011. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-202406/>>. Acesso em: 24 out. 2019

ALBERTI, J. **Postmodern Neorealism in Mumblecore: Genre and Reality in Aaron Katz's Dance Party, USA.** . In: LITERATURE AND FILM CONFERENCE. Nova York: 2015Disponível em: <[https://www.academia.edu/17613363/Postmodern\\_Neorealism\\_in\\_Mumblecore\\_Genre\\_and\\_Reality\\_in\\_Aaron\\_Katz\\_s\\_Dance\\_Party\\_USA](https://www.academia.edu/17613363/Postmodern_Neorealism_in_Mumblecore_Genre_and_Reality_in_Aaron_Katz_s_Dance_Party_USA)>. Acesso em: 2 jan. 2019

ALBERTI, J. **Realism Redefined: Improvising Masculinity in Cyrus.** . In: SOCIETY FOR CINEMA AND MEDIA STUDIES CONFERENCE. Chicago: 2013Disponível em: <[https://www.academia.edu/3189248/\\_Realism\\_Redefined\\_Improvising\\_Masculinity\\_in\\_Cyrus\\_](https://www.academia.edu/3189248/_Realism_Redefined_Improvising_Masculinity_in_Cyrus_)>. Acesso em: 2 jan. 2019

ALEXANDER the last. **Direção: Joe Swanberg.** EUA: IFC Films, 2009. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1308094/>>. Acesso em: 24 out. 2019

**ALEXANDER THE LAST'S JOE SWANBERG** By Alicia Van Couvering. **Filmmaker Magazine**, mar. 2009. Disponível em: <<https://filmmakermagazine.com/798-alexander-the-lasts-joe-swanberg-by-alicia-van-couvering/>>. Acesso em: 30 set. 2019

ALL the real girls. **Direção: David Gordon Green.** EUA: The Criterion Collection, 2003. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0299458/>>. Acesso em: 19 out. 2019

AMATEUR. **Direção: Hal Hartley.** EUA: Columbia TriStar Home Entertainment, , 1994. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0109093/>>. Acesso em: 23 out. 2019

AMY! **Direção: Laura Mulvey, Peter Wollen.** EUA: Filmgalerie 451, 1979. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0130457/>>. Acesso em: 23 out. 2019

ANDRADE, F. Geração em Mosaico. In: FRANCESCHET, C. (Ed.). . **MUMBLECORE: a estética do “Faça você mesmo”**. 1 ed. ed. [s.l.] São Paulo (SP): Centro Cultural São Paulo, 2011. p. 11–20.

ANDREJEVIC, M. **Reality TV: The Work of Being Watched.** Estados Unidos: Rowman &

---

<sup>33</sup> De acordo com a ABNT NBR 6023 2002.

Littlefield Publishers, Inc., 2004.

ART history. **Direção: Joe Swanberg.** EUA: self distributed, , 2011b. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1912993/>>. Acesso em: 23 out. 2019

ARTHUR, P. **Line Of Sight: American Avant-Garde Film Since 1965.** Edição: First edition ed. Minneapolis: Univ Of Minnesota Press, 2005.

ASCH, M. **The New Talkies: Generation D. I. Y.** film and arts magazine. Disponível em: <<https://brooklynrail.org/2007/9/film/the-new-talkies-generation-d-i-y>>. Acesso em: 1 jan. 2019.

A TERRA treme. **Direção: Luchino Visconti.** Brasil: Versátil Home Vídeo, 1948. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0040866/>>. Acesso em: 26 out. 2019

BAGHEAD. **Direção: Mark e Jay Duplass.** EUA: Sony Pictures Home Entertainment, 2008. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0923600/>>. Acesso em: 24 out. 2019

BALLAST. **Direção: Lance Hammer.** EUA: Kino Vídeo, 2008. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1153690/>>. Acesso em: 25 out. 2019

BARCELONA. **Direção: Whit Stillman.** EUA: Warner Home Video, 1994. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0109219/>>. Acesso em: 23 out. 2019

BAZIN, A. **Bazin at Work: Major Essays & Reviews from the Forties & Fifties.** [s.l.] Psychology Press, 1997.

BAZIN, A. **O Cinema, Ensaios.** Primeira edição ed. [s.l.] Editora Brasiliense, 1991.

BEFORE sunrise. **Direção: Richard Linklater.** EUA: Sony Pictures Entertainment, , 1995. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0112471/>>. Acesso em: 21 out. 2019

BICYCLE thieves. **Direção: Vittorio De Sica.** Brasil: Versátil Home Vídeo, 1948. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0040522/>>. Acesso em: 26 out. 2019

BOM trabalho. **Direção: Claire Denis.** França: Artificial Eye, 1999. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0209933/>>. Acesso em: 5 nov. 2019

BORDWELL, D. **Getting real.** Disponível em: <<http://www.davidbordwell.net/blog/2009/05/03/getting-real/>>. Acesso em: 6 out. 2019.

BOWEN, P. **25 NEW FACES OF INDIE FILM 2003 - Andrew Bujalski.** Disponível em: <[https://filmmakermagazine.com/archives/issues/summer2003/features/25\\_faces16-20.php](https://filmmakermagazine.com/archives/issues/summer2003/features/25_faces16-20.php)>. Acesso em: 3 nov. 2019.

BRODY, R. **About “Neo-Neo Realism”.** Disponível em: <<https://www.newyorker.com/culture/richard-brody/about-neo-neo-realism>>. Acesso em: 5 out. 2019.

BRODY, R. “Damsels in Distress”: Whit Stillman’s Tightly Strung Quartet. **The New Yorker**, 5 abr. 2012.

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. G.; MORETTIN, E. V.; LISSOVSKY, M. (Eds.). **Visualidades hoje**. Salvador: EDUFBA/COMPÓS, 2013. p. 79–99.

CARNEY, R. **An Interview with Ray Carney about the Digital Revolution**. Disponível em: <<http://people.bu.edu/rcarney/newsevents/digitalrevolution.shtml>>. Acesso em: 6 set. 2019a.

CARNEY, R. **News and Events: Trumping Trump: The Quiet Achievement of Quiet City**. Blog. Disponível em: <<http://people.bu.edu/rcarney/newsevents/quietcity.shtml>>. Acesso em: 9 set. 2019.

CARNEY, R. **Shadows: Fake Improvisation**. Blog. Disponível em: <<http://people.bu.edu/rcarney/shadows/fakeim.shtml>>. Acesso em: 17 set. 2019b.

CARREIRO, R. A hora dos amadores. **Rumores**, v. 12, n. 24, p. 153–172, 20 dez. 2018.

CHELSEA girls. **Direção: Paul Morrissey, Andy Warhol**. EUA: Youtube, 1966. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0061465/>>. Acesso em: 21 out. 2019

CHOP shop. **Direção: Ramin Bahrani**. EUA: Koch Lorber Films, 2007. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0990404/>>. Acesso em: 25 out. 2019

CHRISTIAN, A. J. Joe Swanberg, Intimacy, and the Digital Aesthetic. **Cinema Journal**, v. 50, n. 4, p. 117–135, 2011.

CRASH estranhos prazeres. **Direção: David Cronenberg**. São Paulo: Columbia TriStar Home Entertainment, 1996. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0115964/>>. Acesso em: 26 out. 2019

CYRUS. **Direção: Mark e Jay Duplass**. EUA: Fox Searchlight Pictures, 2010. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1336617/>>. Acesso em: 24 out. 2019

DALY, K. Cinema 3.0: The Interactive-Image. **Cinema Journal**, v. 50, n. 1, p. 81–98, 2010.

DELEUZE, G.; RIBEIRO, E. A. **Cinema 2: A imagem-tempo**. Edição: New ed. [s.l.] Editora 34, 2018.

DELEUZE, G.; SENRA, S. **Cinema 1: A imagem-movimento**. Edição: New ed. [s.l.] Editora 34, 2018.

DENTLER, M. **First Person: Matt Dentler on Indie Film for the MySpace/YouTube/iPod Generation | IndieWire**. Disponível em: <<https://www.indiewire.com/2007/08/first-person-matt-dentler-on-indie-film-for-the-myspaceyoutubeipod-generation-74061/>>. Acesso em: 1 jan. 2019b.

DENTLER, M. **Mumblecore's Cousin = the "Gordon Green Gang"** **IndieWire**, 9 abr. 2007a. Disponível em: <<https://www.indiewire.com/2007/04/mumblecores-cousin-the-gordon-green-gang-222081/>>. Acesso em: 1 jan. 2019

DOHERTY, T. **Teenagers And Teenpics: Juvenilization Of American Movies**. [s.l.] Temple University Press, 2010.

DOLLAR, S. **Greta Gerwig & Joe Swanberg: The Penny-Pinching Future of Indie Cinema**. Disponível em:

<<https://www.pastemagazine.com/articles/2009/03/greta-gerwig-joe-swanberg-the-penny-pinching-futur.html>>. Acesso em: 2 jan. 2019.

ELSAESSER, T. The Mind-Game Film. In: BUCKLAND, W. (Ed.). . **Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema**. [s.l.] Wiley-Blackwell, 2009. p. 13–41.

FELDMAN, I. O trabalho do amador. In: BRASIL, A. G.; MORETTIN, E. V.; LISSOVSKY, M. (Eds.). . **Visualidades hoje**. Salvador: EDUFBA/COMPÓS, 2013. p. 59–77.

FILIPPO, M. SAN. O cinema da recessão: Além do mumblecore. In: FRANCESCHET, C. (Ed.). . **Cinema bit : mostra internacional de cinema digital**. [s.l.] São Paulo (SP): Centro Cultural São Paulo, 2012. p. 6–15.

FISCHER, C. **Experimental Film**. Disponível em:

<<https://www.encyclopedia.com/arts/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/experimental-film>>. Acesso em: 1 maio. 2019.

FLORES de Xangai. **Direção: Hou Hsiao-Hsien**. CHINA: ARP Sélection, 1998. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0156587/>>. Acesso em: 26 out. 2019

FOUR eyed Monsters. **Direção: Susan Buice e Arin Crumley**. EUA: sem distribuição, 2005. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0439182/>>. Acesso em: 19 out. 2019

FOWLER, C. (ED.). **The European Cinema Reader**. [s.l.] Psychology Press, 2002.

FRANCESCHET, C. Nota do Editor. In: FRANCESCHET, C. (Ed.). . **MUMBLECORE: a estética do “Faça você mesmo”**. 1 ed. ed. [s.l.] São Paulo (SP): Centro Cultural São Paulo, 2011. p. 5–6.

FROWNLAND. **Direção: Ronald Bronstein**. EUA: Factory 25, 2007. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0970935/>>. Acesso em: 21 out. 2019

FROZEN river. **Direção: Courtney Hunt**. EUA: Sony Pictures Home Entertainment, , 2008. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0978759/>>. Acesso em: 25 out. 2019

FUNNY ha ha. **Direção: Andrew Bujalski**. EUA: sem distribuição, 2002. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0327753/>>. Acesso em: 18 out. 2019

GARDEN state. **Direção: Zach Braff**. EUA: Fox Searchlight Pictures, , 2004. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0333766/>>. Acesso em: 18 out. 2019

GEORGE washington. **Direção: David Gordon Green**. EUA: The Criterion Collection, 2000. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0262432/>>. Acesso em: 19 out. 2019

GIDE, A. **Diário dos Moedeiros Falsos**. Literatura Brasileira edition ed. [s.l.] Estacao Liberdade, 2009.

GO fish. **Direção: Rose Troche, Guinevere Turner**. EUA: The Samuel Goldwyn Company, 1994. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0109913/>>. Acesso em: 21 out. 2019

GOODBYE solo. **Direção: Ramin Bahrani**. São Paulo: Imovision filmes, 2008. Disponível

em: <<http://www.imdb.com/title/tt1095442/>>. Acesso em: 25 out. 2019

GREAT world of sound. **Direção: Craig Zobel**. EUA: Magnolia Pictures, 2007. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0826547/>>. Acesso em: 19 out. 2019

HABERMAS, J. Technology and Science as “Ideology”. In: **Toward a Rational Society: Student Protest, Science, and Politics**. Tradução Jeremy J. Shapiro. 1st Published as Beacon Ppbk in 1971 edition ed. Boston: Beacon Press, 1971. p. 81–122.

HALLAM, J.; MARSHMENT, M. **Realism and Popular Cinema**. [s.l.] Manchester University Press, 2000.

HANNAH takes the stairs. **Direção: Joe Swanberg**. EUA: IFC Films, 2007. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0841108/>>. Acesso em: 19 out. 2019

HERNANDEZ, E. **mumble, mumble**. **IndieWire**, 5 abr. 2007b. Disponível em: <<https://www.indiewire.com/2007/04/mumble-mumble-177486/>>. Acesso em: 23 ago. 2019

HERNANDEZ, E. **SXSW '07 DAILY DISPATCH: Mumblecore Movie? Swanberg, Bujalski, Duplass and Others Unveil “Hannah Tak”** **IndieWire**, 15 mar. 2007a. Disponível em: <<https://www.indiewire.com/2007/03/sxsw-07-daily-dispatch-mumblecore-movie-swanberg-bujalski-duplass-and-others-unveil-hannah-tak-74969/>>. Acesso em: 1 jan. 2019

HILLS, A. **Jay and Mark Duplass on “Baghead”**. Blog. Disponível em: <<http://2008/07/jay-and-mark-duplass-on-baghea>>. Acesso em: 13 set. 2019.

HOBERMAN, J. **It’s Mumblecore!** Disponível em: <<https://www.villagevoice.com/2007/08/14/its-mumblecore/>>. Acesso em: 1 jan. 2019.

HOHOKAM. **Direção: Frank V. Ross**. EUA: self distributed, 2007. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0915461/>>. Acesso em: 21 out. 2019

HORTON, J. The Sound of Uncertain Voices: Mumblecore and the Interrogation of Realism. **Revista Cinephile**, v. 7, n. 2, p. 23–29, Fall 2011.

HUBERT, A. **Speak up!** Disponível em: <<https://www.theguardian.com/film/2007/may/19/culture.features>>. Acesso em: 1 jan. 2019.

HUGGINS, J. A Method of Postmodern Love in Mumblecore. **FATA MORGANA**, n. 27, p. 129–144, 2015.

**IndieWire**. Film industry and review website. Disponível em: <<https://www.indiewire.com>>. Acesso em: 10 ago. 2019.

JENKINS, H. **Convergence Culture: Where Old and New Media Collide**. [s.l.] NYU Press, 2006.

KING, G. **American Independent Cinema**. Bloomington: Indiana University Press, 2005.

KISSING on the mouth. **Direção: Joe Swanberg**. EUA: self distributed, 2005. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0446725/>>. Acesso em: 23 out. 2019

KORESKEY, M. **Decade: Andrew Bujalski On “Funny Ha Ha”**. Disponível em:

<<https://www.indiewire.com/2009/12/decade-andrew-bujalski-on-funny-ha-ha-55582/>>. Acesso em: 1 jan. 2019.

KRAMER, G. **Interview: Joe Swanberg Talks Silver Bullets, Mumblecore, and More.** Disponível em: <<https://www.slantmagazine.com/film/interview-joe-swanberg/>>. Acesso em: 4 out. 2019.

LARSON, M. S. PROFESSIONS TODAY Self-criticism and reflections for the future. **Sociologia, Problemas e Práticas**, n. 88, p. 27–42, 2018.

LARSON, M. S. **The Rise of Professionalism: A Sociological Analysis.** [s.l.] University of California Press, 1977.

LATTIMER, J. Beyond Neo-Neo Realism Reconfigurations of Neorealist Narration in Kelly Reichardt's Meek's Cutoff. **Revista Cinephile**, v. 7, n. 2, p. 37–41, Fall 2011.

LIM, D. **A Generation Finds Its Mumble.** Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2007/08/19/movies/19lim.html>>. Acesso em: 1 jan. 2019.

LIM, D. The (Mumbled) . . . Halting . . . Voice of a Generation. **The New York Times**, 8 jan. 2006.

LIM, D. **The Graduates.** Disponível em: <<https://www.villagevoice.com/2005/04/19/the-graduates/>>. Acesso em: 6 set. 2019.

LOL. **Direção: Joe Swanberg.** EUA: self distributed, , 2006. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0462392/>>. Acesso em: 25 out. 2019

LOW and behold. **Direção: Zack Godshall.** EUA: self distributed, 2007. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0910917/>>. Acesso em: 19 out. 2019

LUNENFELD, P. (ED.). **The digital dialectic: new essays on new media.** Cambridge, Mass: MIT Press, 1999.

MANHATTA. **Direção: Charles Sheeler, Paul Strand.** EUA: Youtube, 1921. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=kuuZS2phD10>>. Acesso em: 23 out. 2019

MANOVICH, L. **The Language of New Media.** Edição: Revised ed. ed. Cambridge, Mass.: Mit Press, 2002.

MAN push cart. **Direção: Ramin Bahrani.** EUA: Koch Lorber Films, 2005. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0464105/>>. Acesso em: 25 out. 2019

MEDICINE for melancholy. **Direção: Barry Jenkins.** EUA: IFC Films, , 2008. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1133989/>>. Acesso em: 3 nov. 2019

MEEK'S cutoff. **Direção: Kelly Reichardt.** EUA: Oscilloscope, 2010. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1518812/>>. Acesso em: 25 out. 2019

MEKAS, J. A Call for a New Generation of Film-Makers. In: SITNEY, P. A. (Ed.). . **Film Culture Reader.** 1st Cooper Square Press ed. New York, NY: Cooper Square Press, 2000. p. 73–75.

MENARD, D. G. **Stranger Than Paradise: Comedy 'Noir'**. Disponível em: <<https://offscreen.com/view/stranger-than-paradise-comedy-noir>>. Acesso em: 29 abr. 2019.

MINHA terra África. **Direção: Claire Denis**. Brasil: Imovision filmes, 2009. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1135952/>>. Acesso em: 26 out. 2019

**MUBI: Watch and Discover Movies**. Disponível em: <<https://mubi.com>>. Acesso em: 10 ago. 2019.

MULHER à tarde. **Direção: Afonso Uchoa**. EUA: self distributed, 2009. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-211502/>>. Acesso em: 24 out. 2019

**Mumblecore**. , 11 jan. 2019. (Nota técnica).

**Mumblecore** -. Disponível em: <<http://criterionforum.org/forum/viewtopic.php?t=7640>>. Acesso em: 10 ago. 2019.

**Mumblecore.info - An indie guide to Mumblecore**. Disponível em: <<http://mumblecore.info>>. Acesso em: 10 ago. 2019.

**Mumblecore for beginners**. Disponível em: <<https://www.sacurrent.com/ArtSlut/archives/2010/07/07/mumblecore-for-beginners>>. Acesso em: 2 jan. 2019.

MURPHY, JJ. **Mumblecore and Four Eyed Monsters. JJ Murphy on independent cinema**, 6 dez. 2007b. Disponível em: <<http://www.jjmurphyfilm.com/blog/2007/06/12/mumblecore-and-four-eyed-monsters/>>. Acesso em: 1 jan. 2019

MURPHY, JJ. **Mutual Appreciation + Old Joy – j.j. murphy on independent cinema. JJ Murphy on independent cinema**, 6 nov. 2007a. Disponível em: <<http://www.jjmurphyfilm.com/blog/2007/06/11/bujalski-mumblecore-old-joy-and-four-eyed-monsters/>>. Acesso em: 28 abr. 2019

MUTUAL Appreciation. **Direção: Andrew Bujalski**. EUA: Image Entertainment, , 2005. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0446747/>>. Acesso em: 19 out. 2019

NAISH, S. Digital Socialism: How Mumblecore Filmmaking Defies Capitalism. 2013.

NIGHTS and weekends. **Direção: Joe Swanberg**. EUA: IFC Films, 2008. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1186248/>>. Acesso em: 20 out. 2019

O BALCONISTA. **Direção: Kevin Smith**. EUA: Lionsgate, 1994. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0109445/>>. Acesso em: 19 out. 2019

OLD joy. **Direção: Kelly Reichardt**. EUA: Kino International, 2006. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0468526/>>. Acesso em: 21 out. 2019

OLIVEIRA JÚNIOR, L. C. **O cinema de fluxo e a mise en scène**. text—[s.l.] Universidade de São Paulo, 28 set. 2010.

OSCARS. **Pulp Fiction Wins Original Screenplay: 1995 Oscars**, 12 maio 2010. Disponível

em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dkA3AoD-0oQ>>. Acesso em: 24 ago. 2019

OS MONSTROS. **Direção: Pedro Diogenes, Guto Parente, Luiz Pretti, Ricardo Pretti.** Brasil: Alumbramento, 2011. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt2023638/>>. Acesso em: 24 out. 2019

PENTHESILEA: queen of the amazons. **Direção: Laura Mulvey, Peter Wollen.** EUA: self distributed, 1974. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0071983/>>. Acesso em: 23 out. 2019

PERDIDOS no paraíso. **Direção: Jim Jarmusch.** Brasil: Zeta Filmes, 1984. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0088184/>>. Acesso em: 19 out. 2019

PEREIRA, L. O. V. **Mumblecore: perspectivas dialógicas para o cinema em mídia digital.** [s.l.: s.n.].

PINKERTON, N. **Joe Sawnberg and Greta Gerwig Attempt To Tell the Truth in Nights and Weekends.** Disponível em: <<https://www.villagevoice.com/2008/10/08/joe-sawnberg-and-greta-gerwig-attempt-to-tell-the-truth-in-nights-and-weekends/>>. Acesso em: 2 out. 2019.

POPESCU, S. Digital Media and the Emergence of Contemporary Film Subgenres. **Scan | Journal of Media Arts Culture**, v. 10, n. 1, 2013.

PULL my daisy. **Direção: Robert Frank, Alfred Leslie.** EUA: self distributed, 1959. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0052100/>>. Acesso em: 21 out. 2019

QUIET city. **Direção: Aaron Katz.** EUA: Benten Films, 2007. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0914382/>>. Acesso em: 21 out. 2019

RIBETON, T. **Le Mumblecore.** Roubaix: lulu.com, 2014.

RIDDLES of the sphinx. **Direção: Laura Mulvey, Peter Wollen.** EUA: BFI Vídeo, , 1977. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0076625/>>. Acesso em: 23 out. 2019

RISCADO. **Direção: Gustavo Pizzi.** Rio de Janeiro: Filmes do Estação, 2010. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1667333/>>. Acesso em: 24 out. 2019

ROMA, cidade aberta. **Direção Roberto Rossellini.** EUA: The Criterion Collection, 1945. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0038890/>>. Acesso em: 26 out. 2019

ROMBES, N. **Cinema in the Digital Age: Revised Edition.** 2nd Edition, Kindle Edition ed. [s.l.] Wallflower Press, 2017.

ROSSELLINI, R. **Paisan** Versátil Home Vídeo, , 1946. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0038823/>>. Acesso em: 26 out. 2019

RUSHTON, R. Post-Classical Hollywood Realism and “Ideological Reality”. **Revista Cinephile**, v. 7, n. 2, p. 15–21, Fall 2011.

RYZIK, M. **Mumblecore Auteurs Get Ready for Their Close-Up** *The Carpetbagger*, 28 jan. 2010. Disponível em: <<https://carpetbagger.blogs.nytimes.com/2010/01/28/mumblecore-auteurs-get-ready-for-their>>

-close-up/>. Acesso em: 22 set. 2019

SCHOOL of rock. **Direção: Richard Linklater.** EUA: Paramount Pictures, , 2003. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0332379/>>. Acesso em: 20 out. 2019

SCOTT, A. O. **Neo-Neo Realism - American Directors Make Clear-Eyed Movies for Hard Times.** Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2009/03/22/magazine/22neorealism-t.html>>. Acesso em: 5 out. 2019.

SCOTT, A. O. **Postgraduate Depression, When True Love Is as Elusive as High Pay and Low Rent.** Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2005/04/29/movies/postgraduate-depression-when-true-love-is-as-elusive-as-high-pay-and.html>>. Acesso em: 6 set. 2019.

SEINFELD. **Direção: Jerry Seinfeld, Larry David.** EUA: NBC, 1998-1989. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0098904/>>. Acesso em: 1 nov. 2019

SHADOWS. **Direção: John Cassavetes.** EUA: The Criterion Collection , 1958. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0053270/>>. Acesso em: 19 out. 2019

SHOESHINE. **Direção: Vittorio De Sica.** Itália: Films sans Frontières, 1946. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0038913/>>. Acesso em: 26 out. 2019

SILVER bullets. **Direção: Joe Swanberg.** EUA: self distributed, 2011a. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1865503/>>. Acesso em: 23 out. 2019

SITNEY, P. A. Structural Film. In: SITNEY, P. A. (Ed.). . **Film Culture Reader.** 1st Cooper Square Press ed. New York, NY: Cooper Square Press, 2000b. p. 327–347.

SITNEY, P. A. The New American Cinema. In: SITNEY, P. A. (Ed.). . **Film Culture Reader.** 1st Cooper Square Press ed. New York, NY: Cooper Square Press, 2000a. p. 71–72.

SLACKER. **Direção: Richard Linklater.** EUA: The Criterion Collection, 1990. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0102943/>>. Acesso em: 21 out. 2019

STARLING, C. Um ‘movimento’ que, ainda bem, não busca nenhum sentido. In: FRANCESCHET, C. (Ed.). . **MUMBLECORE: a estética do “Faça você mesmo”.** 1 ed. ed. [s.l.] São Paulo (SP): Centro Cultural São Paulo, 2011. p. 69–74.

SUGAR. **Direção: Anna Boden, Ryan Fleck.** EUA: Sony Pictures Home Entertainment, , 2008. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt00990413/>>. Acesso em: 25 out. 2019

**SXSW Conference & Festivals.** Disponível em: <<https://www.sxsw.com/>>. Acesso em: 10 ago. 2019.

TAUBIN, A. **Distributor Wanted: Mutual Appreciation.** magazine. Disponível em: <<https://www.filmcomment.com/article/mutual-appreciation-andrew-bujalski/>>. Acesso em: 1 jan. 2019.

TAUBIN, A. **Mumblecore: All Talk? - Film Comment.** Disponível em: <<https://www.filmcomment.com/article/all-talk-mumblecore/>>. Acesso em: 25 ago. 2019.

TAUBIN, A. Mumblecore: Só papo furado? In: FRANCESCHET, C. (Ed.). . **MUMBLECORE: a estética do “Faça você mesmo”**. 1 ed. ed. [s.l.] São Paulo (SP): Centro Cultural São Paulo, 2011. p. 35–42.

TEAM picture. **Direção: Kentucker Audley**. EUA: Benten Films, 2007. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1160026/>>. Acesso em: 21 out. 2019

The anti-mumblecore film-maker. **The Economist**, 1 maio 2012.

**The Criterion Collection**. Disponível em: <<https://criterion.com>>. Acesso em: 18 out. 2019.

THE EXPLODING girl. **Direção: Bradley Rust Gray**. Eua: Oscilloscope, 2009. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1294161/>>. Acesso em: 24 out. 2019

THE FLOWER thief. **Direção: Ron Rice**. EUA: self distributed, 1960. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0136201/>>. Acesso em: 21 out. 2019

THE LOST coast. **Direção: Gabriel Fleming**. EUA: Breaking Glass Pictures, 2008. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1189341/>>. Acesso em: 25 out. 2019

THE OFFICE. **Criado por: Ricky Gervais, Stephen Merchant**. Reino Unido: BBC, 2003 2001. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0290978/>>. Acesso em: 31 out. 2019

THE PUFFY chair. **Direção: Mark e Jay Duplass**. EUA: Netflix, 2005. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0436689/>>. Acesso em: 21 out. 2019

THE REAL world. **Criado por: Jonathan Murray, Mary-Ellis Bunim**. EUA: MTV, 1992. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0103520/>>. Acesso em: 1 nov. 2019

THE SAND castle. **Direção: Jerome Hill**. EUA: Louis De Rochemont Associates, , 1961. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0055403/>>. Acesso em: 23 out. 2019

THOMPSON, B. **The return of the talkies: Cinema**. Disponível em: <<http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/the-return-of-the-talkies-cinema-1569164.html>>. Acesso em: 1 jan. 2019.

TINY furniture. **Direção: Lena Dunham**. EUA: IFC Films, 2010. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1570989/>>. Acesso em: 19 out. 2019

TREELESS mountain. **Direção: So Yong Kim**. EUA: Oscilloscope, 2008. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1143155/>>. Acesso em: 25 out. 2019

TRYON, C. **Reinventing Cinema: Movies in the Age of Media Convergence**. [s.l.] Rutgers University Press, 2009.

TURCI, E. **Mumblecore: a reallocation and invention of the American independent cinema**. text—Itália: UNIVERSITA' DI BOLOGNA, 2012.

**Twitch**. Disponível em: <<https://www.twitch.tv/>>. Acesso em: 25 out. 2019.

TZIOUMAKIS, Y. **American Independent Cinema: An Introduction**. [s.l.] Edinburgh University Press, 2006.

TZIOUMAKIS, Y. American Independent Cinema in the Age of Convergence. **Revue française detudes americaines**, v. n° 136, n. 2, p. 52–66, 2013.

UMBERTO D. **Direção: Vittorio De Sica**. EUA: The Criterion Collection, 1952. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0045274/>>. Acesso em: 26 out. 2019

UNCLE kent. **Direção: Joe Swanberg**. EUA: self distributed, 2011c. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1787831/>>. Acesso em: 24 out. 2019

VAN COUVERING, A. **What I Meant to Say**. film magazine. Disponível em: <<https://filmmakermagazine.com/archives/issues/spring2007/features/mumblecore.php>>. Acesso em: 1 jan. 2019.

WAGNER, B. **Accidental Cinema and the YouTube Sublime: An Interview with Joe Swanberg**. Disponível em: <<http://sensesofcinema.com/2011/feature-articles/accidental-cinema-and-the-youtube-sublime-an-interview-with-joe-swanberg/>>. Acesso em: 2 jan. 2019.

WALTERS, B. **Frownland, a 16mm love letter to film-making | Film | The Guardian**. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/film/2008/oct/21/frownland>>. Acesso em: 9 out. 2019.

WEDDINGS and babies. **Direção: Morris Engel**. EUA: Twentieth Century Fox / Kino Vídeo, 1958. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0052382/>>. Acesso em: 23 out. 2019

WENDY and Lucy. **Direção: Kelly Reichardt**. EUA: Oscilloscope, 2008. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1152850/>>. Acesso em: 25 out. 2019

WESTON, J. **Directing Actors: Creating Memorable Performances for Film & Television**. Edição: 1st US-1st Printing ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 1999.

WILLIS, H. **New Digital Cinema: Reinventing the Moving Image**. [s.l.] Wallflower Press, 2005.

WOLLEN, P. The Field of Language in Film. **October**, v. 17, p. 53–60, 1981.

WOLLEN, P. “The Two Avant-Gardes”, Chapter. In: WOLLEN, P. (Ed.). . **Readings and writings: semiotic counter-strategies**. London: Verso, 1982. p. 92–104.

ZAVATTINI, C. Some Ideas on the Cinema: Chapter. In: SNYDER, S. J.; CURLE, H. (Eds.). . **Vittorio De Sica: contemporary perspectives**. Toronto: University of Toronto Press, 2000. v. Toronto Italian studiesp. 50–61.

ZIMMERMANN, P. R. **Reel Families: A Social History of Amateur Film**. [s.l.] Indiana University Press, 1995.