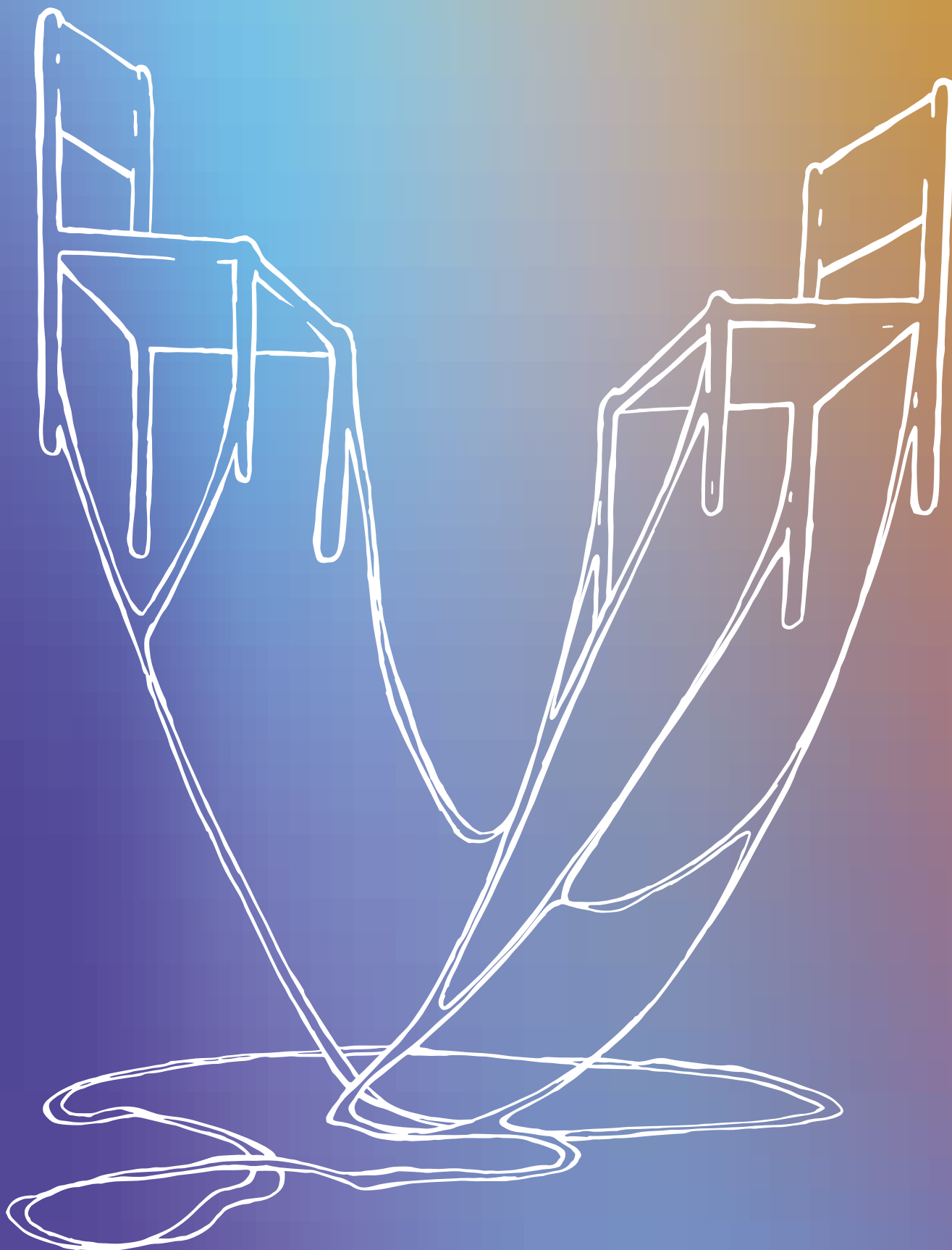


MJMBLECORE

OU COMO FAZER UM FILME NA PANDEMIA



Franceschet, Célio		
Mumblecore [livro eletrônico]: ou como fazer um filme na pandemia / Célio Franceschet; [organização Célio Franceschet, Carlos Gabriel Pegoraro]. – São Paulo: Associação Amigos do Centro Cultural São Paulo, 2021.		
PDF		
ISBN 978-65-993292-2-7		
1. Cineastas independentes 2. Cinema 3. Cinema - História 4. Filmes independentes - Produção e direção 5. Mumblecore digital 6. Pandemia I. Pegoraro, Carlos Gabriel. II. Título.		
21-70892		CDD-791.430973

1. Filmes independentes : Cinema : Produção e direção 791.430973	
Maria Alice Ferreira - Bibliotecária - CRB-8/7964	

5	MUMBLECORE, OU COMO FAZER UM FILME NA PANDEMIA
6	MOMENTO VERSUS MOVIMENTO
12	A GESTAÇÃO DE UM NOVO CINEMA INDEPENDENTE
18	UM NOVO REALISMO
23	UM CINEMA DE ACIDENTES
30	OS VÁRIOS REALISMOS
45	MUMBLECORE: SÓ PAPO FURADO?
51	GERAÇÃO EM MOSAICO
52	CINEMA COMO AUTO-RETRATO
54	CINEMA COMO HISTÓRIA (DO CINEMA)
56	O OUTRO LADO DO ATLÂNTICO
59	ENTREVISTA DE LINCOLN PÉRICLES COM JOE SWANBERG
65	FILMES
67	HANNAH SOBE AS ESCADAS
69	BAGHEAD
71	THE STRANGE LITTLE CAT
73	PARECE AMOR
75	ONTEM HAVIA COISAS ESTRANHAS NO CÉU
77	ELA VOLTA NA QUINTA
79	A CRIADA
81	FUNNY HA HA
83	ADMIRAÇÃO MÚTUA
85	ARÁBIA
87	3/4
89	FILME DE DOMINGO
91	BARONESA
92	LIVES E MASTERCLASS
93	RETRATOS DE FAMÍLIA
94	MÉTODOS DE REALIZAÇÃO E PRODUÇÃO
95	FATIAS DE VIDA EM CINEMA
96	REALIZAÇÃO INDEPENDENTE
97	MUMBLECORE: SINTAXE DE UM CINEMA DE ACIDENTES
99	CURADORES
100	CARTAZ
100	SITE
101	FICHA TÉCNICA

MUMBLECORE OU COMO FAZER UM FILME NA PANDEMIA

A mostra Mumblecore, ou como fazer um filme na pandemia, exibida online e gratuitamente na plataforma de streaming da Spcine Play entre 23 de maio a 24 de junho de 2021, parte do pouco falado movimento de cinema americano mumblecore para refletir sobre diferentes modos de se pensar e produzir cinema hoje. O mumblecore foi uma tendência estilística que surgiu em um cenário específico de produções pós-anos 2000. Estilisticamente, eram produções ultra independentes, produzidas por pequenos grupos de amigos em um esforço coletivo de criação e improviso. As narrativas aconteciam em espaços confinados, em um estilo ultra-casual e geralmente sem roteiro. Um alargamento das experiências de criação coletiva que se tornou possível principalmente pelas possibilidades trazidas pelos novos equipamentos digitais, inspirados tanto pelos reality shows quanto pelo Youtube e o cinema independente americano dos anos 90.

Muito se escreveu nas primeiras semanas de isolamento social sobre filmes de pandemia e pós-apocalipse, mas pouco se falou sobre um cinema que, no lugar de catástrofes e grandes produções, apresentasse possibilidades para a atividade cinematográfica de agora, com trabalhos que poderiam ter sido realizados no isolamento. Filmes que desafiam a lógica industrial, abrindo mão de grandes equipes e orçamentos, de um extenso planejamento e preparação, que abre mão de formatos e estruturas profissionais de produção em prol de um processo criativo mais livre, com sensibilidades artísticas que capturam a realidade imediata ao nosso redor, e que valorize o improviso e a criação coletiva em detrimento da tradicional segmentação do mercado profissional.

Pensando nisso, um pequeno panorama dos vários cinemas ultra independentes que surgiram na alvorada dos anos 2000 nos parece agora exemplo de produções possíveis para a realidade de hoje. Do Mumblecore ao Berliner Mumblecore, dos Novos Realismos ao Novíssimo Cinema Brasileiro, esquadrinham-se tendências que seguiram um mesmo princípio de revisão e que, dentro de uma perspectiva de limitação diante da necessidade de isolamento social, investigam formatos e referências para produções possíveis.

MOVIMENTO 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, discutiu pela primeira vez a ideia de um novo movimento de cinema que corria os corredores do festival South By Southwest naquele ano.

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 (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. (KORESKEY, 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 improviso 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.

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”. 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” (KORESKEY, 2009).

Ilana Feldman, 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 recepciona 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 consequentemente, 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 consequentemente, 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”. 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.” Ou como Alain Bergala 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.”

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’” (CARREIRO, 2018). 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, 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. Dennis Lim prefere desmistificar esta filiação entre Cassavetes e Bujalski, considerando a aproximação como consequência do uso arbitrário do 16mm preto e branco.

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, 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, 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 funciona, literalmente, como um marco divisório entre as duas eras, analógica e digital”.(ROMBES, 2017)

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. 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 U\$ 500 dólares.

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 (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, 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.

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), 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)

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). 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, 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. 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).

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*, 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 adulto jovem pós-universidade.

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. (KORESKEY, 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.

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 adultos jovens 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)

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*, ao lado de três outros importantes artigos: *Village Voice*, *New York Times*, e o britânico *The Guardian*, todos publicados em 2007.

Van Couvering é produtora de filmes como *Tiny Furniture* (2010), de Lena Dunham, e dos filmes de Ry Russo Young, ambas integradas ao movimento em gerações posteriores do mumblecore. O artigo de Couvering 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.

Couvering evoca outro artigo, o da crítica Amy Taubin, publicado em 2005 na revista americana *Film Comment*, 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* (de John Cassavetes, 1958), *Estranhos no Paraíso* (de Jim Jarmusch, 1984) e *O Balconista* (de Kevin Smith, 1994), “que trazem interpretações precisas

e comoventes de subculturas das quais seus diretores têm conhecimento profundo” (TAUBIN, 2005). Van Couvering, 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 cinema.

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.

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.

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 ninguém 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, 2007)

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'. Segundo Dentler, dois filmes que foram exibidos em Sundance e no SXSW, em 2007; a saber: Great World of Sound (2007), de Craig Zobel, e Low and Behold (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 (2000) e All the Real Girls (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.

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 (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)

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, 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.

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. 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)

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.

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 (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), um fenômeno cada vez mais contemporâneo e que subverte a ideia de realismo sob o prisma da representação e da performatividade.

Outros dois artigos que merecem menção são o de Dennis Lim, publicado no New York Times, e o de Amy Taubin, publicado na revista Film Comment, 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.,

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* (2007), de Aaron Katz, a *Before Sunrise* (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 Mumblecormedies [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.

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-conscientes¹² 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-colegiais 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, 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 (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. 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, 2007)

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 (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 (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 “improviso” 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)

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* (2011) e *Art History* (2011), 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 indescutível 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 grato 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, 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 improviso 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,

Todo o equipamento que você vê sendo usado nos momentos de filmagem em *Art History* é exatamente o que nós usamos nos dois 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). 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 (2011), 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 (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, 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* (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.

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. 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 (2008), de Kelly Reichardt, associada ao movimento mumblecore por alguns críticos, 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 (2008) e seus anteriores, Man Push Cart (2005) e Chop Shop (2007); Sugar (2008), de Ryan Fleck e Anna Boden; Treeless Mountain (2008), o segundo filme de So Yong Kim, também associada ao mumblecore; e Ballast (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 neorrealismo 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 neorrealismo 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 neorrealismo, 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 - aterrisou 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 neorrealismo 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 acidental [...] 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 neorrealismo 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 neorrealismo italiano,

O contraste entre, por um lado, os chamados neo-neo realistas e os neorrealistas, 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, ao contrário do neorrealismo 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 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 ressentido 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 neorrealismo italiano. 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 (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 neorrealismo italiano não é uma “essência cinematográfica fluando de lugar a lugar, se estabelecendo quando lhe parece propício.” Como os filmes que ele aglutina, o neorrealismo 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)

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.

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 ideia 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), 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). 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.”

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, 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). 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 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), 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), 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.

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 Cuttof (2010), de Kelly Reichardt. 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 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) 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. 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 neorrealismo é uma lacuna da realidade.

Cesare Zavattini, roteirista do filme Ladrões de Bicicleta (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). 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.

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. Havia 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 neorrealismo 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.

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"³¹. 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 (1996), o chinês Hou

Hsiao-Hsien, com Adeus ao Sul (1996) e Flores de Xangai (1998), até Claire Denis com Bom Trabalho (1999) e Minha Terra, África (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, 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 gravidez 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. Se 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 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 ‘ambiguidades’. 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). 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, 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)

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). 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, os novos realismos estabelecem relações de intersecção não apenas com o mumblecore, mas entre estas várias tendências, que 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)



Foto Peter Basch



Por **Amy Taubin**

Crítica de cinema americana. Ela é uma editora contribuinte em duas revistas de cinema proeminentes: a britânica *Sight & Sound* e a americana *Film Comment*.

MUMBLECORE: SÓ PAPO FURADO? PRÓS E CONTRAS DO INCENSADO MOVIMENTO NEO INDIE

Aqui vai uma história garimpada da Indie Wire e vários sites linkados que, querendo chamar a atenção no tumultuado cenário indie, elevaram o Mumblecore à bola da vez. O responsável e promotor da ideia é Matt Dentler, que dirige o festival South by Southwest (SXSW), em Austin, Texas, e que é também um incansável blogger em favor do “movimento” Mumblecore. As aspas são de Dentler, que parece ter reconhecido que o Mumblecore não é lá a revolução cinematográfica que ele acreditava que fosse. O SXSW é, provavelmente, o maior benfeitor da marca Mumblecore. Antes conhecido como o festival de rejeitados do Sundance — identidade não totalmente negativa devido à crescente cegueira de Sundance com relação a novos talentos — é agora o responsável pelo nascimento do Mumblecore e, como tal, digno de menções em publicações como *Rolling Stone*, que dedicou uma página inteira na sua “Hot Issue” de 2007 à genealogia do panteão de realizadores do Mumblecore: Andrew Bujalski, Aaron Katz, Joe Swanberg e os Irmãos Duplass (a ordem da listagem é minha, não da *Rolling Stone*). Os realizadores também foram beneficiados; é mais fácil angariar público para um gênero em alta do que para qualquer filme low tech que não conte sequer com uma estrela. O centro cultural nova-iorquino, IFC Center, que exibiu uma semana do Mumblecore sob o título *The New Talkies: Generation DIY* (algo como “O novo cinema falado: Geração do ‘Faça você mesmo’”), reconheceu que, ao passo em que as séries não venderam exata mente bem, os filmes, como conjunto, fizeram mais do que qualquer um deles alcançaria individualmente. De todos modos, lançar filmes no circuito comercial só pode perder frente ao lançamento em DVD, onde a associação a um gênero rende ainda mais. E, em termos do futuro da distribuição cinematográfica, os filmes que fazem parte do Mumblecore, até o momento, têm presença garantida na rede através do download on demand.

O termo Mumblecore, segundo dizem, nasceu no SXSW em 2005, cunhado pelo engenheiro de som de Bujalski, um jovem cuja experiência principal com filmes é, pela natureza de seu trabalho, aquilo que ele escuta em seus fones. Mais que um pesadelo para um engenheiro de som, porém, os diálogos de difícil audição que se tornaram a bandeira do Mumblecore têm várias razões de ser.

Em nível técnico, são filmes de micro-orçamento nos quais o som é, quase sempre, um elemento negligenciado. Quando vi pela primeira vez *Funny Ha Ha*, de Bujalski, numa cópia de 16mm no Pioneer Theater em 2002, o som era tão horrível na

cena do restaurante chinês que o zumbido das luzes fluorescentes abafavam os diálogos. (Essa faixa foi restaurada nas subseqüentes versões em 35mm e DVD).

Em termos de atuação, a maioria dos atores prefere ridos pelos diretores novatos — ou atores simplesmente disponíveis — são não-profissionais que tendem a engolir as palavras (particularmente os fins de sentenças) porque estão pouco confortáveis diante da câmera, não importa se seus diálogos são roteirizados, se são improvisados ou uma combinação dos dois elementos anteriores. O que justifica essa escolha particular é o fato de que esses não-atores são perfeitos para esses filmes pois sua insegurança ao dar voz às ideias, desejos e sentimentos não é um mero sintoma de sua falta de técnica: encaixa perfeitamente com uma característica definidora do grupo a que esses diretores e seus quase fictícios personagens pertencem: brancos, classe média, vinte e poucos anos. Os filmes Mumblecore falam, literalmente, na voz desse grupo, e os melhores deles o fazem com extraordinária e reveladora precisão. Certa vez descrevi Bujalski como um poeta da objeção, da hesitação, do descomprometimento, em cujos filmes há tantos minutos e variações de significados implícitas nas frases “Sei lá” e “Quero dizer” como há traduções para a palavra neve na língua dos Inuit.

Mas isso seria fundamento suficiente para um movimento cinematográfico? Obviamente não no sentido amplo da Nouvelle Vague francesa ou da Avant-Garde americana pós-guerra. No máximo, pode-se considerar o Mumblecore como uma atualização do “New Talkie”, a sequência (não totalmente um gênero) de indies com orçamento baixíssimo que apareceram nos primórdios dos noventa em filmes marco como Slacker, de Richard Linklater, Clerks de Kevin Smith e Go Fish, de Rose Troche e Guinevere Turner. Num contexto mais amplo, pode-se identificar suas origens em The Chelsea Girls, de Warhol, e outros filmes semelhantes dos anos sessenta. Tão específica era a tagarelice nesses filmes que poderia servir de exemplo em um curso de linguística antropológica.

No entanto, uma diferença óbvia entre os realizadores do Mumblecore e seus predecessores é a homogeneidade do novo grupo. Os diretores são todos homens caucasianos de classe média que fazem filmes exclusivamente sobre jovens adultos que estão envolvidos em relações heterossexuais e que trabalham (quando têm um trabalho) em locais quase exclusivamente ocupados por jovens brancos solteiros. Como alguns blogueiros que já não aguentam mais essa conversa fiada devem ter notado, o encantador In Between Days (2006) de So Yong Kim parece adequar-se perfeitamente ao parâmetro Mumblecore (produção DIY, uma protagonista cujos problemas com a linguagem e a comunicação frustram seu desejo de viver uma relação romântica). Porém, devido ao fato de ser a realizadora uma mulher coreana-americana e de ser sua heroína uma imigrante também coreana, ninguém teve a ideia de convidar o filme a participar da festa. Ao invés disso, os garotos do Mumblecore selecionaram Ry Russo Young, que faz um papel coadjuvante em Hannah Takes the Stairs (2007) de Swanberg, como sua “diretora feminina”

ainda que seu primeiro filme, Orphans(2007) — com suas metáforas visuais pesadas e sua análise angustiada do laço simbiótico entre duas irmãs — pareça mais próxima de Bergman que de Bujalski.

O “resmungão” mais espalhafatoso e também diretor de três filmes definidores do Mumblecore — Beijando na Boca (Kissing on the Mouth, 2005), LOL (2006) e o antes mencionado Hannah— é Swanberg, que comentou no Green Cine, no ano passado, que seu trabalho “não é sobre o alheamento, é apenas um reflexo do bairro onde vivo, de gente majoritariamente branca e descolada.” Metendo os pés pelas mãos mais ainda, declarou à revista Filmmaker (na edição da primavera 2007) que sentia que não tinha “nada a dizer sobre a guerra do Iraque nesse momento. Posso falar com mais propriedade sobre a história da minha vida e da vida dos meus amigos.” Que Swanberg ache que sua vida e a de seus amigos estejam apartadas da guerra ou do colapso global que pesa sobre nós me parece razão suficiente para trazer de volta o recrutamento militar obrigatório. Eu não levaria essas declarações a sério, não fossem elas apoiadas por filmes tão presunçosos e tão ostensivamente preguiçosos. (Um blogger, tentando justificar a importância de Swanberg, exaltou sua “marca registrada e casual no trabalho com a câmera.”) Há uma enorme diferença entre a dolorosa anomia que aflige os protagonistas em Cidade Silenciosa (Quiet City, 2007), de Katz, e o narcisismo estúpido dos homens e — num grau ligeiramente menor — das mulheres na obra de Swanberg.

Dos três filmes de Swanberg, o primeiro, Beijando na Boca, pelo menos tem um pouco de fôlego, embora seja do tipo Look, Ma, I’m doing it (Olha, mãe, estou fazendo!). Doing it é a frase operativa já que os três filmes são inspirados do universo das revistas masculinas a tal o ponto que os DVDs poderiam ser suplementos da revista Maxim. Swanberg explicou que sentiu a necessidade de fazer Beijando como réplica ao que ele percebeu como caretice de Funny Ha Ha, de Bujalski. De fato, seu maior talento é conseguir que mulheres atrativas, aparentemente inteligentes se dispam e demonstrem interesse sexual em uma série de porcalhões que padecem de desenvolvimento emocional interrompido (arrested emotional development) severo. Swanberg é o Judd Apatow na versão DIY. (Por favor, me poupem de ver essa observação citada na capa de um DVD). Seria possível sentir simpatia pelos garotos se eles não fossem tais misturas de culpa e autoglorificação. O diretor (o termo é empregado meramente como uma descrição de função) citou sua própria persona cinematográfica grosseirona como um sinal de que seus filmes são “críticos” ao comportamento masculino. Essa suposta posição crítica é amplamente invalidada pelo fato de que o grosseiro tornou-se, à sua maneira, um sucesso (foto na Rolling Stone, mulheres sempre prontas a se desnudarem diante de sua câmera).

Para ter uma ideia de como essa crítica pode funcionar, Swanberg deveria dar uma olhada no curta de 1966 de George Kuchar, Hold Me While I’m Naked, um filme que vem à memória justamente porque também mostra o diretor/ator em

atitude introspectiva no chuveiro. Ao contrário de Swanberg, Kuchar consegue que o espectador seja empático com sua frustração sem precisar mostrar seu pau lançando a carga contra o azulejo. Além desse lance de autoexposição, Beijando na Boca ainda abre com uma transa notavelmente realista e continua com duas cenas de “apartamento de pelos pubianos” (uma das garotas usa uma gilete, a outra uma tesourinha). A certa altura, alguém menciona o que poderia ter sido a premissa, nada desinteressante, do filme — se ao menos ela tivesse sido desenvolvida: que vários casais passam a maior parte da relação tentando se separar. Essa tornou-se, sem dúvida, o tema declarado da terceira temporada de Grey’s Anatomy. Talvez o número cres - cente de escritores desesperados tenha assistido aos filmes Mumblecore em busca de inspiração. Atrevo-me a dizer que Swanberg tem um futuro assegurado na TV.

Ao passo em que o Mumblecore já representa um estratagema ultrapassado, dois dos seus principais diretores, Bujalski e Katz, são talentos emergentes e as diferenças entre eles são muito mais interessantes do que as similaridades. Bujalski, de quem já comentei Funny Ha Ha e Admiração Mútua (Mutual Appreciation, 2005), é um escritor sutil e um diretor de atores apurado que sabe como preparar uma cena de modo que a linguagem corporal fale de maneira tão contundente como as palavras. Ao contrário de Bujalski, cuja lealdade ao 16mm conecta-o à longa história do cinema independente de “economizar e fazer a todo custo”, Katz trabalha em DV e seus filmes Dance Party USA (2006) e Cidade Silenciosa têm uma beleza lírica dificilmente associada ao cinema digital (Sean McElwee filmou o primeiro, Andy Reed o mais recente). O design de som de Katz é tão expressivo como suas imagens urbanas ou seus close -ups de personagens em devaneios ou metidos em tímidos tête-à-têtes.

Nos dois filmes, um cara desconectado de seus próprios sentimentos encontra uma garota em quem intuitivamente acredita e a quem se entrega pouco a pouco. Em Cidade Silenciosa, que se passa no Brooklyn, os personagens têm vinte e poucos anos, como toda “demografia” Mumblecore; em Dance Party, USA, são meninos de ensino médio de Portland, ao estilo Gus Van Sant, apesar de serem personagens de perfis menos definidos. Em uma das várias cenas notáveis de Dance Party, um garoto a ponto de completar 18 visita de surpresa uma menina de 14 com quem ele transou enquanto ela estava chapada numa festa e ele sóbrio só o bastante para saber que estava ultrapassando os limites. Ele não tem muita certeza sobre por que tocou a campainha; talvez para se desculpar, talvez só para saber se ela se lembrava do acontecido. Não só ela não se lembra, como tem certeza de que ele veio por sexo e começa a agarrá-lo. Mais tosco e duro que Cidade Silenciosa, Dance Party, USA está no meu panteão de filmes de formação.

Chegado tardiamente à cena, Roland Bronstein — que ganhou um prêmio especial do júri com Frownland (2007) no SXSW — fez um filme que é tanto uma literalização como um frio tapa na cara do Mumblecore (isso apesar

de que ele tenha iniciado a produção do filme em 2002, três anos antes da palavra mumblecore ser proferida). O protagonista dessa hipnótica obra de miserabilismo nova-iorquino se autodescreve como um “troll que mora debaixo da ponte”, tão rendido a suas inseguranças e autodesprezo que de sua boca só saem espasmos e baba toda vez que ele tenta falar. Engenhosamente filmado em Super-16 e com uma performance de Dore Mann que é um corajoso tour de force ou, talvez, Mumblecore — a estética do faça você mesmo . Masoquismo, Frownland pode ser comparado com Blonde Cobra, clássico de 1963 dos diretores da Avant-Garde Ken Jacobs e Bob Fleischner, ou com qualquer das primeiras caracterizações do proscrito Jerry Sims feitas por Jacobs. Bronstein criou um filme de terror quase tão arrepiante como Eraserhead e ainda mais inclemente ao não oferecer nenhuma possibilidade de libertação.



Por **Fábio Andrade**
Crítico, roteirista, músico e editor da revista Cinética.

GERAÇÃO EM MOSAICO

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.

Nenhum dos dois caminhos, porém, parece dar conta ou indicar que, parte de um movimento ou não, os filmes do Mumblecore e adjacências compõem um olhar sobre os Estados Unidos e o mundo em sua época, ainda que este olhar seja fragmentado, por vezes contraditório, e sempre insuficiente. Hoje, em um momento em que os irmãos Duplass já “graduaram” para o sistema de estúdio, Aaron Katz deixa de lado o Mumblecore “by the book” e se aproxima do cinema de gênero, e Joe Swanberg, Kelly Reichardt e Andrew Bujalski já conseguiram abrir pequenas clareiras para si no circuito mundial do cinema de autor, cristaliza-se a possibilidade de se olhar para o Mumblecore como um fenômeno já razoavelmente acabado — e que isso seja possível menos de 10 anos depois do lançamento de sua pedra fundamental, Funny Ha Ha de Bujalski, é apenas mais um dado ironicamente afirmativo sobre a época que esses filmes encapsulam. De qualquer forma, quando vistos em conjunto e com todas as suas semelhanças e diferenças, esses filmes criam um mosaico disforme mas também suficientemente nítido sobre uma geração que parece encontrar aqui seu melhor espelho.

CINEMA COMO AUTO-RETRATO

Em uma crítica a Garota Explosiva (The Exploding Girl) publicada na Reverse Shot, Michael Koresky fala sobre o Mumblecore e afirma que “cada cineasta se aventura e conquista diferentes formas narrativas; mas o que eles parecem ter realizado coletivamente talvez seja a irrevogável identificação de uma geração não só como perdida, mas também agonizantemente inexpressiva”. Apesar de a crítica errar de longe seu alvo, há algo de extremamente verdadeiro nesta afirmação, que os filmes assumem com alguma consciência.

Em uma vernissage filmada em Cidade Silenciosa (Quiet City), de Aaron Katz, uma das personagens diz, em fala quebrada, sem inflexões e cheia de vícios de linguagem, que: it’s all, like, cute and, like, sweet and, like, intense, but in a cerebral way [é tudo, tipo, bonitinho e, tipo, doce e, tipo, intenso, mas de uma maneira cerebral]. A frase é uma descrição irretocável para esse mundo em leve decomposição que marca a produção Mumblecore, dando voz à apatia que substituiu os projetos políticos, trocando a sexualidade pelo afeto e a arte pela estética. O que fazer em um (primeiro) mundo onde as necessidades básicas estão suficientemente resolvidas, a arte se tornou consumo e o próprio consumo já perdeu a graça, o amor se tornou não mais que um tema, e a criação já não encontra mais o que expressar ou revelar sobre e para este mundo?

A resposta encontrada aqui é, em grande parte, uma continuação do tema dominante no cinema desde pelo menos os meados dos anos 90: as relações pessoais. Quando não há mais nada para se construir, defender ou lutar por, há sempre a possibilidade de se conhecer alguém, compartilhar um momento de intimidade, experimentar a integridade de uma companhia, quem sabe até compor uma pequena e tola canção a quatro mãos.

Mas se as obras do Mumblecore são essencialmente retratos de relações, boa parte delas é sobre a sua impossibilidade. Mesmo em um filme como Beijando na Boca (Kissing on the Mouth), de Joe Swanberg, onde o sexo é filmado de forma frontal e por vezes explícita, as relações parecem mais próximas do esva - ziamento irônico da obra de Hong Sang-Soo do que da devassidão pós-apocalíptica de um Larry Clark. Se, ao longo dos anos 90, parte do melhor do cinema norte americano anunciava um fim do mundo que só encontrava sentido na perdição carnal (Larry Clark, David Cronenberg, Harmony Korine, David Lynch), o Mumblecore importa a recatada inarticulação física de diretores

como Wong Kar-Wai, por exemplo, mas sem o peso dos costumes e da tradição que colocava o sangue em ebulição dentro daqueles pesados corpos.

Não deixa de ser irônico que Joe Swanberg frequen - temente afirme que a onipresença sexual em Beijando na Boca tenha surgido como uma reação à apatia das personagens de Funny Ha Ha, e que no fim das contas ela evoque a frieza cirúrgica das cenas de sexo de Hong Sang-Soo, diretor que monotematiza o cons - trangimento e a franca inabilidade na expressão de qualquer sentimento pelo corpo. Quando não fadadas à impossibilidade, as relações para esse grupo de artistas acabam encontrando sua expressão máxima em auto-paródias como O Dia da Transa (Humpday) — em que o constrangimento sexual se torna um conceito até mesmo para as personagens do filme — ou no desvio consciente de Kelly Reichardt, que abandonará qualquer tensão sexual para filmar o amor entre dois amigos, ou entre uma mulher e seu cão de estimação. De qualquer forma, a geração retratada por esses filmes é travada pelo constrangimento que faz com que cada abraço, cada manifestação física de qualquer sentimento, seja uma montanha que eles não sabem como começar a escalar.

Se, por um lado, esse esvaziamento evidencia uma fragilidade geracional que até mesmo vários dos diretores parecem ignorar, por outro, há uma consci ência bastante clara de o que pode ser buscado para preencher essa lacuna. De certa forma, os filmes do Mumblecore parecem uma resposta à frase de Alfred Hitchcock que resumia com precisão as aspirações da dramaturgia clássica: a vida sem as partes chatas. E o que temos nos filmes de Andrew Bujalski que não somente as partes “chatas” da vida, aquilo tudo que normalmente ficaria no chão da sala de montagem de qualquer filme hollywoodiano mais tradicional? Apesar de isso alijar os filmes de horizontes e possibilidades dramáticas, obras como Funny Ha Ha, Garota Explosiva ou Antiga Alegria (Old Joy) são catálogos não raro comoventes de uma verdadeira liturgia cotidiana, em que os pequenos gestos e as ações inconscientes que marcam o dia a dia são destacados como pequenos eventos religiosos. No caso dos filmes de Bujalski, é a montagem que dará destaque a um esvaziar de bolsos antes de uma partida de basquete, ou à maneira que uma deficiente física sai da cadeira de rodas para a sua cama. Nos filmes de Kelly Reichardt ou de Bradley Rust Gray, o esgarçamento do tempo e a forma de enquadrar faz com que mínimas contrações faciais, pequenas inflexões de fala ou repentinas mudanças de luz ganhem uma expressividade monumental, trazendo algo de fran - camente sobrenatural ao que há de mais cotidiano. Pouco importa que o interesse caia sobre as partes chatas da vida; elas são filmadas como o que há de mais excitante e significativo no mundo.

Não é à toa que a tão comentada lista de prioridades da protagonista de Funny Ha Ha faça jus à irônica falta de graça e de finalidade do título. Para as personagens desses filmes, a vida não parece realmente ser mais do que uma sucessão de anticlímaxes, de sonhos não levados a cabo, de uma latente falta de motivações ou de aspirações que fazem todo protagonista parecer

um fraco coadjuvante. Talvez esta seja, como afirmou Koresky, uma geração de fato apática e inexpressiva. Mas o que diferencia os melhores filmes do Mumblecore de outros tediosos retratos de geração espalhados mundo afora é essa percepção de que tudo que é vivo é potencialmente interessante aos olhares artísticos mais inquietos e aguçados. É, basicamente, a capacidade de filmar essa sucessão de ínterims como a vida, em vez de filmar a vida como um eterno ínterim.

CINEMA COMO HISTÓRIA (DO CINEMA)

Se os filmes do Mumblecore criam um retrato razoavelmente harmônico de seu momento histórico, é quando se vai às relações que eles estabelecem com a história do cinema que qualquer impressão de unidade parece insustentável. Mesmo o inevitável tributo ao cinema de John Cassavetes só se aplica com justeza a uma parcela limitada dos filmes. Um mesmo sentimento de mundo os conecta, mas ele é compartilhado por olhares completamente diversos, difusos, distantes. É aqui que as afirmações só parecem possíveis a partir de negações: os diretores do Mumblecore se aproximam mais pelo que eles não filmam, do que pelo que eles de fato filmam.

Se há algo estilisticamente uníssono nestes filmes é a negação de um cinema independente imediatamente anterior, por vezes até mesmo pescando seus signos mais evidentes para lhes conferir um tratamento absolutamente distinto. Não há espaço para a perfeição da Hollywood clássica, mas tampouco para a denúncia da perfeição de um Aronofsky, ou o interesse plástico pelo bizarro e imperfeito de um Harmony Korine (ou por sua domesticação, como em *Little Miss Sunshine*).

Mas se Korine (ou mesmo Lynch ou Cronenberg) inflamava um mundo deformado que aqui nunca é tão explícito, alguns diretores do Mumblecore parecem buscar no vídeo algo de específico que não tem espaço no cinema industrial americano — embora, curiosamente, tenha sido percebido pela televisão, com a câmera inquieta de séries como *The Office*, *Arrested Development* ou mesmo *24 Horas*. É como se o cinema enfim abarcasse a fatia lo-fi do indie rock norte-americano, em que as canções respondem a um cânone tradicional de composição pop, mas as deficiências de produção são assumidas, quando não provocadas, como dados de casualidade que promovem determinados fins estéticos. Nesse grupo, pode-se situar a sinfonia de zooms dos irmãos Duplass, o movimento estagnado dos pastéis de vento dramáticos de Lynn Shelton, a tensão imprevisível das relações em *Yeast*, de Mary Bronstein.

Do outro lado, há os diretores que adotam o vídeo quase como manifestação de um estilo de vida, e que contrastam essa serenidade do filmar cotidiano a um olhar bastante marcado em relação ao mundo, que o delimita e o ressignifica em planos fixos e enquadramentos de precisão geométrica. É o caso mais expressivo de Kelly Reichardt — esta sim uma agregada um tanto tardia, que começou a dirigir longas ainda nos anos 90, e que traz uma marca política distinta de seus pares — e Bradley Rust Gray, que parecem sim estabelecer uma continuidade com uma fatia específica do cinema americano recente, em especial Vincent Gallo e Sofia Coppola. São filmes que parecem tão influenciados pelo mundo à sua frente quanto pelos movimentos de câmera de Hou Hsiao-hsien, ou as composições duramente expressivas de Tsai Ming-liang.

Entre os dois, e combinando características de ambos os lados, está o jogo entre composição e decomposição de quadros de Aaron Katz, e a pulsante coleção de tempos mortos de Bujalski. Não é à toa que Bujalski seja o “pai” e a expressão original do movimento, pois é nele que os compromissos e as diferenças em relação a todo o resto do cinema americano parecem mais evidentes. O exemplo melhor talvez esteja em *Beeswax*, filme em que as deficiências emocionais que marcam as personagens de todo o Mumblecore (um cinema marcado sobretudo por suas carências) enfim ganham a superfície, condenando a protagonista a uma cadeira de rodas. Mas mais do que explorar algo de belo, poético ou terrível nesta condição, o que parece premente é partir de um lugar onde a imperfeição é um dado, para poder não exatamente problematizá-la ou glorificá-la, mas criar a partir dela.

Essa talvez seja a mais marcante característica do momento histórico retratado pelo Mumblecore, seja temática ou esteticamente. Os filmes são marcados por relações perdidas que se quer restaurar (uma amizade; um relacionamento amoroso; uma fissura familiar; uma antiga ética de trabalho), mas cuja restauração parece sempre fadada à impossibilidade. Há, portanto, o reconhecimento de um passado, de uma herança, de uma história, mas a relação com esse outro momento, esse outro cinema, é desafio impossível para um desejo mútuo transformado pelo tempo.

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.

O OUTRO LADO DO ATLÂNTICO

Ao se olhar este conjunto de filmes, é inevitável perceber paralelos com o que acontece com o cinema brasileiro hoje. Se nos EUA existe um sistema industrial que dita suas próprias regras, no Brasil há uma rotina de incentivo cultural que por vezes se inspira no sistema industrial, 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.

Mas as semelhanças que mais chamam atenção, e que parecem dizer algo sobre o mundo hoje, é de ordem propriamente artística. Em primeiro lugar, tanto o Mumblecore quanto o jovem cinema brasileiro encontra referências e traços bastante relacionáveis com determinados modelos artísticos. Há notáveis semelhanças na adoção do plano longo nos filmes de Kelly Reichardt e no tempo de cena de um filme como Os Monstros, dos irmãos Pretti e dos primos Parente, de Fortaleza; assim como os planos entrecortados em profundidade de Garota Explosiva remetem diretamente ao Casa de Sandro, do carioca Gustavo Beck, e a Mulher à Tarde, de Affonso Uchoa, de Minas Gerais. São casos de diretores que encontram uma afinidade no próprio cinema, se identificando pelas mesmas influências e as mesmas concepções de cena, com resultados plásticos em surpreendente diálogo.

Mais próximo da câmera solta, mas que ainda assim cria uma mise-en-scène, que é dominante nos trabalhos dos irmãos Duplass, de Aaron Katz ou de Joe Swanberg, estão filmes como Riscado, de Gustavo Pizzi, e A Fuga da Mulher-Gorila, de Felipe Bragança e Marina Meliande. São filmes em que a relação de acasos entre a câmera e o que está diante dela é produzida por choques deliberadamente violentos, sem margens para a distância da tele-objetiva e das panorâmicas em tripé. Nesses filmes, o constrangimento da existência é sentido não por meio da apatia, mas talvez pela falta de orientação e objetivos.

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.



ENTREVISTA DE LINCOLN PÉRICLES COM JOE SWANBERG

Lincoln Péricles: *Seus filmes estão sempre, de uma forma ou de outra, falando sobre criar e fazer arte. Me parece um processo extremamente natural pra você, como se o processo fosse a própria descoberta desse tal “criar”. Como analisa isso, existe algum tipo de divisão entre a sua “vida real” e “fazer filmes”?*

Joe Swanberg: Está ficando cada vez mais difícil separar minha vida real de fazer filme. E com a maioria desses novos filmes, fica mais difícil ainda separar fazer filme de fazer filmes sobre como fazer filmes. Para mim tudo faz parte de estar vivo. Faço filmes sobre coisas que me interessam, e acredito que fazer cinema é uma das coisas mais interessantes para mim. É um espelho da vida, mas que também permite a todos uma fuga da própria vida. E eu gosto de observar como as pessoas reagem a essa fuga.

Lincoln Péricles: *Eu vi uma entrevista sua em que você diz que percebe o quanto os filmes atuais são parecidos. Compartilho dessa opinião. Porque você diz isso? Ainda mantém essa opinião? O que acha que acontece com a liberdade que teoricamente as novas tecnologias estão trazendo para o cinema?*

Joe Swanberg: Quanto mais aprendo sobre o financiamento de filmes e as burocracias do cinema, mais entendo porque os filmes hollywoodianos são iguais. É irritante, mas faz sentido tendo em vista a razão pela qual isso aconteceu. Eles estão evitando riscos de todas as formas. E é muito mais triste ver que os filmes independentes também são tão parecidos uns com os outros. A tecnologia nos permitiu e ainda permite uma liberdade muito grande, mas isso não muda o fato de que tantas pessoas querem ser bem sucedidas e ganhar dinheiro e o caminho mais fácil para alcançar isso é imitar outras pessoas que são bem sucedidas e ganham dinheiro. Os críticos não ajudam quando respondem tão positivamente aos filmes tradicionais e esbarram os jovens cineastas e filmes experimentais. Os críticos de cinema também têm a grande liberdade da Internet, mas continuam tão conservadores quanto os cineastas. Mas as coisas vão melhorar, estou otimista!

Lincoln Péricles: *Tenho um gosto particular pelos seus dois primeiros filmes (Kissing on the Mouth e LOL), são imperfeitos, incisivos e detonam. Você ainda gosta dos seus filmes mais antigos? Qual sua relação com sua obra?*

Joe Swanberg: Eu tenho orgulho dos meus primeiros filmes. Não tenho certeza se ainda gosto deles. É difícil dizer. Acho que fizemos algumas coisas bem legais com Kissing On The Mouth e LOL. Não os assisto faz um bom tempo. Não sei também o que eu acho sobre Hannah Takes The Stairs. Não assisto já tem 3 ou 4 anos. Se tivesse que escolher um dos meus filmes favoritos, LOL seria um deles, mas no geral, gosto mais dos novos do que dos antigos. Eles parecem mais atuais para mim e representam quem sou hoje, acho que

é por isso que me sinto mais próximo deles.

Lincoln Péricles: *Pesquisando pra fazer essas perguntas com mais propriedade, percebi, pra minha surpresa, que alguns críticos te odeiam. Nem descobri pelas críticas, por que não as li, mas pelas perguntas que te fazem. Fiquei curioso, o que te incomoda mais: os críticos que te odeiam ou as perguntas sobre os críticos que te odeiam? hehe*

Joe Swanberg: Eu parei de ler as críticas depois de Alexander The Last. Não estava adiantando, porque soube que muitos dos críticos ou tinham amigos em comum com eles, ou eram amigos. Daí, percebi que foi se tornando algo muito pessoal. Eu sentia que eles me criticavam mais do que os filmes. Então para não me frustrar, eu decidi parar de ler. Agora que deixei de ler, eu vejo o quanto é pequeno o impacto da crítica no sucesso ou fracasso de filmes pequenos como o meu. Talvez os críticos e blogueiros possam influenciar algumas pessoas a assistirem a alguns filmes, mas se estes filmes não tiverem atores famosos no elenco, eles não conseguem influenciar o público que não é cinéfilo. E os cinéfilos são informados o suficiente para tomarem suas próprias decisões sobre o que assistir sem a imposição da crítica. Precisa de muitas críticas positivas de praticamente todos os maiores críticos de cinema para alavancar um filme pequeno para um grande sucesso comercial.

Lincoln Péricles: *Considero a crítica de cinema uma coisa muito importante, mas acha que você, como criador, deve ser crítico também? Quando filma dá tempo de pensar nisso?*

Joe Swanberg: Os melhores críticos são cineastas ou já fizeram cinema. Eles sabem do que estão falando e possuem uma postura saudável em relação a criação de arte. Eles entendem da dificuldade de fazer cinema e respeitam este processo. A maioria dos críticos são sabem o suficiente sobre cinema para esclarecer ou ajudar a transformar o cinema para melhor. Acho que não adianta muito os cineastas ficarem lendo críticas ou pensando em como o filme vai responder ao publico ou à critica enquanto você cria. Ler crítica de cinema pode ser divertido, informativo, divertido até, mas não acredito que os cineastas se beneficiam disso. Na verdade, não conheço um cineasta que dá crédito aos críticos por torná-los melhores cineastas. Acredito que somente a prática pode te tornar melhor.

Lincoln Péricles: *Nessas pesquisas li também que estudou cinema, e isso de certa forma me surpreendeu. É verdade mesmo que estudou cinema? Quais os prós e contras de se estudar cinema?*

Joe Swanberg: Sim, eu fiz parte do curso de cinema da Southern Illinois University. O curso foi útil para mim porque me ajudou a fazer filmes ruins e a explorar ideias ruins num ambiente onde todos faziam filmes ruins. É bom estar perto de outros estudantes e ter a oportunidade de fazer filmes sem a pressão do sucesso e sem ter estes filmes exibidos para um grande público. É bom também se você vier de uma situação onde nenhum dos seus amigos sabe muito sobre filmes de arte ou filmes independentes e então conhecer pessoas da sua idade que têm os mesmos interesses e sabem o mesmo tanto que você. Eu sentia que fazia parte de um grupo e era isso que eu procurava.

Lincoln Péricles: *Cada vez mais percebo que existe certa “zona de agrado” que*

querem colocar os filmes, que pra mim, como realizador, é horrível, porque é a mesma ilusão de achar que você vai agradar 100% de certo público ou certas pessoas. O cenário ideal seria poder mostrar nossos filmes pra cada pessoa do mundo e cada um ter sua opinião sobre ele. O que pensa disso? Você sabe mais ou menos quem vê seus filmes? Está satisfeito?

Joe Swanberg: Não conheço exatamente o meu público porque meus filmes são frequentemente lançados no VOD (Video On Demand), o que faz do meu público um mistério. Eu sei que meu público é primeiramente norte-americano, mas fora isso não sei se são jovens, velhos, ricos, pobres, homens, mulheres, negros ou brancos. Os filmes são inseridos em um sistema e as pessoas fazem o download ou os compram pela TV e não consigo ver quem são. Quando meus filmes são exibidos em festivais, eu vejo melhor, mas o público de festival de cinema não representa muito bem o público geral. Por conta da abordagem, eu sei que meu público é mais limitado do que o público de um filme de Hollywood, mas com um bom orçamento para publicidade, alguns dos meus filmes conseguem alcançar um público mais comercial. Difícil dizer. Uma das razões de eu gostar de trabalhar num ritmo tão rápido e barato é não considerar o público. Consigo fazer exatamente o que quero e meus filmes não tem a necessidade de lucrar muito para se pagarem.

Lincoln Péricles: *Meu contato com a sua obra se deu via torrent. Partiu duma mostra organizada no ano passado aqui no Brasil, quando vi Kissing on The Mouth sentado em frente a um casal de velhinhos que acredito terem gostado do filme, pelos comentários que faziam durante a sessão, quase como se vibrassem (esse detalhe é inútil, mas fez minha sessão ficar ainda melhor). Enfim, depois disso baixei os outros filmes que consegui achar. Eles nunca estrearam aqui no Brasil, com exceção de Alexander the Last, que passou na Mostra Internacional de Cinema de São Paulo. Qual tua relação com esses “outros jeitos” de se assistir filmes hoje em dia? Já faz um tempo que pra mim, o mais interessante no cinema é o que está acontecendo fora do cinema. O que acha disso?*

Joe Swanberg: Sim, é verdade que muita coisa boa não é feita para os cinemas, especialmente fora dos países onde são produzidos. Estou em um ponto da minha carreira onde o compartilhamento de arquivos me ajuda, porque quero que as pessoas vejam os filmes que não estão disponíveis. Tenho certeza que vamos chegar a um ponto em que os filmes serão disponíveis e o compartilhamento de arquivos vai tirar o dinheiro que poderia ganhar, mas todo artista bem sucedido provavelmente chega ao ponto onde a exposição não é mais um desafio e ganhar o retorno de investimento se torna o desafio. Fiz o melhor que pude para tornar meu trabalho acessível de várias formas. Produzi programas para a Internet que foram disponibilizados de graça, fiz meu filme Marriage Material, disponível de graça no Vimeo (vimeo.com/34790491) a fim de alcançar o público do mundo todo que não tem a chance de assistir a esses filmes. Eu faço estes filmes para me conectar com as pessoas, mas fica impossível se as pessoas não conseguem assisti-los.

Lincoln Péricles: *Aproveitando, como é o trabalho com os atores? Quero saber não só sobre as cenas de sexo, mas também as outras cenas, que a meu ver parecem tão difíceis quanto. Pelo jeito que você filma, o processo de improvisação e tal.*

Joe Swanberg: Trabalhar com os atores é a parte mais agradável da experiência de fazer cinema. Eu amo.

Eu faço meu filmes para passar o tempo com pessoas inteligentes, legais e animadas. Os atores são meus colaboradores e na maioria amigos que juntos trabalhamos para realizar algo.

Lincoln Péricles: *Você atua em outros filmes além dos seus. Quais as diferenças em se dirigir e ser dirigido?*

Joe Swanberg: Sim, ultimamente tenho atuado um pouco em outros filmes. É uma grande experiência de aprendizado atuar num filme de outra pessoa. Eu aprendo muito como diretor e produtor estando num set de outra pessoa. É bom ver como outras pessoas trabalham. Gosto tanto de atuar assim como de dirigir, mas são duas coisas muito diferentes. Atuar é algo vulnerável, muitas vezes embaraçoso de se fazer, logo atuar num filme de outra pessoas me faz lembrar o quanto isso é difícil e isso me faz ter consciência do trabalho que os atores fazem para mim quando estou no papel de diretor.

Lincoln Péricles: *Recentemente pensei em desistir de fazer cinema. Estou enfrentando a possibilidade de ver o que eu tenho como diversão e hobby virar o meu trabalho, isso me assustou. Meu último set foi uma das coisas mais duras que já tive de enfrentar na vida. Mas passou, hoje estou bem (eu acho) e com vontade de filmar mais. O que você me diz sobre isso, batalhas pra se fazer o cinema que se quer fazer? Onde encontra inspiração pra continuar fazendo as coisas como quer? Aliás, você faz as coisas como quer?*

Joe Swanberg: É difícil ter o cinema como profissão quando a ideia inicial era ser um grande hobby. Eu entendo o que você está passando. Muito da alegria é perdida nos próprios filmes quando você começa a concretizá-lo. Mas o processo não tem que ser difícil e pode ser muitas vezes incrivelmente divertido e recompensador. Depois de uma experiência difícil no cinema, acho que a melhor coisa a se fazer é começar rapidamente de novo e ter em mente a diversão. Faça um curta, ou simplesmente pegue uma câmera e brinque com seus amigos. Faça algo que seja divertido de novo e que te faça lembrar que é apenas um filme. Não uma questão de vida ou morte. Eu nunca consigo fazer as coisas exatamente do jeito que quero, mas encontrei um jeito de fazê-las em maioria do jeito que eu quero. Acho que interpretar os papéis de produtor, roteirista, diretor, editor e muitas vezes também o de fotógrafo, me ajudou a conseguir fazer o que eu quero. É claro que muitas vezes eu quero que os atores indiquem o caminho. Não sei o que eu quero até saber o que eles querem, é a partir daí que continuamos o trabalho.

Lincoln Péricles: *Conhece alguma coisa de Cinema Brasileiro?*

Joe Swanberg: Eu assisti aos filmes brasileiros mais conhecidos que chegaram nos EUA, mas não conheço nada sobre a indústria brasileira de cinema nem a cena do cinema independente.

Lincoln Péricles: *Ficaria muito feliz de te apresentar a obra de um dos caras mais fodas que tivemos por aqui: Rogério Sganzerla, que filmava com uma liberdade que jamais vi em outros cineastas. Acho que você iria gostar.*

Joe Swanberg: Legal, sim, por favor me manda os trabalhos dele. Quero ver.

Lincoln Péricles: *Gostaria que você comentasse um pouco sobre a importância*

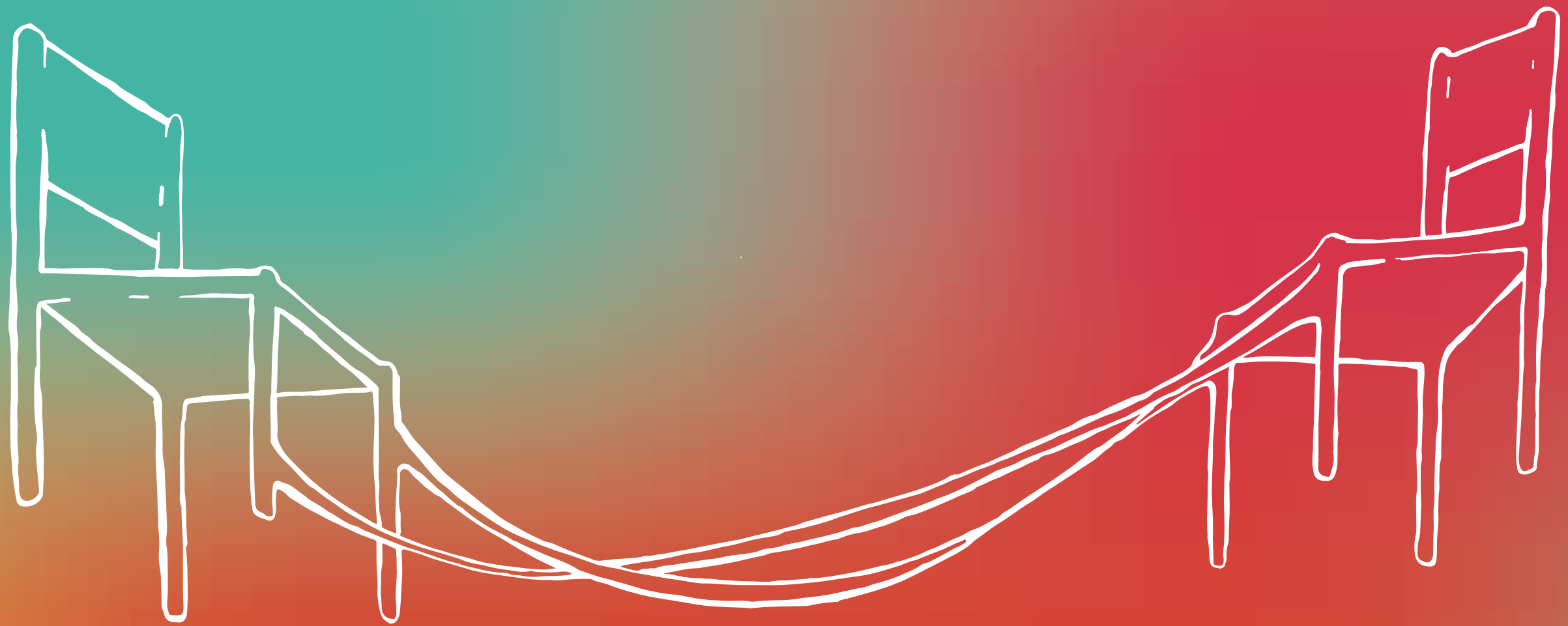
de um festival como o SXSW (South By Southwest), pra você, e também para as artes em geral.

Joe Swanberg: SXSW é extremamente importante para mim e para o Matt Dentles que estava organizando o festival quando meu primeiro filme foi exibido em 2005. Matt mudou minha vida e me motivou muito a continuar fazendo filmes. Ele também fez do SXSW um ponto de encontro importante para jovens cineastas norte-americanos que trabalhavam fora da indústria se conhecerem. Conheci meus melhores amigos no SxSW e tenho colaborado com eles em muitos projetos desde então. É impossível explicar o quanto esse festival é importante para mim. Sem o SxSW e Matt Dentles, acredito que não estaria fazendo filmes profissionais hoje.

Lincoln Péricles: *O que está fazendo ultimamente? Trabalhando em um novo filme? Em três novos filmes?*

Joe Swanberg: Meu mais novo filme, All the Light in the Sky acaba de estreiar no AFI Film Festival no começo de novembro. Eu filmei outro filme em julho, chamado Drinking Buddies que estou editando agora. E também atuei em outros dois filmes recentemente, dirigidos por Josephine Decker e Ti West. Tem sido um ano cheio. Espero passar um tempo em casa com a família o resto do ano.

Lincoln Péricles: *Muito obrigado, de coração.*





HANNAH SOBE AS ESCADAS

de Joe Swanberg

Hannah takes the stairs
EUA, 2007, 83 min, 16 anos

Elenco: Greta Gerwig, Kent Osborne, Mark Duplass, Andrew Bujalski

Sinopse: Greta Gerwig (Hannah) é uma universitária que acaba de ser contratada como estagiária de uma produtora. Lá, ela conhece Matt (Kent Osborne) e Paul (Andrew Bujalski), dois escritores que logo despertam o interesse amoroso da moça e uma questão fundamental: se ela começar um relacionamento com um dos dois, isso afetará a amizade que os dois homens possuem?

Da curadoria: Hannah Takes the Stairs é o filme emblema do movimento Mumblecore. Neste filme, um grupo de atores e diretores, incluindo Andrew Bujalski, Mark Duplass, Joe Swanberg, Greta Gerwig, entre outros nomes que, muito mais tarde, se tornariam figuras de destaque no atual cinema hollywoodiano; se juntaram em uma casa para morar e improvisar um filme de ficção. Cada um acumulou diferentes funções e assinam em conjunto a autoria do filme.





BAGHEAD

de Mark e Jay Duplass

Baghead

EUA, 2008, 84 min, 16 anos

Elenco: Steve Zissis, Ross Partridge, Greta Gerwig

Sinopse: Quatro atores estão passando por dificuldades e decidem se isolar em uma cabana na Califórnia para escreverem um roteiro que irá torná-los famosos. Eles desenvolvem um filme de terror sobre um grupo de amigos que é perseguido por um vilão com um saco de pão na cabeça. O que acontece quando a história acaba se tornando realidade?

Da curadoria: Baghead é uma meta-exploração do processo criativo como ferramenta de realização. Um grupo de amigos se isolam em uma cabana de veraneio para escrever o roteiro de um filme de terror. O filme é a improvisação desta premissa, com atores-roteiristas improvisando personagens reais-fictícios, num processo criativo aparente para o espectador. O que é roteiro e o que não é? O estilo visual com zooms, cortes bruscos e diálogos retalhados formam um mosaico de ficção misturado com realidade.



THE STRANGE LITTLE CAT

de Ramon Zürcher

Das merkwürdige Kätzchen
Alemanha, 2013, 72 min, 12 anos

Elenco: Jenny Schily, Anjorka Strechel, Mia Kasalo

Sinopse: A tarde de uma família que prepara um jantar para os parentes que visitam, e uma série de eventos que acontecem nesse cruzamento de pessoas e fatos ordinários.

Da curadoria: longa-metragem de estreia do então estudante de cinema Ramon Zürcher (seu filme de tese na dffb [Escola de Berlim] na Alemanha) The Strange Little Cat é certamente um desses raros filmes sobre o agora. O filme acompanha um momento de encontro na casa de uma família alemã, com nada mais do que interações e situações banais construindo a narrativa, em uma estética minimalista e um naturalismo vívido. O filme integra o que eles chamam de Mumblecore Berliner, o eco alemão de um novo cinema independente.



PARECE AMOR

de Eliza Hittman

It Felt Like Love

EUA, 2013, 82 min, 16 anos

Elenco: Gina Piersanti, Ronen Rubinstein,
Giovanna Salimeni

Sinopse: Durante um verão em Nova York, Lila decide viajar para a praia com Chiara, mas logo fica entediada ao acompanhar a amiga nos encontros com o namorado. Assim, a adolescente resolve encontrar um amor e começa a se envolver com Sammy, um rapaz mais velho, que vai mexer profundamente com as suas emoções.

Da curadoria: Primeiro filme da diretora americana Eliza Hittman é um estudo, táctil, dos desejos e da curiosidade adolescente. O filme constrói uma narrativa oxigenada de naturalismo e observação, em um estilo que evita sentimentalismos e quebra com estatutos da ficção.



ONTEM HAVIA COISAS ESTRANHAS NO CÉU

de Bruno Risas

Brasil, 2020, 109 min, 14 anos

Elenco: Viviane Rodrigues S. Marcondes Machado, Julius Cezar Marcondes Machado, Izabela Rodrigues Marcondes Machado.

Sinopse: Uma família vive em crise quando o pai fica desempregado e eles são obrigados a se mudar para uma velha casa no interior de São Paulo. Em meio a brigas, a avó adoecendo e problemas financeiros, eles seguem vivendo, enfrentando as dificuldades do cotidiano. Certo dia, a mãe é abduzida, mas a vida continua como se nada tivesse acontecido.

Da curadoria: Pensando no novíssimo Cinema Brasileiro, é possível aproximar uma boa parte da nossa produção recente, pós-revolução digital e políticas de fomento, aos movimentos estrangeiros desta mesma época, inclusive o mumblecore. Em um contexto de reconfigurar a realidade como uma chave narrativa, “Ontem Havia Coisas Estranhas no Céu” conta, a partir do ponto de vista do diretor Bruno Risas, o recorte de vida de sua própria família, misturando documentário e ficção, usando também cenas de bastidores. “Enquanto vivíamos, filmávamos; e enquanto filmávamos, inventávamos nossa própria vida. Logo todes estariam atrás e diante da câmera, partilhando ideias durante as filmagens, as refeições e os descansos. A ficção nos permitiu reinterpretar a vida e performar nossa condição ou nosso desejo contido. Permitiu conectar fios invisíveis, aproximar tempos e atravessar dicotomias, reconfigurando nossa própria existência. Equivaler a grande História e a nossa pequena história; equivaler o documental e o ficcional; o real e o inventado; o espontâneo e o encenado; o absurdo da ficção científica e o absurdo da própria vida cotidiana. Se estamos condenados a esse presente, que possamos reinventá-lo, nem que seja por um instante. Como Viviane, minha mãe, diz no filme ‘tudo é igual, mas nada é igual; é um gesto que muda, um jeito de olhar. De repente, a gente já sabe de coisas demais.’”



ELA VOLTA NA QUINTA

de André Novais de Oliveira

Brasil, 2016, 108 min, 12 anos

Elenco: Maria José Novais Oliveira, Norberto Novais Oliveira, André Novais Oliveira

Sinopse: Uma grave crise no relacionamento de um casal de idosos afeta a rotina dos filhos, dois rapazes que se preparavam para finalmente saírem de casa.

Da curadoria: O diretor e ator mineiro de Contagem, André Novais de Oliveira, depois de fazer sucesso como curta-metragista, dirige seu primeiro longa metragem (e aqui coloca sua família para interpretar papéis “cuja semelhança com a realidade é só mera coincidência”, como dizem os créditos finais). A trama acompanha um casal de idosos que está se separando depois de décadas de casamento, e os protagonistas são o próprio diretor, o irmão Renato, a mãe Maria José e o pai Norberto, em uma história pessoal passada na casa do próprio diretor.





A CRIADA

de Sebastián Silva

La nana

Chile, 2009, 95 min, 12 anos

Elenco: Catalina Saavedra, Claudia Celedón, Alejandro Goic

Sinopse: A introvertida Raquel trabalha como empregada para a família Valdés há 23 anos. Amargurada e comportando-se como um membro da família, passa a entrar em conflito com a filha mais velha, levando a patroa Pilar a contratar outra pessoa para dividir as responsabilidades da casa com a antiga funcionária.

Da curadoria: comparado aos filmes do movimento Dogma 95, La Nana traz a atriz de televisão Catalina Saavedra interpretando a empregada de uma casa de classe média, misturando atores e não-atores em uma dinâmica de classes e relações familiares que o diretor filmou na própria casa que cresceu, ficcionalizando uma empregada real que ele teve na infância, com o mesmo nome de Raquel. O filme venceu os prêmios de melhor filme de ficção e atriz no Festival de Sundance.



FUNNY HA HA

de Andrew Bujalski

Funny ha ha

EUA, 2001, 89 min, 16 anos

Elenco: Kate Dollenmayer, Mark Herlehy, Christian Rudder

Sinopse: Marnie é uma jovem moça que está em um período de transição em sua vida. Logo após sair do ensino médio, tudo o que ela tem a fazer é passar o seus dias bebendo e procurar um emprego temporário que não dê muitas dores de cabeça. No entanto, quando ela se apaixona por um cara que não está apaixonado por ela, as coisas se complicam e sua rotina é quebrada.

Da curadoria: Funny Ha Ha é o primeiro e seminal filme de Andrew Bujalski, que trouxe um sopro de vigor para a cena independente americana no início dos anos 2000, com seus diálogos naturalistas, suas quebras de convenções e o estilo fragmentado da narrativa. O filme foi filmado em 16mm, o que o torna ainda mais interessante e desafiador quando se pensa em processo de realização. Confirmam a conversa ao vivo que teremos com o diretor durante a mostra.





ADMIRAÇÃO MÚTUA

de Andrew Bujalski

Mutual Appreciation

EUA, 2005, 109 min, 16 anos

Elenco: Justin Rice, Rachel Clift,
Andrew Bujalski

Sinopse: Justin Rice encarna Alan, um jovem guitarrista que acabara de dissolver sua banda. Em Nova York, ele procura um baterista para recompor a sua carreira de músico. Enquanto tenta focar em seu sonho, reencontra um casal de amigos, Lawrence, um professor, e Ellie, uma jornalista, que finalmente o ajudam a concretizar seu projeto musical.

Da curadoria: Os dois primeiros filmes de Andrew Bujalski, tanto Funny Ha Ha, quanto Admiração Mútua, trazem um naturalismo até então pouco visto. Filmados em 16mm, o que torna esta façanha ainda mais interessante, trazem ambos, a sensação de se estar sentado em um quarto, vendo seus amigos conversando enquanto você filma mentalmente algo palpável, acontecendo agora, na sua frente.





ARÁBIA

de Affonso Uchôa e João Dumans

Brasil, 2018, 97 min, 16 anos

Elenco: Aristides de Sousa, Murilo Caliari, Renata Cabral

Sinopse: Em Ouro Preto, Minas Gerais, um jovem encontra por acaso o diário de um operário metalúrgico que sofreu um acidente e por suas memórias embarca numa jornada pelas condições de vida de trabalhadores marginalizados.

Da curadoria: O filme acompanha a vida de Murilo em uma jornada de trabalho e relacionamentos por Minas Gerais, e por onde passa rege a dúvida no espectador, se o que presenciamos, é realmente ficção ou documentário. Esse jogo híbrido cria uma nova relação de realidade pro espectador, um novo jogo de percepção e uma nova grandeza de relação emocional com o filme.





3/4

de Ilian Metev

Bulgária, 2017, 83 min, 14 anos

Elenco: Mila Mihova, Nikolay Mashalov, Todor Veltchev

Sinopse: Mila, uma jovem pianista, tenta se preparar para uma audição no exterior, mas seu irmão, Nikki, a distrai com seu talento irritante para o absurdo. Todor, seu pai, um astrofísico, parece ser incapaz de lidar com a ansiedade dos filhos. O retrato de uma família em seu último verão juntos.

Da curadoria: 3/4 apresenta um estudo meticuloso do tempo e das relações humanas, com um olhar agudo para as imperfeições e para a domesticidade que compõem a realidade de uma família comum. A experiência do diretor com documentários lhe dá plena segurança para brincar com seus não-atores e os espaços que eles habitam, sem se preocupar com o tempo das cenas, deixando que a narrativa ande num misterioso amálgama de cenas que podem ou não ter sido encenadas. O filme ganhou o Leopardo de Ouro no festival de Locarno.





FILME DE DOMINGO

de Lincoln Péricles

Brasil, 2020, 28 min, 12 anos

Elenco: Adriano Araujo, Francineide Bandeira Isaú e Maria Eduarda Isaú

Sinopse: Domingo de sol na quebrada. Um tio babão, uma mãe zika, uma criança artista.

Da curadoria: É do Capão Redondo, periferia de São Paulo, que emerge a história do “Filme de Domingo”. Lincoln Péricles é o artista guerrilheiro do audiovisual paulista, um expoente do “No-excuses” Cinema, que faz cinema, não importa como. E seus filmes são o reflexo dessa versatilidade, desse fluxo de criação dominando a forma.





BARONESA

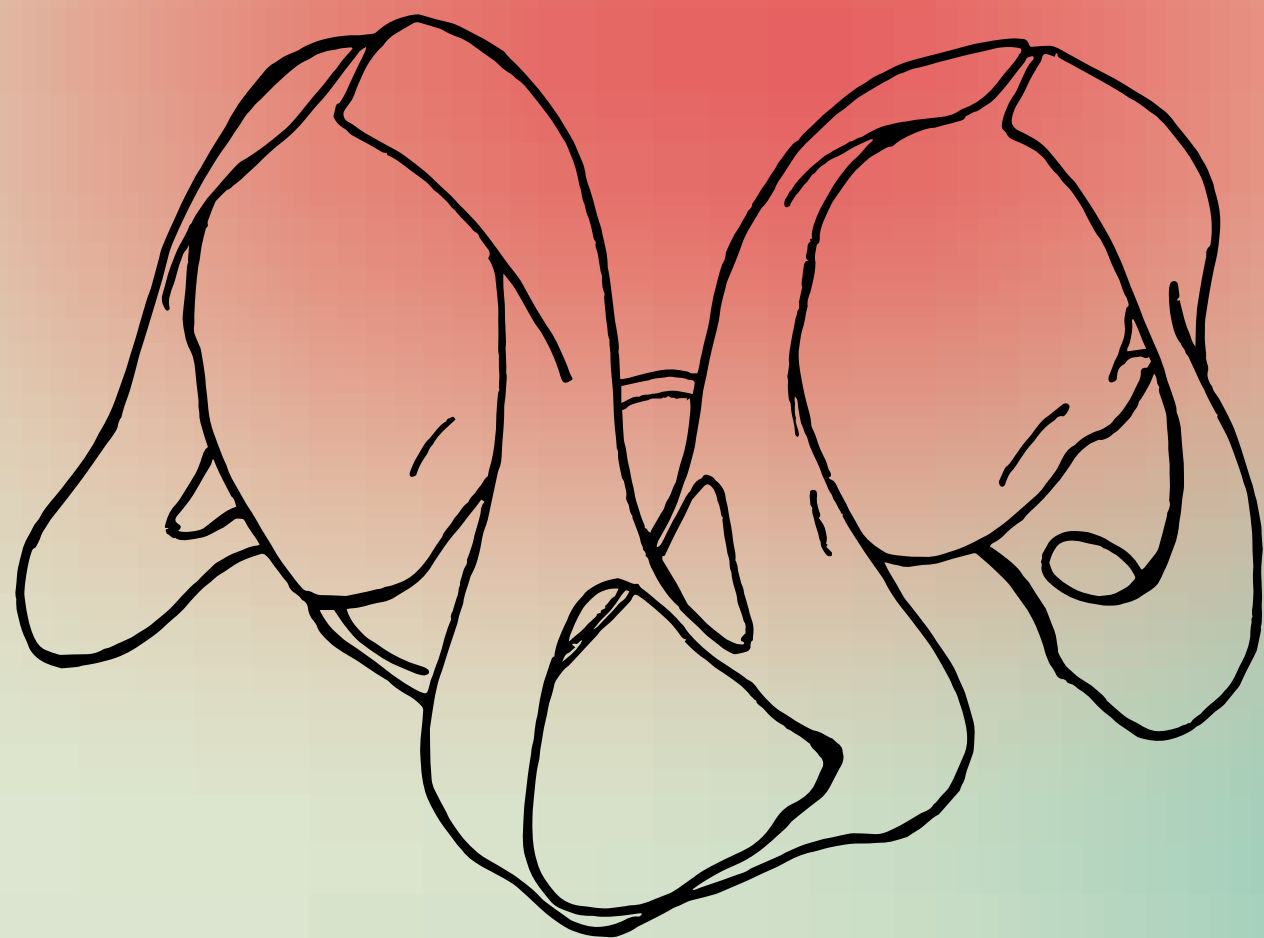
de Juliana Antunes

Brasil, 2018, 73 min, 16 anos.

Elenco: Andreia Pereira de Sousa, Leidiane Ferreira, Gabriela Souza

Sinopse: Andreia e Leidiane são grandes amigas que moram em casas vizinhas na Vila Mariquinhas, na Zona Norte de Belo Horizonte. Elas trocam confidências, guardam sofrimentos e compartilham laços, mas quando uma guerra entre traficantes deixa o clima tenso, Andreia passa a cogitar ir embora da região.

Da curadoria: “Baronesa” é o nome do bairro menos violento onde Andreia deseja morar, é também um título na hierarquia nobiliárquica que definiu espaços e relações na organização da sociedade nas cidades brasileiras. A amiga Leidiane a escuta, compondo a reflexão dos projetos de expansão de horizontes da amiga, em meio à sobrevivência em uma realidade que as cerceia. O longa-metragem de Juliana Antunes aborda a relação entre essas mulheres, numa comunidade em que os nomes femininos batizam periferias. Com calma no estabelecimento do olhar sobre as situações filmadas e tempo de conversas e escuta, se debruça sobre o cotidiano, os desafios e os anseios de indivíduos que tentam dar conta do recado em meio a realidades descontínuas.



Para refletir sobre suas especificidades, propomos uma programação de debates online com cineastas e pesquisadores a destacar alguns dos elementos que conferem um sentido de conjunto às produções audiovisuais apresentadas na mostra. Nossos debates acontecerão no canal do Centro Cultural São Paulo (CCSP) no YouTube.

RETRATOS DE FAMÍLIA

Conversa com Bruno Risas e Viviane Machado, diretor e atriz do filme Ontem Havia coisas estranhas no céu.

Interlocutores: Carlos Pegoraro, Célio Franceschet e Lívia Perez (diretora e pesquisadora de cinema).

28 de maio às 19h

Bruno Risas

de São Paulo (SP), trabalha como realizador, diretor de fotografia, produtor e educador. Seu primeiro longa-metragem como realizador é Ontem havia coisas estranhas no céu (2018), recentemente exibido no 37º Torino Film Festival, em Turim, Itália; e na Mostra Aurora da 23ª Mostra de Cinema de Tiradentes.

Viviane Machado

nascida em Caxias do Sul (RS), fincou raízes no Rio de Janeiro até se firmar em São Paulo, onde vive desde 1984. Ontem Havia Coisas Estranhas no Céu (2018) é sua estreia como atriz no cinema. E atuou em Desterro (2019), dirigido por Maria Clara Escobar.



MÉTODOS DE REALIZAÇÃO E PRODUÇÃO

Conversa com Andrew Bujalski, diretor dos filmes Funny Ha Ha e Admiração Mútua.

Interlocutores: Carlos Pegoraro e Célio Franceschet.
04 de junho às 19h

Andrew Bujalski
de Boston, Massachusetts, EUA, diretor de cinema, roteirista e ator, tem sido chamado de “godfather do mumblecore”, cujos filmes incluem Funny Ha Ha (2002), Mutual Appreciation (2005), Beeswax (2009), Computer Chess (2013) e Results (2015). Seu filme mais recente é Support the Girls (2018).



FATIAS DE VIDA EM CINEMA

Conversa com Affonso Uchoa, João Dumans e Juliana Antunes

Interlocutores: Célio Franceschet e Livia Perez (diretora e roteirista).
11 de junho às 19h

Affonso Uchôa
da cidade de Contagem (MG). Diretor, roteirista e montador. Diretor em A Vizinhança do Tigre (2016) e Arábia (2017), em parceria de João Dumans.

João Dumans
de Belo Horizonte (MG), Diretor, roteirista e montador. Diretor do documentário Todo mundo tem sua

Juliana Antunes
da cidade de Itaú de Minas (MG). Diretora e roteirista, se destacou nacionalmente com o docudrama Baronesa (2017).



REALIZAÇÃO INDEPENDENTE

Conversa com Ramon e Silvan Zürcher

Interlocutores: Carlos Pegoraro e Célio Franceschet.

18 de junho às 14h

Ramon e Silvan Zürcher

Nascidos em Aarberg (Suíça), os irmãos Zürcher são diretores e produtores de cinema, formados na Bern University of the Arts. Vencedores do prêmio de Melhor Direção da Sessão Encontros no Festival de Berlim em 2021, com seu último filme The Girl and the Spider (2021). Seu longa de estreia The Strange Little Cat (2015) está na programação.

MUMBLECORE: SINTAXE DE UM CINEMA DE ACIDENTES

Aula Master com Célio Franceschet

20 de junho às 15h

Célio Franceschet

de Casa Branca (SP), é diretor, roteirista e curador de cinema. No momento finaliza seu primeiro longa-metragem, "Seu Pai é Problema Meu", e prepara o seu primeiro longa-metragem de ficção, além de dirigir peças publicitárias e videoclipes para bandas independentes de rock. É formado em Audiovisual pela Universidade de São Paulo. Finalizou o Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais na Universidade de São Paulo. Atualmente é curador de cinema do Centro Cultural São Paulo.





CÉLIO FRANCESCHET

(São Paulo - SP)

Diretor, roteirista e curador de cinema. No momento finaliza seu primeiro longa-metragem, “Seu Pai é Problema Meu”, e prepara o seu primeiro longa-metragem de ficção, além de dirigir peças publicitárias e videoclipes para bandas independentes de rock. É formado em Audiovisual pela Universidade de São Paulo. Finalizou o Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais na Universidade de São Paulo. Atualmente é curador de cinema do Centro Cultural São Paulo.



CARLOS GABRIEL PEGORARO

(São Paulo - SP)

Realizador e curador de cinema. Atua em diversas áreas como montador, fotógrafo e diretor. Bacharel em Cinema Audiovisual pela Universidade Anhembi Morumbi, onde está concluindo seu mestrado como bolsista com a tese O CORPO NÃO É METÁFORA: UMA ANÁLISE DO PROCESSO CRIATIVO DO CINEMA EXPERIMENTAL DE BARBARA HAMMER E SUAS FERRAMENTAS DE PRODUÇÃO. Estagiou na Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo entre 2015 e 2016 como programador de cinema e em 2017 foi efetivado como curador no Centro Cultural São Paulo. Produziu as mostras Jonas Mekas Sesc SP – 2018. Dirigiu os filmes Amaterasu- 2016 (vencedor do prêmio do júri no 3º Super Off - Festival de cinema Super 8) e Sununga – 2018 (selecionado para os festivais Latinoamericano e Mostra Crash de cinema).

RONNEY FREITAS

(São Paulo - SP)

Mestrando em meios e processos audiovisuais e bacharel em audiovisual (USP), trabalha no mercado audiovisual como roteirista, diretor e produtor. Atuou como diretor e roteirista dos curtas Laurita (2009) e Aurora (2011) e dos documentários Memória de Rio e Grin, prestigiados em diversos festivais nacionais e internacionais. Assina o roteiro da animação Canta, TYETÉ realizado pelo Núcleo Paulistano de Animação (NUPA), destaque no Vimeo Staff Pick (Nova York). Atualmente produz filmes independentes pela Arte in Vitro Filmes, empresa do qual é sócio produtor.



VISITE O SITE DA MOSTRA
E BAIXE O CARTAZ GRATUITAMENTE
www.pereiraproducoes.com/mumblecore



FICHA TÉCNICA

Governo Federal

Ministério do Turismo
Secretaria Especial da Cultura

Governo do Estado de São Paulo

Secretaria de Cultura e Economia Criativa
ProAC - Programa de Ação Cultural
Lei Aldir Blanc

Prefeitura de São Paulo

Secretaria Municipal de Cultura de SP

Prefeito de São Paulo

Ricardo Nunes

Secretário de Cultura

Alê Youssef

Centro Cultural São Paulo

Diretor

Leandro Lehart

Coordenador Geral

Rodolfo Beltrão

Supervisora de Curadorias

Nerie Bento

Curadores de Cinema

Carlos Pegoraro & Célio Franceschet

MOSTRA MUMBLECORE

OU COMO FAZER UM FILME NA PANDEMIA

Produção

Pereira Produções

Produção Executiva

Tita Tessler

Idealização & Pesquisa

Célio Franceschet

Curadoria & Produção

Célio Franceschet
Carlos Gabriel Pegoraro

Consultoria Curatorial

Roney Freitas

Arte & Identidade visual

Marllon Caetano
Ariel From

Projeto gráfico

Teorema_Lab

Website

Márcio Yonamine

Pós Produção dos Vídeos

Alexandre Taira

Tradução e Legendas

Laysla Brigatto

Assessoria & Divulgação

Cidy Dionísio

Catálogo

Célio Franceschet
Carlos Gabriel Pegoraro

Plataforma Streaming

Spicine Play

Apoio

Programa de Pós-graduação em Comunicação | Universidade
Anhembi Morumbi (PPGCOM-UAM)
Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos
Audiovisuais | ECA - USP

AGRADECIMENTOS

Affonso Uchôa
Andrew Bujalski
Bruno Risas
Carlos Augusto Calil
Dilson Neto
Eduardo Santos Mendes
Eduardo Vicente
João Dumans
Juliana Antunes
Laura Cánepa
Lívia Perez
Márcia Scapaticio
Nerie Bento
Ramon Zürcher
Rubens Rewald
Silvan Zürcher
Sebastián Silva
Viviane Ferreira
Viviane Machado

ISBN: 978-65-993292-2-7



Apoio



Produção



Realização

Secretaria de
Cultura e Economia Criativa



SECRETARIA ESPECIAL DA
CULTURA

MINISTÉRIO DO
TURISMO



PÁTRIA AMADA
BRASIL
GOVERNO FEDERAL