

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL
COMUNICAÇÃO SOCIAL – CINEMA

JANAÍNA DO NASCIMENTO VILLAS-BÔAS PINTO

**THE MUMBLECORE KIDS: A NOVA GERAÇÃO DO CINEMA
INDEPENDENTE AMERICANO.**

NITERÓI, 2013

JANAÍNA DO NASCIMENTO VILLAS-BÔAS PINTO

THE MUMBLECORE KIDS: A NOVA GERAÇÃO DO CINEMA INDEPENDENTE
AMERICANO.

Monografia apresentada ao Curso de
Graduação em Comunicação Social -
Cinema da Universidade Federal
Fluminense, como requisito parcial para
a obtenção do título de graduação.

ORIENTADOR: PROF. DR. CEZAR MIGLIORIN

Niterói
2013



Universidade
Federal
Fluminense
Centro de Estudos Gerais
IACS - Instituto de Arte & Comunicação Social
Departamento de Cinema & Vídeo
Parecer de Projeto Experimental

Aluno	Janaina do Nascimento Villas-Bôas Pinto		
Curso	Comunicação Social - Cinema	Mat	607.30.070-9

Título
The Mumblecore Kids: A nova geração do cinema independente americano.

Banca		
Orientador: Cezar Migliorin	Assinatura	<i>Cezar Migliorin</i>
Prof. Elianne Ivo	Assinatura	<i>Elianne Ivo</i>
Prof. Fabian Nuñez	Assinatura	<i>Fabian Nuñez</i>

Data de apresentação	28/03/2013
----------------------	------------

Parecer
<p>A banca destacou a originalidade do tema, o método de pesquisa e a fluidez da redação. Chamou atenção para a importância que a aluna deu ao processo criativo da produção.</p> <p>A banca aconselha a continuidade das pesquisas da aluna.</p>

Nota final	10 (dez)
------------	----------

Assinaturas da banca	
<i>Cezar Migliorin</i>	<i>Elianne Ivo</i>
<i>Fabian Nuñez</i>	

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador por não ter desistido, mesmo depois de tanto tempo e tantas tentativas;

À minha vó Avelina, à minha mãe Valeria e ao meu pai Paulo, pelo amor incondicional e acima de tudo pela paciência que muita vezes não tenho;

Às minhas tias, Maria e Amelia, pela constante inspiração;

Às minhas irmãs, Binha e Tucas, pelo companheirismo, pelo apoio constante e pelas conversas ao telefone;

Aos meus amigos, pela implicância motivadora;

À Mayara, por ter salvo meu lápis de cor há 22 anos atrás.

Em memória de Valeria dos Santos do Nascimento

RESUMO

O presente estudo aborda os principais aspectos do movimento Mumblecore – surgido no cenário do cinema independente americano da primeira década do século XXI – para, a partir da análise de seus principais pontos e da análise dos filmes de um de seus principais diretores, Joe Swanberg, apresentar as principais características de um formato de produção que vem se estabelecendo como a principal alternativa dos produtores independentes, inclusive no cenário nacional.

Palavras-chaves: Cinema independente, Mumblecore, Joe Swanberg

ABSTRACT

This study approaches the main aspects of the Mumblecore movement – borne in the first decade of the 21st century American independent filmmaking scenery– in order to present (from the analysis of its principal features and the analysis of one of its leading director’s movies Joe Swanberg), the principal characteristics of a production pattern that has established itself as the leading alternative for independent producers inclusively the Brazilian scene.

Keywords: Independent Filmmaking, Mumblecore, Joe Swanberg

SUMÁRIO

1. Introdução.....	p. 01
2. O cenário brasileiro.....	p. 05
2.1. Cinema independente, cinema amador, cinema de garagem.....	p. 05
2.2. A estrutura das equipes: o trabalho através de encontros e trocas.....	p. 08
2.3. O papel da tecnologia.....	p. 10
2.4. A distribuição.....	p. 12
3. O cenário americano.....	p. 17
3.1. O movimento Mumblecore.....	p. 18
3.2. Principais nomes do Mumblecore.....	p. 20
3.3. The new Talkies.....	p. 21
3.4. Os Slackavettes.....	p. 26
3.5. SxSW: o festival como plataforma do movimento.....	p. 28
3.6. A geração MySpace.....	p. 31
3.7. A geração D.I.Y.....	p. 36
3.8. A distribuição D.I.Y.....	p. 41
4. Análise de Filmes.....	p. 48
5. Conclusão.....	p. 58
6. Bibliografia.....	p. 61

1. INTRODUÇÃO

Ao longo de toda a história do cinema, encontramos filmes realizados a partir do desejo de um realizador de contar uma história, a partir de impulsos mercadológicos, a partir da necessidade de representar a realidade de uma classe social ou, simplesmente, a partir da vontade de dar vida a personagens do universo literário. São muitos os porquês de se fazer um filme e mais variadas ainda são as maneiras de fazê-lo. Existe, sem dúvida, um modo de produção considerado por muitos como o correto, ou o mais apropriado para se realizar um filme. A estrutura de produção industrial, ensinada em muitos cursos de cinema e audiovisual como a forma tradicional e, porque não, correta de se produzir um filme, determina como devemos organizar a equipe, pensar um plano de filmagem e dividir o orçamento. Ela nos diz quais são as informações necessárias, que documentos devem ser preenchidos e em que ordem as ações devem ser realizadas. Tudo isso com o objetivo de dinamizar a produção, cumprindo os prazos pré-estabelecidos e mantendo os gastos dentro do orçamento previsto. Esse formato, pautado dentro da lógica industrial de produção e consumo em massa e de retorno dos investimentos com o máximo de lucro possível, acaba por deixar de fora uma incrível quantidade de filmes, histórias e realizadores cujos projetos não são vistos como um produto com potencial de venda e lucro.

Mas, enquanto a indústria exclui e, muitas vezes, dificulta a realização desses projetos, diretores e produtores lutam para conseguir os meios necessários para viabilizar a produção de seus filmes, e esses projetos, quando realizados, partem então para uma segunda batalha: chegar ao alcance do público. Muitos filmes acabam se perdendo ao longo desse processo e por vezes não chegam nem a sair da gaveta. Outros, porém, conseguem romper as barreiras e ganhar reconhecimento de público e crítica, tornando-se responsáveis pelo lançamento de seu diretor na antes tão distante indústria cinematográfica. A importância desses filmes, porém, está muito além da possibilidade de sucesso de seus diretores ou do lançamento de seus atores. Eles são responsáveis por colocar a produção audiovisual em constante movimento, propondo novas formas de se representar e relacionar com essas histórias e seus personagens, explorando, desenvolvendo e expandindo os limites de formato, os limites estéticos, narrativos e temáticos do cinema. Eles também são responsáveis por repensar constantemente a relação entre a maneira de realizar um filme e seu formato e conteúdo. Acima de tudo, esses filmes são responsáveis por fornecer aos espectadores novas

opções de cinema. De acordo com Marcelo Ikeda (2011, p. 12) em seu texto “O que é um filme livre”, produzido para a Mostra do Filme livre de 2003:

“um filme livre é de certa forma um filme de resistência, no sentido de proporcionar ao espectador uma experiência da diversidade. Um dos principais desafios de um filme livre é alertar o público da possibilidade da diferença e de quanto é saudável sua existência, num processo inclusive de formação crítica do indivíduo e de cidadania, ao permitir o acesso a outras visões e ter uma real possibilidade de escolha. Numa era da diferenciação de produtos como estratégia de marketing, vamos a um multiplex e nos deparamos com dez filmes diferentes. No entanto, muitas vezes, não percebemos que em última instância não estamos escolhendo. Todos os dez filmes na verdade são o mesmo filme”

E foi ao entrar em contato com um grupo desses chamados “filmes livres”, produzidos por jovens diretores norte-americanos na última década, que vi surgir o desejo de abordar neste trabalho as características de um modo de produção que vem se firmando como uma alternativa para realizadores cujos projetos não contam com o apoio de grandes estúdios e produtoras e que encontram uma forma de serem realizados mesmo com (ou a partir de) seus baixos orçamentos, uma alternativa cujo principal aspecto é seu eterno processo de construção e de desenvolvimento.

Para abordar tal questão, inicio esse projeto apresentando as principais características da produção independente contemporânea realizada no Brasil e que vem nos últimos anos ganhando mais força e tornando-se fundamental no aumento da produção nacional. Inicio o trabalho apresentando a dificuldade de escolher um termo adequado a ser utilizado para definir essa produção (cinema independente, cinema livre, cinema de garagem, cinema amador...), já que são muitos os nomes e termos utilizados para apresentar e agrupar essa cinematografia tão vasta e distinta.

Porém, se por um lado esse filmes se distanciam em suas características estéticas e seus formatos narrativos, eles permanecem unidos quando nos aprofundamos mais nos aspectos que envolvem seus métodos de produção. Esses filmes são realizados a partir da ideia de processo de construção que substitui a noção de uma produção linear, a qual parte do desenvolvimento do roteiro e do projeto, passando pela produção, para finalmente chegar à finalização, cujo resultado deve ser o mais próximo possível do previsto. Nesta nova lógica de produção, desde a concepção até o corte final, esses filmes vão sendo descobertos e construídos por seus realizadores, num intenso trabalho de colaboração com a equipe e, conforme iremos apresentar ao longo desse estudo, o trabalho em equipe ganha novos contornos dentro desse esquema.

Outro aspecto fundamental para a sobrevivência e desenvolvimento da produção independente foram os atuais avanços tecnológicos, tanto os voltados para a tecnologia,

fundamental para a realização de um projeto audiovisual – (o barateamento das câmeras de alta-definição, o desenvolvimento de programas de edição e manipulação de audiovisual e de computadores pessoais, cada vez mais acessíveis e capazes de rodar tais programas) quanto os voltados para os meios de comunicação, troca de conteúdo e exibição de filmes *online*, que permitiram a esses produtores não só assumir as rédeas da produção dos filmes mas também tornarem-se donos da distribuição de seus filmes.

Essas características, porém, não pertencem somente ao cenário da produção independente nacional, podendo ser consideradas como parte do panorama da produção contemporânea global. E foi exatamente dentro deste contexto universal que um grupo de cineasta americanos se destacou quando em 2005, após a exibição de uma série de filmes em um grande festival de cinema realizado no estado do Texas, críticos e cineastas se viram de frente a um movimento cuja formação não havia sido premeditada, mas cujos filmes possuíam características em comum inegáveis, na medida em que abordavam, de forma particular, situações relacionadas a seu universo. Filmes cuja média orçamentária estava em torno de 25.000 dólares, cujas equipes tinham cerca de dez membros - entre técnicos e elenco - e cuja distribuição era feita essencialmente através da venda de DVDs e de vídeo-em-demanda.

O movimento *Mumblecore*, principal nome pelo qual ficou conhecido, uniu um grupo de diretores com cerca de 25 anos de idade, formação superior em carreiras artísticas e praticamente nenhuma experiência na produção de longas-metragens. Com cerca de dez “membros”, nos últimos sete anos o movimento foi responsável pela produção de aproximadamente trinta longas-metragens, além de curtas e *webseries*. Os filmes narram de forma naturalista e quase documental a vida de jovens da classe média americana, em sua maioria recém graduados, que não são motivados por grandes acontecimentos ou ambições e muitas vezes estão apenas tentando descobrir qual o próximo passo a ser dado em sua vidas, mas sem de fato realizarem nenhum movimento.

No segundo capítulo desse trabalho apresentarei as origens do movimento, seus principais nomes e a importância dos festivais para seu desenvolvimento. Em seguida, irei discorrer sobre as principais características do formato de produção e distribuição utilizados pelo grupo como, por exemplo, a estrutura da equipe, a importância das redes sociais e dos sites com conteúdo dos filmes para o desenvolvimento de seu público e algumas das experiências com distribuição do grupo.

No terceiro capítulo apresentarei alguns filmes do diretor Joe Swanberg, conhecido por ser um dos mais proficientes do grupo e por ter produzido o maior número de

filmes dentro do movimento. A partir da análise desses filmes ("“LOL”", "Kissing on The Mouth", "Uncle Kent" e "Alexander The Last", entre outros), pretendo mostrar como as características do modo de produção inerente ao *Mumblecore* podem ser percebidas nas imagens produzidas pelo grupo.

Desta forma, com o presente trabalho, pretendo partir do estudo sobre a produção independente nacional e, em particular, da análise do movimento *Mumblecore* - cujos filmes chamaram a minha atenção por sua naturalidade ao retratar o universo de jovens do mundo contemporâneo, e cujos diretores me conquistaram pela determinação em realizar seus filmes com todos (e apesar dos) meios disponíveis - para compreender melhor as alternativas que me cercam enquanto produtora independente.

2. CAPÍTULO 01 – O Cenário Brasileiro

Na última década, vimos surgir uma série de filmes cujos processos de construção, produção e difusão se distinguem da linha tradicional característica da indústria cultural. Uma produção que envolve cada vez mais um maior número de técnicos e artistas e que a cada ano ganha mais força e reconhecimento, principalmente no cenário dos festivais nacionais e internacionais, e que não pode ser vista, de maneira simplória, como amadora, tampouco como uma produção que deveria tentar alçar voos mais altos em direção à industrialização. São filmes "de baixo orçamento e com forte vocação autoral, com diretores que tem processos singulares de trabalho fora dos padrões oficiais" (PARENTE, 2012, p 118), como apresentado por Luana Melgaço, produtora da “Teia”, coletivo de Minas Gerais, em entrevista a Frederico Benevides Parente.

Nesse capítulo, vamos apresentar as principais características dessa produção - a dificuldade em nomeá-la e delimitá-la, a forma como ela tira proveito das novas tecnologias, as estruturas de equipe e as novas possibilidades de difusão – a fim de traçar um panorama desse modelo que vem ganhando cada vez mais força como uma alternativa ao “cinema comercial”.

2.1 Cinema independente, cinema amador, cinema de garagem

Encontramos na literatura acerca do assunto diversos termos que buscam definir e identificar esses filmes: cinema independente, cinema de garagem, cinema amador, cinema jovem... Tais termos procuram agrupá-los ora através de suas características estéticas, ora por suas estruturas de produção. Mas afinal, o que vem a ser esse cinema?

De acordo com Dellani Lima em seu texto “Existe cinema independente no Brasil?”, há três conceitos básicos que caracterizam o chamado cinema independente: o conceito cultural, o conceito econômico e o fato de não ser produzido por um estúdio. Se levarmos em conta o terceiro, “todo o cinema que não seja hollywoodiano seria independente” (DELLANI, 2010, p 85) logo, todos os filmes nacionais deveriam ser considerados como independentes, já que sua produção não se origina nos grandes estúdios.

Deste modo, estabelecer uma delimitação desta natureza não se encaixa no contexto que buscamos analisar nesse estudo.

Levando-se em conta o aspecto econômico, estariam inclusos na categoria “filme independente” todos aqueles que conseguissem se autofinanciar, gerando

“os meios para se sustentar mesmo sem a megaestrutura dos estúdios. Isto é, com orçamentos reduzidos, equipes mínimas, produção ágil, e atendendo a um público específico, com um interesse especial em projetos que fujam do protótipo do cinema. Nesse caso praticamente nenhum cinema brasileiro é independente. Porque como sabemos, quase todo filme brasileiro para existir precisa de apoio governamental. (DELLANI, ibid)

O terceiro fator, o cultural, determina que os filmes em questão têm como vocação a pesquisa e a inovação estética, narrativa e tecnológica; o questionamento das estruturas sociais de poder; a busca de uma expressão pessoal do autor; enfim, um cinema que não se propõe simplesmente como negócio, cujo objetivo principal é a geração de lucro, mas sim como expressão artística.

Tais características também se aplicam ao termo apresentado por Marcelo Ikeda e Dellani Lima, tanto em seu livro “Cinema de Garagem – Um inventário afetivo sobre o jovem cinema brasileiro do século XXI”, quanto no catálogo da mostra “Cinema de Garagem – panorama da produção brasileira independente do novo século”. Nas duas publicações, os autores destacam quão controverso pode ser definir os limites que determinam um tipo de produção, ressaltando inclusive a dificuldade de se pensar e defender um termo que seja apropriado. De acordo com os autores, ao apresentar a noção de “cinema de garagem”, eles procuram refletir sobre uma produção que tira proveito das inovações tecnológicas - câmeras portáteis de alta-definição, *softwares* de edição instalados em computadores portáteis, trocas e encontros possibilitados pelas redes sociais e pela internet como um todo - para criar uma produção para além do cinema industrial.

Outra importante questão que o conceito de “Cinema de Garagem” traz consigo é a problematização da noção de amador. Ainda hoje é comum um pensamento que se pauta na ideia de que o amador é fruto do trabalho de leigos e o profissional resultado do trabalho de especialistas e técnicos, considerados aptos para exercer tal função, procurando reforçar a hierarquia existente entre as duas ideias. Porém, é importante ressaltar que, na sociedade contemporânea, as imagens amadoras ganharam novo lugar e papel, colocando em cheque essa dicotomia. Poderíamos destacar, como apresentado por André Brasil e Cezar Migliorin, o vertiginoso aumento da presença desse tipo de imagem na mídia, seja nos telejornais, na publicidade ou na internet. “Entre o amador e o profissional haveria uma hierarquia cujo

parâmetro é expertise. Entretanto, em muitas áreas de produção de imagens, é notável a capacidade produtiva, assim como as virtualidades, do engajamento amador” (BRASIL e MIGLIORIN, 2010, p. 90). A presença dessas imagens, porém, não é fruto somente das inovações tecnológicas que, ao colocar em nossas mãos mais mecanismos de captura de imagem, permitiram que nos transformássemos, para além de consumidores, em produtores de imagens. Ela é resultado, também, de uma nova forma de organização da sociedade, onde a necessidade de imagens que representem o real e a participação de seus indivíduos enquanto sujeitos ativos se faz cada vez mais presente e que faz “da imagem o lugar de uma experiência aparentemente real e não mediada” (BRASIL e MIGLIORIN, *ibid*).

Essa postura face à produção dessas imagens está relacionada a uma busca pela inovação da produção, frequentemente associada a jovens realizadores que, ainda no início da sua carreira, procuram experimentar novas possibilidades e expandir suas capacidades de expressão. No entanto “se de um lado sentimos ser uma questão geracional, ela não pode ser meramente reduzida a uma questão de faixa etária. A questão central não é propriamente de idade, e sim de coragem. É a isso que nos referimos quando pensamos em "filmes jovens" (IKEDA e LIMA, 2010, p. 111) Ou seja, trata-se de um cinema que não simplesmente busca falar sobre a juventude mas que procura uma linguagem nova, uma “linguagem jovem” - por vezes cheia de excessos e exageros, radicalidades, falsas certezas e movimentos quase violentos, por vezes observadora, procurando não só estar no presente, mas também observar o presente no qual se insere, absorvendo detalhes e sensações de um caminho que está sendo traçado - à medida em que se descobre não só enquanto cinema mas também enquanto visão de mundo.

Porém, mais do que falar sobre um tipo de cinema, buscamos nesse trabalho analisar as características de um movimento. Um movimento que não é identificado pela sua unidade estética ou narrativa, um movimento que não é formado por um determinado grupo de cineastas, artistas e técnicos, ou por uma certa cinematografia, mas simplesmente um movimento em busca de uma possibilidade de cinema, ou melhor, de novas possibilidades de cinema. Em busca de um fazer cinema que não tem seu olho na grande sala comercial, um fazer cinema que não se prende a formatos, um fazer cinema que descobre e que inventa aquilo de que precisa para existir, ao invés de correr atrás, numa tentativa frustrada de encaixar-se no que é formalmente determinado como fazer cinema.

Porém, se a busca de alternativas é uma necessidade presente ao longo de mais de um século de história do cinema é preciso destacar que hoje essa busca ganha novos contornos. Vivemos numa sociedade cuja necessidade - e mesmo possibilidade - de

participação é imperativa. Produzir imagens hoje não é apenas construir um universo de representações e um produto hermético a ser consumido, mas participar ativamente da construção de nossas identidades, tanto individuais quanto coletivas. Dessa forma, esse movimento em busca de alternativas para a realização desses filmes ganha importância, na medida em que precisamos cada vez mais de uma diversidade de imagens, de perspectivas e de representações do real no processo de construção de nosso mundo.

Assim, a fim de analisar com mais afinco esse movimento, é necessário estudar as principais características dessa nova produção que vem se desenvolvendo nos últimos dez anos. Vamos analisar como, dentro do contexto apresentado, foi possível uma nova organização das equipes, através da qual diretores, produtores e técnicos buscam desenvolver seus projetos principalmente por meio da troca de experiências, desejos e conhecimentos, extrapolando os limites do projeto audiovisual e levando, muitas vezes, essas trocas para o âmbito pessoal, acadêmico e artístico. Vamos, também, apresentar o papel da tecnologia no desenvolvimento dessa produção e como a lógica de distribuição vem sendo repensada por esses realizadores.

2.2 A estrutura das equipes: o trabalho através de encontros e trocas

Um aspecto comum a grande parte da produção independente atual é a forma de organização e divisão da equipe. Tradicionalmente, a produção de um filme se caracteriza por uma equipe organizada hierarquicamente, com funções e cargos bem delimitados. Uma estrutura pensada dentro de uma lógica industrial, que busca uma maior eficiência, reduzindo assim o tempo e custo da produção. Cada departamento - cenografia, fotografia, som, figurino etc. - é responsável apenas por sua área, não podendo e não devendo interferir no trabalho de outros núcleos. A estrutura dentro de cada departamento também é claramente definida, cabendo a uma ou duas pessoas a função de criação e ficando as restantes com as funções técnicas e de execução, organizadas verticalmente, como por exemplo: operadores de câmera, 1º, 2º assistente de câmera e assim por diante.

Na direção oposta, ou pelo menos em um caminho alternativo, estão as novas propostas de organização da equipe apresentadas por diversos grupos e realizadores do cinema independente. Sistemas que priorizam a troca e processo de construção dos filmes e que “substituem as produtoras hierarquizadas, com pouco ou nenhuma separação entre os que

pensam e os que executam” (MIGLIORIN, 2011, p. 25). Eles aparecem não só como uma alternativa para superar as dificuldades orçamentárias dos filmes - permitindo assim trabalhar com uma equipe mais reduzida e integrada à produção - mas também como uma escolha de modelo de trabalho. Dentro deste esquema, é comum encontrarmos diretores que fazem as vezes de fotógrafos em outros projetos, roteiristas e realizadores que atuam não só em seus filmes mas nos filmes de amigos, embaralhando e reinventando, dessa maneira, a divisão de funções de uma equipe, inclusive “na relação mesmo que estabelecem com atores e personagens” (Migliorin, *ibid*). Poderíamos dar como exemplo o filme “Estrada para Ythaca” (2010), projeto assinado por quatro diretores: Guto Parente, Luiz Pretti, Pedro Diógenes e Ricardo Pretti. O filme, centrado na questão das relações de amizade, foi financiado pelos quatro diretores que, além de criarem e desenvolverem a história, assumiram também as principais funções técnicas e protagonizam o filme, numa extensão da realidade, como quatro amigos que partem em viagem a Ythaca.

Tais diretores passam a priorizar o espaço da troca e do encontro, em detrimento da rigidez que separa o processo de criação do processo de produção. “É a experiência conjunta que vai dar o tom do caminho e, logo, do filme” (PARENTE, *ibid*), afirma a produtora Luana Melgaço. A troca de experiências, de conhecimentos e de visões do mundo são fundamentais no desenvolvimento de projeto e no enriquecimento de nossa cinematografia. Apoiados pela necessidade de gerar uma produção significativa, indivíduos se unem em torno dos espaços disponíveis, sejam eles reais ou virtuais, buscando não só apoiar-se mas criar uma rede de encontros, colisões, conflitos e trocas que terá como fruto projetos artísticos que os representem tanto em sua individualidade quanto em sua coletividade. “O que nos une é a nossa vontade de criar juntos. Somos artistas e queremos viver da nossa arte. Acreditamos na possibilidade de se existir nesse mundo podendo se dedicar à criação e à construção de obras consistentes, apaixonadas e realmente significativas” (ALUMBRAMENTO).

A principal forma de agrupamento encontrada para viabilizar essa estrutura de produção é a dos coletivos. De acordo com os conceitos apresentados por Migliorin, esses são espaços de troca privilegiados, onde é permitido a grupo de pessoas um compartilhamento de ideias, afetos e experiências de maneira mais intensa do que em outros espaços sociais. Um coletivo pode ou não se organizar em torno de um espaço físico fixo, num grupo definido de pessoas ou em funções e papéis a serem desempenhados mas, mais importante, um coletivo se organiza como um ponto de convergência de pessoas, ideias e desejos. “O coletivo, assim, é uma formação não de certo número de pessoas com ideais comuns, mas de um bloco de

interesses, afetos, diálogos, experiências aos quais certo número de pessoas adere, reafirmando e transformando esse mesmo bloco” (MIGLIORIN, 2012, p. 308).

É importante considerarmos também que o coletivo é uma unidade viva, que está inserida dentro de seu contexto, não sendo dessa maneira uma estrutura rígida e pré-determinada. Ele se reinventa, se expande, se transforma de acordo com suas necessidades e possibilidades. Ele surge dentro dos contextos das grandes redes de comunicação e de troca, ao mesmo tempo que também participa da construção das mesmas. “O coletivo é um ponto na rede e, também, ele próprio uma rede” (MIGLIORIN, *ibid*).

É inegável a importância do desenvolvimento das tecnologias de comunicação na aproximação desses realizadores, na medida em que elas dissolvem fronteiras e aproximam as distâncias. Mas o avanço tecnológico não tem papel fundamental somente na formação de redes. Ele será primordial na medida em que aumenta as possibilidades de acesso às ferramentas de produção e distribuição do audiovisual.

2.3 O papel da tecnologia

O desenvolvimento das tecnologias de captação e manipulação das imagens permitiu a produtores e realizadores drásticas reduções em seus orçamentos e os libertou da necessidade de uma equipe técnica numerosa e dispendiosa. Encontramos câmeras de alta-definição, programas de edição e manipulação de imagem e som, computadores com especificações técnicas necessárias e equipamentos de som e iluminação a preços acessíveis e de fácil manipulação. Filmes como “Morro do Céu” (2009), de Gustavo Spolidoro, são exemplos claros dessa situação: com uma câmera *full* HD de cerca de mil dólares o longa foi praticamente filmado por Spolidoro sozinho.

Tais inovações tecnológicas permitiram que muitos realizadores, iniciantes ou não, conseguissem viabilizar sua produção com maior independência, não estando presos aos grandes aportes financeiros e muito menos aos ditames das grandes produtoras. Com custos mais baixos e equipamentos de qualidade e de fácil manuseio, tornaram-se possíveis mais realizações. “É mais prático e menos burocrático produzir com uma digital que um amigo te emprestou do que captar recursos para queimar um rolo de filme. Com a distribuição acontece o mesmo: você carrega o seu filme em um CD e não é necessário nenhum ‘trambolho’ para exibí-lo.” (LACERDA apud DELLANI, 2010, p. 55)

Desta forma, é impossível pensar a produção contemporânea nacional sem considerar o contexto tecnológico no qual está inserida: “a popularização dos computadores pessoais, das câmeras digitais e da internet possibilitaram finalmente uma realidade para a arte e para a contracultura, consolidando os modos de produção DIY (do inglês *do it yourself*: faça-você-mesmo) e *homemade* (feito em casa)” (DELLANI, *ibid*)

Esses modos de produção são caracterizados pelo impulso oriundo da necessidade de realizar um projeto. Se, formalmente, um filme precisa passar por etapas como roteiro, projeto, captação de recursos, para entrar enfim nas etapas de produção e pós-produção, o pensamento por trás do DIY é que o próprio idealizador do projeto tome a frente de todas essas etapas, realizando da melhor maneira possível o seu projeto sem ficar preso à terceiros. Também dentro dessa lógica, o *homemade* defende uma produção caseira, na qual, em nenhum momento, o projeto deverá ficar parado à espera das condições necessárias para sua realização, cabendo ao próprio realizador criar (por ele mesmo) a estrutura exigida.

Essa nova realidade é visível quando analisamos a produção independente que roda os festivais e cineclubes brasileiros. Encontramos filmes realizados sem nenhum tipo de incentivo fiscal ou sem patrocínio de empresas. Equipe e atores se unem para viabilizar projetos que, fora desse contexto, jamais teriam força e atenção para competir e ganhar editais de patrocínio.

Outro fator importante que vem a influenciar diretamente a produção contemporânea é o acesso a uma grande variedade de materiais, graças à digitalização e à internet. Materiais que vão desde grandes clássicos, passando por filmes e projetos de artistas de todo o globo e vídeos amadores em sites de compartilhamento. O acesso a esses materiais permite a essa geração de produtores um contato mais íntimo com diversas fontes de informação, referência e influências, que podem servir apenas como um objeto a ser assistido, estudado e discutido mas que também, muitas vezes, passam a ser a matéria-prima de novos projetos. “Na tecnologia de registro e reprodução de imagens do vídeo, gravação e armazenamento audiovisual se traduzem em um código analógico e/ou digital, preservando o material gravado disponível para incontáveis formas de manipulação posterior, num processo de desmaterialização da imagem”. (MORAVI, 2012, p.29)

Assim surgem novos artistas que procuram utilizar ao máximo as ferramentas que estão ao seu alcance para desenvolver suas pesquisas e projetos.

“Com a difusão dessas tecnologias, uma nova geração de artistas se forma, em pesquisas que experimentam a vídeo-arte, o cinema documental e de invenção, a música eletrônica e as redes de compartilhamento. Artistas que estabelecem diálogos íntimos com gêneros tradicionais da arte, da pintura à

performance, da escultura à instalação. Artistas que ocuparam as universidades, as produtoras independentes e os festivais, criando, formando e inspirando novos realizadores, com perspectivas cada vez mais associadas aos questionamentos e proposições do contexto contemporâneo de arte e de tecnologia: multiplicidade de suportes, mistura de gêneros e influências estéticas, fronteiras fluidas entre as linguagens, ações coletivas ou colaborativas, proposições contra culturais” (MORAVI, *ibid*).

Dessa maneira, essas novas tecnologias são molas fundamentais não só para o aumento e desenvolvimento da produção nacional, mas também para a consolidação do movimento que procura estabelecer novas possibilidades de realização.

2.4 A distribuição

Outra importante questão que precisa ser levada em consideração quando pensamos a produção cinematográfica mas que, por sua vez, não está restrita somente ao grupo de filmes que estamos considerando neste trabalho como independentes, são as formas e políticas referentes à distribuição e difusão dos filmes nacionais.

É notável a existência de uma dificuldade do cinema nacional em competir com o afluxo de filmes estrangeiros que dominam as grandes salas comerciais. De acordo com o “Informe Anual Preliminar Filmes e Bilheterias de 2012”, produzido pela Superintendência de Acompanhamento de Mercado da Agência Nacional de Cinema (ANCINE), ao longo do último ano foram lançados 83 filmes nacionais e 247 filmes estrangeiros, totalizando uma média de 3 filmes estrangeiros para cada filme nacional, sendo os primeiros responsáveis por aproximadamente 90% do público pagante de 2012. Ao cinema nacional coube apenas uma participação de público de 10,62%, número, por sua vez, inferior ao do ano de 2011, quando a participação de público chegou a 12,42%.

Tal dificuldade, porém, se dá não apenas pelo número de produções estrangeiras, em particular hollywoodianas, que dominam as salas de cinema e o público nacional, mas também pelas dificuldades encontradas por grande parte da produção nacional para chegar às salas de cinema e ao conhecimento do público, como apontado pelo diretor recifense Kleber Mendonça Filho, cujo primeiro longa-metragem, "*O Som ao Redor*", chegou a ser exibido em 40 salas e alcançou um público de aproximadamente 70.000 espectadores, após ter passado em mais de 50 festivais, ganhado 10 prêmios (dados referentes à primeira semana de fevereiro

de 2013 e fornecidos pela distribuidora do filme, Vitrine Filmes) e contou apenas com um orçamento de 190 mil para o lançamento, incluindo cópias, cartazes e divulgação:

"O discurso de produtores, distribuidores e programadores é o mesmo: nunca foi tão difícil lançar filmes. 'Há filmes demais sendo feitos' é o que mais se ouve, 'a competição é brutal, mesmo entre os filmes independentes' é outra frase. O cenário é conhecido. As cinematografias de cada país estão sufocadas pelos filmes de Hollywood e também pelos produtos televisivos de cada país lançados nos cinemas. Há milhares de novas salas de multiplex sendo feitas, mas elas simplesmente não irão exibir filmes fora do esquema. Você sai do Recife, faz escala em Lisboa e Frankfurt, chega à Lituânia, e os cartazes publicitários dos *blockbusters* são os mesmos em todos os aeroportos." (MENDONÇA, 2013)

Se essa dificuldade atinge os grandes filmes comerciais - salvo algumas exceções - que são pensados e produzidos como um produto a ser vendido, apoiados em uma ostensiva estratégia de marketing, focada principalmente na divulgação em massa através dos grandes meios de comunicação, tal situação é ainda agravada quando pensamos nos filmes de baixo-orçamento, principalmente nos produzidos de forma independente. "O grande desafio é lançar filmes autorais que não se encaixam nesse perfil viciado e, mesmo assim, ser percebido, ser visto. Isso é difícil, pois o sucesso está cada vez mais atrelado à quantidade de grana que vai para a divulgação, na publicidade" afirma Kleber (ibid).

Outra grande dificuldade a ser enfrentada pela cinematografia nacional, em particular a independente, refere-se à digitalização das salas de cinema. Com o anúncio dos grandes estúdios sobre o fim do lançamento dos filmes em película ainda nesta década, o parque exibidor precisa adequar-se às normas de exibição e aos padrões de alta definição definidos por Hollywood. Além do custos de produção de uma cópia dentro destes padrões, teremos ainda que enfrentar os grandes pacotes e programas de filmes, como explicado pelo cineasta Silvio Da-Rin, no seminário "Fora do Eixo" realizado na 16ª Mostra de Tiradentes:

"O mais grave ainda está por vir, e vai ser o momento em que, com a projeção totalmente digitalizada, as redes de salas vão receber por streaming, via satélite, das sedes dos estúdios (...) programas compostos e prontos na língua dos diferentes países onde vão ser exibidos (e isso) representa o contrário da descentralização, que nós temos aqui. Representa uma inédita centralização da distribuição de programas cinematográficos nas mãos de alguns poucos estúdios que têm acesso a essa sofisticada tecnologia de difusão. E as cinematografias nacionais vão ter cada vez mais dificuldade na competição por espaço de tela para estrear as obras e permanecer com elas em cartaz" (MOSTRA TIRADENTES, 2013)

Por outro lado, muitos filmes nacionais alcançam um público considerável em exhibições tidas como periféricas ou alternativas como, por exemplo, em mostras, cineclubes e festivais de cinema. Em muitos casos, o número total de espectadores atingidos por essas

exibições é próximo ou superior ao alcançado nas salas comerciais. Porém, ainda estamos presos a uma mentalidade onde o sucesso dos filmes, e conseqüentemente a probabilidade de diretores e produtores conseguirem novos financiamentos e visibilidade, são ainda medidos pelo sucesso de público nas salas comerciais. Como destacado por Luana Melgaço “o poder público ainda não reconhece o circuito alternativo como forma de exibição e difusão dos filmes, é como se eles não tivessem sido assistidos” (PARENTE, *ibid*).

No entanto, essas exposições deveriam ser consideradas tão importantes quanto as exposições comerciais, já que é nelas que grande parte do público dos filmes independentes tem sua origem. Além de sua importância para a difusão desses filmes, são esses espaços os grandes responsáveis pela movimentação da produção nacional, servindo não só como lugar de troca entre autores, técnicos e produtores, mas também colocando o público, que muitas vezes não tem acesso às salas, localizadas em sua maioria nos principais bairros das grandes capitais, em contato direto não só com as obras mas também com os realizadores das mesmas. Podemos exemplificar essa situação através da fala de Melgaço:

“O parque exibidor é muito restrito e muito disputado. Uma alternativa à comercialização formal foi o projeto de distribuição na rede de cineclubes do Cine Mais Cultura e do Conselho Nacional de Cineclubes. Foram 1.000 DVDs enviados para cineclubes de todo o país, a maioria deles situados em cidades que não possuem sala de cinema. Os filmes foram exibidos, discutidos, reprisados. Chegaram a mais lugares e pessoas que o abrangido pelo processo formal reconhecido pela ANCINE” (PARENTE, *ibid*).

O que muitos realizadores propõem é pensarmos novas políticas de distribuição que apresentem formas de contabilizar o público de um filme, incluindo as referidas exposições “alternativas” e possibilitando, assim, uma quantificação mais próxima do número real de pessoas que efetivamente assistiram aos filmes. "Precisamos entender qual régua que usamos para medir o sucesso de um filme no Brasil" afirma Kleber Mendonça Filho (*ibid*), sendo dessa maneira fundamental pensarmos as “salas de cinema como desdobramento dessa política de distribuição” (MIGLIORIN, *ibid*) e não como objetivo principal e única fonte de dados.

É preciso também pensar as políticas de distribuição levando em conta as possibilidades e ferramentas existentes no mundo contemporâneo. É comum associarmos apenas a tela grande aos meios de difusão de um filme, mas precisamos considerar também outros meios de visionamento e acesso, da TV ao celular. "A internet é uma realidade que não dá para virar as costas, os espaços de exibição hoje são múltiplos e justamente por falta dessa

grande tela de cinema (...) a produção tem escoado para outros espaços que se quer existiam" (MOSTRA TIRADENTES, 2013), afirma João Carlos Sampaio.

Logo devemos pensar a internet como um lugar de diferentes possibilidades, que vão desde o espaço de divulgação do filme - não só através da publicidade tradicional (com propagandas, cartazes e banners), mas também através da criação de blogs e sites, onde possibilitamos ao público entrar em contato com o processo de produção, com a equipe e com trechos do filme, “criando dessa maneira uma expectativa pela chegada do produto ao mercado de forma simples e pouco custosa, capaz de atingir um número enorme de potenciais espectadores” (ARAÚJO, 2008, p. 40) – até seu papel como plataforma de exibição.

“Acredito sinceramente que o gesto de disponibilizar nossos filmes na internet é uma forma de dizer que fazemos os filmes antes de mais nada para eles serem vistos e que precisamos encontrar novas maneiras de fazer isso (...). Ela (essa forma de exibição) precisa ser vista como parte importante da rede de exibição. Isso já é prática comum em outros lugares e não tem porque não ser aqui” (ALUMBRAMENTO)

Um bom exemplo de um projeto que busca esses caminhos alternativos para a difusão de obras cinematográficas é a FD5, distribuidora do coletivo Fora do Eixo, que além de exibir os filmes que fazem parte de seu catálogo em diversos cineclubes espalhados por todo o Brasil, os disponibilizam na página do *Vimeo* da distribuidora, inclusive para *embed* e download. O “intuito é fazer com que a apreciação de filmes e a troca aberta de ideias seja possível”, reforça o coletivo Alumbramento (ibid).

Dessa maneira, cabe a produtores e realizadores independentes não só batalhar para que as exibições periféricas sejam vistas com maior importância, mas também lutar para que elas sejam contabilizadas e registradas pelos órgãos e empresas responsáveis por calcular o público e o alcance dos filmes, e propor novas formas de difusão de seus filmes. A criação de novos espaços é fundamental para dar vazão à vasta produção nacional atual, e devemos aproveitar as diversas possibilidades que o contexto socioeconômico, cultural e tecnológico contemporâneo apresenta. Assim sendo, “hoje as estratégias de divulgação e distribuição são inúmeras, mas todas necessitam de ação direta do artista ou do coletivo. É preciso encontrar e construir seu público, por afinidade ou provocação” (DELLANI, 2012, p.114).

Em suma, conseguir produzir e distribuir conteúdo não é um desafio atual, porém, com os investimentos voltados cada vez mais para filmes que repetem as receitas dos sucessos televisivos e com a constante presença dos blockbusters americanos nas salas de cinema, os produtores independentes precisam buscar novas alternativas para viabilizar suas produções e alcançar o público, e as estratégias apresentadas no presente capítulo estão cada vez mais

presentes nesse processo. Não se trata, porém, apenas de lutar contra as imposições da indústria e de se repensar o formato de produção e de distribuição dos filmes, mas também de se repensar o papel do cinema e do artista no mundo contemporâneo, no qual as imagens e as subjetividades são cada vez mais importantes na construção de nossa sociedade.

No capítulo a seguir vamos mostrar como, dentro deste contexto, surgiu um movimento que, mesmo que não intencionalmente, apresentou uma nova forma de organização do modo de produção, num movimento similar ao que vem se desenvolvendo na cinematografia nacional. Buscar uma representação naturalista da realidade - ou ainda da realidade que diz respeito a esses realizadores - valorizar o trabalho em equipe - a partir da contribuição constante entre todos os seus membros - e apropriar-se das tecnologias existentes para garantir um novo espaço para essa produção são, como veremos, suas principais características.

3. CAPÍTULO 02 – O cenário americano

Em 1996, a escritora e diretora americana Susan Sontag declarou em seu texto “The Decay of Cinema” (“A decadência do cinema” - tradução livre), o fim da cinefilia e, com ele, a morte do cinema enquanto arte. De acordo com a autora, o declínio da cinefilia como resultado da perda de força da “experiência” cinematográfica frente às novas formas de acesso aos produtos audiovisuais (televisão, home-vídeo, DVD...), somado ao encarecimento do processo de produção de filmes, principalmente a partir da década de 80, levou ao declínio do cinema de arte, já que este passou a ter menos poder e ferramentas para se manter em competição com o cinema de entretenimento.

Dentro da lógica capitalista/industrialista, os filmes produzidos nas últimas décadas se apoiam em reproduções de sucessos passados, em estéticas e linhas narrativas já familiares ao grande público, no *star-system* hollywoodiano e na expectativa de geração de lucro a curto-prazo. Dentro desse esquema, a autora afirma que o surgimento de um “filme que você possa admirar” é possível, porém uma exceção. Estes filmes “deverão ser violações reais das práticas e normas que governam a atual produção cinematográfica em todo o mundo capitalista”¹ (SONTAG, 1996. Tradução livre).

Dez anos depois, na edição de 2005 do festival americano *South by Southwest* (SxSW), foi apresentada uma série de filmes que chamaram a atenção por, juntos, formarem o movimento comumente chamado de *Mumblecore*, visto hoje como responsável pelo ressurgimento do cinema independente americano. Filmes que, como apresentado pela autora, transgridem as formas tradicionais não só de produção mas principalmente de difusão das obras cinematográficas.

Esse movimento, em parte rejeitado pelos próprios membros, consiste em um grupo de filmes cujas características em comum passam por

“diálogos improvisados e performances naturalistas, realizadas geralmente por não-atores. Os filmes gravados com câmeras digitais, a utilização a estética da câmera na mão, do *verité-style* e dos planos longos. Os orçamentos são mínimos. Os roteiros são articulados em torno de eventos do dia-a-dia. As histórias são, em geral, óbvias reflexões da vida dos diretores. A maioria dos personagens são brancos, estudados e estão em busca de empreendimentos criativos, quando não estão em busca uns dos outros. Eles são sensíveis, eles são sinceros”² (VAN COUVERIN, 2007. Tradução livre).

¹ “They have to be actual violation of the norms and practices that now govern movie making everywhere in the capitalist (...) world” (SONTAG, 1996)

² “are improvised dialogue and naturalistic performances, often by non-actors. The films employ handheld,

Mas este movimento ganhou destaque não só pelas qualidades e inovações presentes em seus filmes mas também pela busca de novas maneiras de se relacionar, de se produzir e de se distribuir cinema. Nos tópicos a seguir, iremos nos aprofundar nas características desse grupo, estudando suas origens e sua relevância no cenário cinematográfico atual.

3.1 O movimento *Mumblecore*.

Quando, em 2005, um grupo de novos cineastas e técnicos se reuniu, após uma das sessões do festival SxSW, em um bar na cidade de Austin, Texas, ninguém esperava que ali seria inventado o principal e mais odiado nome para o que é considerado por alguns críticos como o movimento que renovou o cinema independente americano. “Eu não acho que alguém percebeu que [esses diretores] eram similares o suficiente para classificá[-los] como um ‘movimento’ até estarem todos juntos em Austin [aquele ano]”³, afirmou o então produtor do festival Matt Dentler (2007. Tradução livre). Naquela ocasião, o técnico de som Eric Masunaga, referindo-se à maneira de falar de personagens de filmes como “Mutual Appreciation” (Andrew Bujalski, 2005), “The Puffy Chair” (The Duplass Brothers, 2005), “Kissing on the Mouth” (Joe Swanberg, 2005) e “The four eyed monster” (Susan Bruice e Arin Crumley, 2005), todos apresentados no festival daquele ano, cunhou o termo *Mumblecore* (do inglês mumble: balbuciar). Porém, de acordo com Robert Sickels (2010),

“mesmo a percepção técnica não estando à altura das produção dos estúdios, o som é aceitável. Independente disso, o termo é menos em relação à qualidade de som do que em relação à maneira como os personagens falam: frases elipticamente cortadas, hesitantes e cheias de “ums”, “você sabe” e “tipo”, expressões que são parte da linguagem universal dos jovens que esses filmes retratam”⁴ (Tradução livre).

Porém, o nome repetido por Bujalski em entrevista à revista IndieWire, foi renegado pelos principais diretores, que questionam não somente o termo mas a ideia de

vérité-style digital camerawork and long takes. Budgets are tiny. The plots hinge on everyday events. The stories are often obvious reflections of the filmmakers’ lives. Most characters are white and educated and pursue creative endeavors when not pursuing one another. They are sensitive. They are sincere” (VAN COUVERIN, 2007)

³ “I don’t think anybody realized that [these filmmakers] were similar enough to classify [them] as a ‘movement’ until everyone was all together in Austin [that year].” (DENTLER, 2007)

⁴ “While the technical acumen isn’t always in the same league as a studio production, the sound is fine and regardless, I’d argue the term is less about sound quality then it is the way the characters talk, which is in halting, elliptically clipped phrases, full of the “ums,” “you knows,” and “likes” that are the lingua franca of the twenty-somethings these films typically feature” (SICKELS, 2010).

formarem um movimento: “era um nome desagradável que ninguém gostou, era para ser uma piada”⁵ (HUBERT, 2007. Tradução livre) afirma o diretor Joe Swanberg. “Se eu me arrependo de ter falado isso? Sim e não. Me parece um tanto quanto redutiva a ideia de estar em um movimento, e isso é um pouco engraçado para todos nós”⁶ (HUBERT, *ibid*) completa Andrew Bujalski.

A ideia por traz da negação de pertencer a um movimento está ligada a uma noção de produção livre, sem expectativas e limites técnicos ou estéticos pré-determinados. Deveríamos pensar em “um momento filmico ao invés de movimento. O *Mumblecore* mobilizava e era motivado menos por um esforço concentrado ou por uma ideologia coletiva, do que por um aumento do acesso, tanto a nível industrial quanto político,”⁷(SAN FILIPPO, 2011. Tradução livre) de seus membros aos novos meios de produção. Os diretores se inspiraram nos filmes e na força produtiva uns dos outros e passaram a trabalhar de forma colaborativa em seus projetos. Porém, nunca houve um consenso ou acordo em relação aos caminhos estéticos, narrativos ou políticos que deveriam ser traçados pelo grupo. “Apoiados na necessidade e na inspiração, esses filmes compartilham óbvias qualidades narrativas e um naturalismo estético”⁸ (SAN FILIPPO, *ibid*). De acordo com o crítico cinematográfico do jornal *New York Times*, Dennis Lim, em seu texto “A Generation Finds its Mumble”, não devemos entender o *Mumblecore* como um verdadeiro movimento estético mas sim como um estado de espírito coletivo.

No entanto, apesar da resistência em se afirmar enquanto parte de um grupo, as características comuns que perpassam não só os filmes e os métodos mas também os membros desse coletivo, os unem dentro de um grupo coeso. Por outro lado, é de suma importância, dentro de nossa realidade dominada pelas ferramentas de busca na internet, nomear o movimento, permitindo, assim, não só sua localização mas também a união de todos os textos, projetos e materiais produzidos por eles e sobre o assunto dentro de uma única palavra-chave, destacando-os, dessa maneira, mais facilmente na abundância de informação do universo contemporâneo.

⁵ “It was a obnoxious name nobody liked and it was meant to be a joke” (HUBERT, 2007).

⁶ “Do I regret saying it? Well, yes and no. It seems quite reductive, the idea of being in a movement, and it's kind of funny to all of us”(HUBERT, *ibid*).

⁷ “a film moment rather than movement, *Mumblecore* mobilized and was motivated less by concerted effort or collective ideology than by increased access both industrial and political” (SAN FILIPPO, 2011).

⁸ “Borne of necessity and inspiration, these films share unmistakable qualities of narrative and stylistic naturalism” (SAN FILIPPO, *ibid*).

3.2 Principais nomes do *Mumblecore*.

São muitos os nomes que estão ligados à estética ou ao modo de produção do *Mumblecore*. Os novos diretores independentes americanos são, em sua maioria, jovens de classe-média, que em 2005 tinham em torno de 25 anos. Com formação superior, se graduaram em carreiras artísticas e desenvolveram seus primeiros trabalhos ainda no espaço universitário, e foi a partir dessas experiências que começaram a buscar novos métodos de produção. Destacaremos apenas alguns dos nomes envolvidos no movimento considerados como mais importantes, seja pela qualidade ou pela quantidade de filmes produzidos por cada um.

Andrew Bujalski (35) é conhecido como o “pai” do *Mumblecore*, por ter realizado o longa-metragem considerado como o primeiro filme do movimento. “Funny HaHa” (2002), que narra as dificuldades de uma jovem recém-formada, ganhou o prêmio Someone to Watch, no Independent Spirit Award 2004. O diretor é conhecido por ter uma produção mais esteticamente sofisticada e por realizar grande parte de seus filmes em 16 mm. Em 2005, apresentou seu segundo longa, “Mutual Appreciation”, vencedor do prêmio de júri no Newport International Film Festival. Em 2013, seu quarto longa-metragem, “Computer Chess”, ganhou o Sloan Feature Film Prize no Festival de Sundance, “por explorar de forma aventureira e inusitada as questões acerca da inteligência artificial e das conexões humanas”⁹ (Fonte: IMDB – Tradução livre). Bujalski, que atuou em alguns de seus filmes e nos filmes de outros diretores do grupo, estudou com Chantal Akerman e Robb Moss em Harvard.

Joe Swanberg (35) é o produtor mais prolífico do grupo. Já dirigiu mais de 18 obras (entre longas e webséries) nos últimos 8 anos e atuou em cerca de 40 projetos. Do grupo, ele é o diretor mais focado na improvisação, tendo trabalhado muito de seus filmes sem um roteiro fechado e dividindo o crédito de roteiro com os atores. Iremos analisar algumas obras da cinematografia de Swanberg no próximo capítulo.

Aaron Katz (32), formado pela North Carolina School of the Arts, dirigiu 6 filmes (entre curtas e longas). Seus filmes, “Dance Party USA” e “Quiet City”, narram as histórias da relação entre dois estranhos: no primeiro, um jovem revela, em uma festa, a uma desconhecida um segredo seu, sendo levado a confrontar seus atos. No segundo caso, uma

⁹ “For its offbeat and formalistically adventurous exploration of questions of artificial intelligence and human connections” (Fonte: IMDB).

jovem, perdida na cidade de Nova Iorque à espera de uma amiga que não atende o celular, encontra um rapaz cuja companhia passa a ser seu porto seguro. Katz é destacado por sua sensibilidade estética e por ser o que mais aproveita as possibilidades do vídeo digital. Seu filme “Cold Weather” (2009) foi indicado ao Leopardo de Ouro no Festival Internacional de Locarno.

Os irmãos Duplass, Mark (36) e Jay (39), escreveram e co-dirigiram juntos uma série de filmes. O primeiro e aclamado longa dos irmãos foi “The Puffy Chair”, um road movie sobre três jovens que seguem um anúncio (falso) de uma cadeira à venda no e-bay e que, no caminho, são levados a repensar a forma como constroem seus relacionamentos.

Greta Gerwin (30) é conhecida hoje como a nova musa do cinema independente. Sua participação em muitos projetos vai além de seu papel como atriz, tendo participado ativamente do desenvolvimento dos filmes nos quais atuou, dividindo os créditos de roteiro e direção em muitos casos.

Ry Russo-Young (31) dirigiu quatro longas, o primeiro *Orphans* (2007) ganhou o prêmio especial de Júri no SxSW, em seguida produziu "You wont miss me" (2009) e "Nobody Walks", que estreou no Festival de Sundance, onde ganhou prêmio especial de Júri. A diretora atuou em algumas produções, incluindo o filme “Hannah Takes the Stairs” de Swanberg.

São muitos os nomes que estão ligados à estética ou ao modo de produção do *Mumblecore* e, sem dúvida, há diferenças consideráveis entre cada um desses realizadores, que buscam não só desenvolver sua forma particular de contar uma história mas também os fatos que mais os atraem em suas realidades. Mas é importante destacar que existe um claro recorte demográfico quando pensamos os produtores e os personagens deste movimento. “Quase nunca podendo ser considerados modelos de diversidade, os filmes geralmente são estabelecidos no universo da classe-média, branca e heterossexual, enquanto os personagens femininos são normalmente bem delimitados e os diretores são em sua grande maioria homens”¹⁰ (LIM, 2007. Tradução livre).

3.3 The New Talkies

¹⁰ “Hardly models of diversity, the films are set in mostly white, straight, middle-class worlds, and while female characters are often well drawn, the directors are overwhelmingly male” (LIM, 2007).

Apenas dois anos após a “descoberta do movimento”, o IFC Center¹¹, em Nova Iorque, promoveu uma mostra de 15 dias focada totalmente na produção desses novos realizadores. Considerada por alguns como prematura, ela ajudou a colocar a nova geração do cinema independente americano em destaque, não só no universo dos festivais e *blogs* de cinema mas também nos principais jornais americanos. O nome “The New Talkies: Generation D.I.Y”, faz menção direta aos filmes independentes da década de 90, apontados como uma das principais referências dessa nova geração de diretores *indies*, também conhecida como geração *D.I.Y.* Como parte da divulgação do evento foi criado um perfil na rede *MySpace*, onde podemos ler, em sua descrição, a seguinte citação do diretor francês François Truffaut:

“O filme de amanhã me parece mais pessoal que um romance individual e autobiográfico, como uma confissão, ou um diário. Os jovens cineastas se expressarão na primeira pessoa, relatando o que vivenciarem. Pode ser a história de seu primeiro amor ou do mais recente; de seu despertar político; a história de uma viagem; uma doença; do serviço militar; seu casamento; suas últimas férias... e será agradável porque será verdadeiro e novo... O filme de amanhã não será dirigido por funcionários públicos a serviço da câmera, mas por artistas, para quem fazer um filme constitui uma fantástica e emocionante aventura. O filme de amanhã se parecerá com a pessoa que o fez e o número de espectadores será proporcional ao número de amigos que o diretor tem. O filme de amanhã será um ato de amor.”¹² (TRUFFAUT, 1957. Tradução livre.)

O texto, de 1975, pode ser relacionado diretamente com a temática presente na grande maioria dos filmes em questão. Voltando-se para o universo ao seu redor, esses diretores narram histórias de jovens entre 20 e 30 anos: suas relações afetivas, sexuais e profissionais; a busca por sua identidade e pelo pertencimento; e as dificuldades de enfrentar o mundo pós-faculdade: trabalho, responsabilidades, relacionamentos, maturidade.

“O que esses filmes entendem claramente é que o percurso hesitante desses anos no meio do caminho mascara silenciosas mudanças sísmicas que são aparentes apenas em retrospectiva. A narrativa *Mumblecore* se articula menos em *plot points* que em pontos de ruptura nas relações interpessoais. (...) Acontecimentos são, muitas vezes, colocados em curso por um mal-analisado e impulsivo ato de intimidade”¹³,

¹¹ Situado em Nova Iorque o IFC Center pertencente a AMC Networks e foi projetado para ser uma extensão do seu canal de televisão IFC (Independent Film Channel) e de sua distribuidora IFC Film. A casa abriu em junho de 2005, com a exibição da produção “Me and You and Everyone We Know” (Eu, você e todo mundo) filme de estreia da diretora americana Miranda July e distribuído pela IFC Films.

¹² “The film of tomorrow appears to me as even more personal than an individual and autobiographical novel, like a confession, or a diary. The young filmmakers will express themselves in the first person and will relate what has happened to them. It may be the story of their first love or their most recent; of their political awakening; the story of a trip, a sickness, their military service, their marriage, their last vacation... and it will be enjoyable because it will be true, and new...The film of tomorrow will not be directed by civil servants of the camera, but by artists for whom shooting a film constitutes a wonderful and thrilling adventure. The film of tomorrow will resemble the person who made it, and the number of spectators will be proportional to the number of friends the director has. The film of tomorrow will be an act of love” (TRUFFAUT, 1975).

¹³ “But what these films understand all too well is that the tentative drift of the in-between years masks quietly seismic shifts that are apparent only in hindsight. *Mumblecore* narratives hinge less on plot points than on the tipping points in interpersonal relationships. (...) Events are often set in motion by an impulsive, ill-judged act of intimacy” (LIM, *ibid*).

afirma o crítico do New York Times, Dennis Lim (ibid).

Os filmes - que têm um estilo intimista, chegando muitas vezes ao voyeurismo - lidam principalmente com a dificuldade de se comunicar e se relacionar com outras pessoas. Focados em acontecimentos do dia-a-dia, eles chamam atenção para fatos mundanos e corriqueiros do cotidiano e, apesar de contarem histórias, “são um tipo de documentário lírico da falta de articulação e inércia americanas”¹⁴ (DENY, 2009. Tradução livre). Os diálogos presentes nos filmes são, em sua maioria, improvisados e grande parte das cenas não possuem um detalhamento de ação ou uma decupagem prévia. Como em um documentário, onde muitas vezes o início de uma fala leva a situações não previstas, os diálogos dos filmes *Mumblecore* colocam seus personagens (e a câmera) num constante estado de alerta e de surpresa. Assim sendo, muitas vezes os enquadramentos não são trabalhados com o objetivo de criar um determinado efeito ou uma sensação sobre o espectador e, sem a antecipação da ação já prevista, a câmera, quase sempre na mão, procura o objeto a ser focado, descobrindo e desvendando as situações que surgem em sua frente.

O aspecto documental dos filmes também é uma consequência da mistura entre a vida real e a vida ficcional dos atores/personagens. Por retratar a realidade em que vivem seus diretores e atores, abordando muitas vezes situações que viveram ou acompanharam, a necessidade da construção de um universo diminui, criando, dessa maneira, uma mise-en-scene completamente naturalista. Os cenários, que ajudam a descrever as características desses personagens, são um espelho dos próprios atores e técnicos, já que muitas das locações são as casas dos próprios membros da equipe e poucas são as alterações realizadas nesses espaços. Os figurinos pertencem aos atores e as dúvidas, questionamentos e dificuldades desses personagens são próximas às vividas pelos atores ou por pessoas próximas a eles. Essas questões acabam por dar aos filmes, como destacado por Denby, um aspecto quase documental em sua tentativa de representar fielmente o universo que cerca esses jovens americanos.

Uma das situações que encontramos com certa frequência nos filmes são as festas. Podemos encontrar cenas que se desenrolam nesse espaço social em filmes como “Quiet City” (Katz, 2007), “Uncle Kent” (Swanberg, 2011), “Breaking Upwards (Daryl Wein, 2012), entre outros. Realizadas, em sua maioria, na casa de um amigo do personagem principal, essas situações são muito utilizadas para retratar os questionamentos referentes à construção de uma identidade e à capacidade dos personagens de se entenderem enquanto parte (ou não) de um

¹⁴ “the movies tell stories but they’re also kind of lyrical documentary of American stasis and inarticulateness” (DENBY, 2009).

determinado grupo. Em “Humpday” (Lynn Shelton, 2009), Ben, personagem de Mark Duplass, é convidado a uma festa por seu melhor amigo, Andrew (Joshua Leonard), que surge uma madrugada em sua casa depois de uma longa viagem ao México, festa que Ben irá descrever para sua mulher como estranha. “O lugar é chamado Dionísio e eles não estão brincando”¹⁵ (Humpday – tradução livre). Na festa, cercados por pessoas que eles acabaram de conhecer, podemos ver Andrew completamente confortável e Ben, inicialmente deslocado. Para Andrew, esse universo de trocas artísticas e liberdade sexual seria seu nicho, porém, algumas cenas depois vemos o personagem desabafando com o melhor amigo: “eu estou cercado dessas pessoas cabeça-aberta (...) e fico quase que envergonhado”¹⁶.

O questionamento da diferença entre a forma como esses personagens se percebem e/ou gostariam de ser e a forma como eles agem, também está presente em diversos filmes. Em “Funny HaHa” (Bujalski, 2002), a personagem principal, Marnie (Kate Dollenmayer), tenta reorganizar sua vida, o término da faculdade, pulando entre possibilidades de empregos e relacionamentos. Para tentar se sentir mais no controle de sua vida, ela escreve uma série de listas de tarefas: “passar mais tempo ao ar livre”, “aprender a jogar xadrez”, “emagrecer”... Em “Kissing on the Mouth” (Swanberg, 2005), ouvimos em off o depoimento de vários jovens. Questões como amor, trabalho e família são colocadas em pauta enquanto eles questionam a ideia que tinham de suas vidas adultas quando eram apenas crianças. Esses depoimentos são sobrepostos a imagens dos personagens principais realizando as atividades mais corriqueiras: dirigindo para a cidade onde os pais moram, trabalhando no computador, pintando o quarto, tomando banho, cozinhando.

Esses realizadores buscam, assim, retratar a realidade que conhecem e que enfrentam todos os dias. Lim (ibid) enfatiza, porém, que “esses diretores veem seus personagens com empatia, porém não pegam leve com eles”¹⁷. Swanberg e Bujalski afirmam que tendem a escolher para si os personagens mais desagradáveis, como uma espécie de autocrítica. Esses personagens são um espelho dos próprios cineastas e seus amigos e os filmes “são sobre pessoas difíceis de se gostar, mas impossível de não ganharem sua simpatia. Isso se dá porque todo mal comportamento manifestado na tela é claramente em função do medo: medo de perder o passado, medo de enfrentar o futuro e medo de se aproximar”¹⁸ (PEVERE in SAN FILIPPO, ibid. Tradução livre).

¹⁵ “the place is called Dionysus, and they are not kidding” (Humpday).

¹⁶ “I’m around this very open minded people (...) and sometimes i get embarrassed” (Humpday).

¹⁷ “The filmmakers view their characters with empathy but don’t let them off the hook” (LIM, ibid)

¹⁸ “[It is] about people who are hard to like but impossible not to sympathize with. This is because all of the manifest bad behaviour on display is clearly the function of fear: fear of losing the past, fear of facing the future and fear of getting closer” (SAN FILIPPO, ibid).

Muitos autores afirmam que esses filmes surgiram da necessidade desses jovens de verem representada nas telas sua realidade. “As histórias da minha vida e da vida de meus amigos são as que eu posso contar mais completamente”¹⁹ (VAN COUVERING, *ibid*) afirma Swanberg. “Tudo o que eu estou tentando fazer é uma reflexão, mais precisa o possível, do que eu vejo ao meu redor”²⁰ (VAN COUVERING, *ibid*) completa Aaron Katz.

E, sem dúvida, a busca de uma representação precisa é uma das principais características desses filmes. “Com Hollywood focada em fazer girar mais de 100 milhões de dólares em contos de escapismo e negação, ou (ocasionalmente) em contos de heroísmo e auto-engrandecimento, recusar-se a abraçar, ou a engolir, essas histórias de um sonho se tornando realidade, se torna um imperativo ético”²¹ (FILIPPO, *ibid*), desta maneira, retratar de forma não só realista, mas naturalista, as histórias contadas em seus filmes é o objetivo de todos os diretores. O trabalho com não atores, a câmera na mão (muita vezes nas mãos dos próprios personagens e dentro de quadro, com uso de câmeras de celulares e *handcams*), a gravação em locação e o uso de luz natural é frequente nos filmes do grupo. “Nós crescemos na era do vídeo doméstico. Estamos acostumados a ter a nossa vida documentada em cada etapa. Reality shows são uma extensão disso e esta é a fase seguinte. O filme caseiro que você realmente quer assistir”²² (HUBERT, *ibid*), comenta Swanberg. A produtora e atriz Alicia Van Couvering afirma porém que esses jovens “não estão tentando ser a voz de sua geração. Eles tiveram uma criação boa e estável e são capazes de ver suas vidas a uma distância crítica, sem ressentimentos. Eu, certamente, não poderia fazer isso aos 25 anos e realmente admiro essa capacidade”²³.

Porém, o foco no cotidiano (de jovens, moradores de grandes cidades, recém graduados e com veias artísticas) é visto muitas vezes como uma falta de perspectiva e até mesmo narcisismo dos diretores. Muitos realizadores afirmam ter sido questionados sobre o porquê da temática recorrente. Por que focar em assuntos considerados por muitos como pequenos, quando existe uma gama de importantes acontecimentos que vêm moldar nossa

¹⁹ “The stories of my life and my friends’ lives are the ones I can tell most completely” (VAN COUVERING, *ibid*).

²⁰ “All I’m trying to do is make an as-accurate-as-possible reflection of what I see around me” (VAN COUVERING, *ibid*).

²¹ “With Hollywood hooked on spinning \$100+ million yarns of escapista denial or (occasionally) self-aggrandizing heroism, refusing either to hawk or to swallow these wish-fulfillment fantasies becomes an ethical imperative” (SAN FILIPPO, *ibid*).

²² “We grew up in the age of the home video. We’re used to having our lives documented at every stage. Reality TV shows are an extension of that, and this is the next stage. Like the home movie you actually want to watch” (HUBERT, *ibid*).

²³ “[These filmmakers] are not trying to speak out for their generation. They had good, stable upbringings and are able to view their lives from a critical distance, without bitterness. I certainly couldn’t do that at 25, and I really admire it” (VAN COUVERING, *ibid*).

sociedade tanto no presente quanto no futuro, e que vão muito além das mazelas de um jovem tentando lidar com a aproximação de seus 30 anos ou com o fracasso de um relacionamento? Como apresentado por Van Couvering (ibid), “o sucesso comercial e de crítica dessas histórias auto-reflexivas, de acordo com essa opinião, irá esmagar qualquer incentivo a jovens diretores para investigar o mundo exterior”²⁴. Mas, em sua defesa, diretores como Katz e Swanberg afirmam que, não somente não podem representar uma realidade que desconhecem, mas que existe grande beleza em explorar o dia-a-dia e os pequenos acontecimentos que giram em torno da interação humana. “E não é essa a maneira mais pura e menos comercialmente comprometida para se fazer arte? Tentar entender algo que você quer entender?”²⁵, completa Swanberg.

Dessa maneira, podemos voltar ao texto de Truffaut para afirmar que esses filmes merecem a devida atenção por retratarem de forma íntima e pessoal a vida desses realizadores e o universo em que estão inseridos. E, de acordo com a autora Andrea Hubert (ibid), “se esses filmes compartilham de algo, é que eles são bela e dolorosamente reais”²⁶.

3.4 Os Slackavettes.

Outro nome comumente utilizado por críticos e jornalistas ao se referirem ao novo grupo do cinema independente americano é *Slackavettes*, uma composição das palavras *Slacker*, longa-metragem de Richard Linklater, e *Cassavetes*, em referência ao diretor John Cassavetes.

As principais influências desses novos diretores passam, além dos dois citados acima, por diretores como Eric Rohmer, Tarkovsky e Gus Van Sant, por seriados como "The Office" e, claro, pelos vídeos caseiros. É necessário ressaltar, porém, que não existe, entre esses cineastas, um acordo de quais seriam as principais referências do grupo, visto que eles não se afirmam como um movimento. Poderíamos afirmar, então, que há algumas influências e referências comuns que atravessam os muitos filmes por eles produzidos.

Por outro lado, é importante ressaltar que muitas das comparações - em particular

²⁴ “The critical and commercial success of self-reflexive stories, this opinion goes, will squelch any incentive for young filmmakers to investigate the outside world” (VAN COUVERING, ibid).

²⁵ “Isn’t that the purest, least commercially compromised reason to make art — to try to understand something that you want to understand?” (VAN COUVERING, ibid)

²⁶ “If these films share only one thing, it’s that they’re beautifully, painfully real” (HUBERT, ibid).

com Rohmer, Linklater e Cassavetes - surgiram de forma externa ao movimento em si. “Poderíamos pensar no *Mumblecore* com uma atualização do ‘New Talkie’, uma linha (não exatamente um gênero) de filmes indies, sem orçamento, que surgiram no início dos anos noventa com marcos como “Slackers” (Linklater), “Clerks” (Kevin Smith), “Go Fish” (Rose Troche e Guinevere Turner). Num histórico mais abrangente poderíamos voltar até “Chelsea Girls” (Warhol) e seus talkies dos anos sessenta”²⁷, afirma Amy Taubin (2007. Tradução livre).

Muitos críticos viram no retrato naturalista de uma geração e nos filmes estruturados em cima de diálogos randômicos um paralelo evidente com o filme “Slacker” (Linklater, 1991). O filme, primeiro longa-metragem do diretor, é passado durante um dia na cidade universitária de Austin. Sem focar em nenhum personagem, o filme caminha entre os diferentes tipos que existem na cidade, nas mais distintas situações, em particular entre os jovens universitários (muitos deles abandonaram a faculdade e/ou não possuem um emprego). Sem contar uma história linear, mas sim traçando um retrato tão forte de uma geração, o filme fez com que o termo “Slacker” fosse rapidamente absorvido pela mídia e utilizado junto com a noção de Geração X. Outra comparação recorrente é entre o terceiro longa de Linklater, “Antes do amanhecer” (1995) e o filme “Quiet City” (2007), de Aaron Katz. Ambos os filmes partem do encontro de dois estranhos, no Eurostar e no metrô de Nova Iorque, respectivamente, que se veem a partir daí conectados de alguma forma um ao outro.

Já a comparação com Cassavetes é tanto defendida quanto repudiada. Muitos afirmam que esse grupo de filmes se aproxima da obra do diretor ao focar em seus personagens e suas questões interiores mas, de acordo com Ted Baron, curador do Harvard Film Archive, “a ligação mais apropriada a Cassavetes não é tanto em relação ao conteúdo dos filmes mas sim aos seus meios de produção e distribuição. Esses diretores estão fazendo suas próprias regras, criando seus próprios modelos de como um filme pode ser produzido e visto pelo público. E esse é o verdadeiro espírito de Cassavetes: esquecer tudo o que já se sabe, ser verdadeiro (independente do quanto doa) e criar algo que importe”²⁸ (VAN COUVERING, *ibid*).

²⁷ “At most, one might think of *Mumblecore* as an update of the “New Talkie,” the strand (not quite a genre) of no-budget indies that emerged in the early Nineties with such landmark films as Richard Linklater’s *Slacker*, Kevin Smith’s *Clerks*, and Rose Troche and Guinevere Turner’s *Go Fish*. Within a broader history, one might trace it back to Warhol’s *The Chelsea Girls* and his related Sixties talkies” (TAUBIN, 2007).

²⁸ “I think the more appropriate connection to Cassavetes is not so much in the content of the films but rather their means of production and distribution. These directors are making their own rules, creating their own models for how films can be produced and seen by audiences. That is the true spirit of Cassavetes: forget everything you already know, be truthful (no matter how much it hurts) and create something that matters” (VAN COUVERING, *ibid*).

Sem dúvida, a nova realidade da produção independente e as novas possibilidades de distribuição e divulgação apresentadas pelos realizadores do Mumblecore vêm chamar nossa atenção para esse grupo de jovens diretores independentes. Em novembro de 2011 um evento intitulado “From Cassavetes to *Mumblecore*: Indie Film Game Changers” (De Cassavetes ao *Mumblecore*: mudanças no jogo do filme independente”) realizado pela associação de diretores americanos (DGA), buscou discutir as características desse cinema e os novos métodos por ele apresentados. De acordo com Taylor Hackford, diretor da associação, “do seu início humilde às suas reinvenções e reencarnações o cinema independente, por sua própria natureza, desafia as fronteiras e recusa limitações”²⁹ (DGA.org, 2011. Tradução livre). Mas, para expandir os limites, os “slackavettes” tiveram ao seu lado novas ferramentas. Câmeras, programas de edição, equipamentos mais acessíveis, redes sociais e sites de compartilhamento não só definiram essa nova geração, como foram determinantes para sua produção. Mas antes que seus métodos inovadores passassem a ser levados em consideração o movimento precisou ser ratificado por uma das instituições já aceitas dentro da indústria cultural: os festivais.

²⁹ “From its humble beginnings to its reinventions and reincarnations indie film by its very nature defies boundaries and refuses limitations” (DGA).

3.5 SxSW: o festival como plataforma do movimento.

A importância dos festivais para a produção cinematográfica é indiscutível já que, além de eventos de exibição (muitas vezes as únicas oportunidades para produções independente), eles colocam lado a lado produtores e distribuidores, diretores e público, e promovem espaços de discussão acerca da produção contemporânea. Eles “funcionam como centros sociais, eventos de networking e verdadeiros testes de elenco”³⁰ (LIM, 2009. Tradução livre) Se, por um lado, os pequenos festivais, de importância regional, são fundamentais por desenvolver a cinefilia, o interesse e o incentivo à produção local, por outro, os grandes festivais são responsáveis por colocar no foco da mídia e da indústria novos realizadores, ano após ano. E se podemos hoje identificar um grupo de filmes e diretores como os novos realizadores do cinema *indie* americano, devemos esse fato ao festival South by Southwest (SxSW).

Ainda no início dos anos 2000, os responsáveis pelo festival decidiram que seria importante repensar sua estrutura, dando mais espaço à experimentação na escolha dos filmes. “Havia um sentimento diferente dentro do SxSW, de ser destemido em relação à programação”³¹ (DENTLER, *ibid*). E foi nesse ambiente de abertura a novos diretores e de busca por novas cinematografias que os programadores acabaram por reunir em 2005 o conjunto de filmes que veio a formar o movimento *Mumblecore*. “As pessoas me perguntam porque o SxSW colocou esses filmes juntos aquele ano, como se os programadores tivessem feito de propósito. Nós simplesmente programamos o que gostamos, o resto aconteceu sozinho”³², afirma Dentler.

Mas a escolha de filmes com tamanhas similaridades foi mais que uma coincidência, e sim uma consequência da junção da presença, cada vez mais crescente, desse tipo de filme nas listas de inscritos nos festivais com o olhar mais aberto desses programadores, já que esse mesmo grupo de diretores ficou conhecido também por ter sido ignorado pelo festival de Sundance – responsável, por sua vez, por ter lançado muitos dos diretores independentes que são hoje referência para a geração do *Mumblecore* - que, a partir da análise de Amy Tabuin (2007), está cada vez mais cego quando se trata de novos talentos.

³⁰ “functions as social hubs, networking events and de facto casting sessions” (LIM, *ibid*).

³¹ “there was a distinct feeling at SxSW “to be unafraid about programming” (DENTLER, *ibid*).

³² “People have asked why SxSW brought all these films together that year, as if the programmers did it on purpose. We simply programmed what we liked and the rest happened on its own” (DENTLER, *ibid*).

Sem dúvida, o SxSW tornou-se o principal palco e principal defensor dos Slackavettes. De acordo com Lim (ibid), o festival “tomou a liderança para servir como sede não oficial do movimento (...) buscando filmes aos quais os festivais maiores não seriam capazes de dar uma chance”³³. Se, por um lado, o festival havia lançado os filmes que deram um novo impulso ao cinema americano, por outro, os filmes ajudaram a divulgar o festival como um dos principais eventos da produção independente nacional. Em 2007, quando o grupo de diretores lançou seus novos filmes - em especial “Hannah Takes the Stairs”, de Swanberg, que montou em seu filme, nas palavras de Dentler, a “equipe dos sonhos”³⁴ (VAN COUVERING, ibid), com os principais nomes do movimento - o festival convidou o grupo a produzir uma série de curtas promocionais. Os filmes, disfarçados de extras de um suposto novo lançamento do grupo, foram estrelados pelo elenco/equipe de “Hannah”, que assinaram como co-criadores, e filmados no set do filme. Exibidos no início de cada sessão do festival naquele ano, os curtas funcionaram como vinhetas de divulgação do próprio festival e do longa de Swanberg.

Depois do lançamento, quase acidental, do movimento em 2005 e do sucesso em 2007, os diretores e seus filmes ganharam cada vez mais notoriedade, tendo participado de diversos outros festivais, dentro e fora dos Estados-Unidos, e de uma série de mostras voltadas para a produção independente e, em alguns casos, focadas na produção de um único diretor.

Podemos afirmar, desta maneira, que os festivais foram fundamentais no surgimento, na difusão e perpetuação do *Mumblecore*, mas sua importância não está voltada apenas para o efeito causado no universo externo ao grupo mas também dentro do próprio movimento. Muitos diretores afirmam que esses eventos são fundamentais para sua produção, já que eles se sentem cada vez mais motivados a produzir filmes e desenvolver novas histórias após assistirem aos filmes uns dos outros. Swanberg afirma, por exemplo, ter feito “Kissing on the Mouth” em resposta a “Funny HaHa” de Bujalski. De fato, a presença constante do grupo nas sessões de seus filmes em diversos festivais levou Anthony Kaufman (2007) a inquirir sobre o sucesso dos filmes neste circuito:

“Eu também questiono se esses filmes funcionam excepcionalmente bem nos festivais de cinema, onde aparentemente todos parecem conhecer os atores e diretores pessoalmente, onde você não está apenas assistindo as embaraçosas e infelizes vidas de estranhos na tela grande, mas o filme caseiro do seu grande amigo. Se a equipe de Swanberg não aparecesse pessoalmente em todas as exposições, as

³³ “stepped up to serve as the movement’s unofficial headquarters (...) to find films that bigger festivals wouldn’t be able to take a chance on” (LIM, ibid).

³⁴ “The dream team film”(VAN COUVERING, ibid).

“pessoas se importariam mesmo assim?” (Tradução livre).³⁵

Porém, foi a partir dos encontros nos festivais e mostras de que participaram ao longo dos anos que o grupo se desenvolveu como uma comunidade artística. Eles passaram a firmar parcerias que resultaram na participação deles em diversos projetos, nos quais a colaboração e o processo de criação e de troca vieram a tornar-se a principal linha da produção. Esses contatos, que tiveram início no festival, foram perpetuados graças às múltiplas formas de comunicação existentes na atualidade:

“Depois daquele ano, eles se mantiveram em contato, e uma comunidade de artistas de toda a nação começou a crescer. Graças ao MySpace, ao e-mail e aos blogs, isso foi muito fácil. Graças ao MySpace, ao e-mail e aos blogs, mais colaborações e filmes foram realizados”³⁶ (DENTLER, *ibid*).

3.6 A geração *MySpace*.

Sem dúvida, o desenvolvimento das tecnologias de captação e manipulação das imagens, assim como o desenvolvimento dos meios de comunicação, é um dos grandes responsáveis pelos principais processos de reorganização da sociedade como um todo, em particular de sua produção audiovisual, como apresentado por Holly Willis (2005):

“desde o início dos anos 1990, a produção de imagens digitais, assim como a internet e outras tecnologias da informação, alteraram radicalmente os aspectos mais básicos de nossa vida cotidiana: como nós nos comunicamos, como trocamos ideias e imagens, como compramos coisas e como entendemos noções de comunidade. Especificamente em termos de produção midiática, com o vídeo digital, a questão da qualidade do sinal de imagem, por muito tempo uma barreira ao acesso aos meios de exibição, cai por terra. E, em termos de reprodução, as ferramentas digitais nos permitem, teoricamente, a reprodução infinita do material sem nenhuma perda de qualidade, possibilitando novos modos de produção, baseados na apropriação e reutilização contribuindo, de fato, para uma cultura do compartilhamento e da reciclagem”³⁷ (Tradução livre).

³⁵ “I’ve also wondered whether the film work exceptionally well at film festivals, where everyone seems to know the actors and directors personally, where you’re not just watching stranger’s hapless, awkward lives on the big-screen, but your close friend’s home movie. If the Swanberg crew didn’t show up in person at every screening, would people care as much?” (KAUFMAN, 2007).

³⁶ “After that year, they stayed in touch, and a community of artists from around the nation, started to grow. Thanks to MySpace, e-mail, and blogs, that was very easy. Thanks to My Space, e-mail, and blogs, more collaboration and films were made” (DENTLER, *ibid*).

³⁷ “Since the early 1990s, digital image production, as well as the internet and other information technology, have radically altered some of the most basic aspects of our daily life: how we communicate, how we share ideas and images, how we buy things, and how we understand notions of community. More specifically in terms of

É dentro deste contexto que essa nova geração de cineastas se desenvolveu. Muitos tiveram momentos de sua vida, dos importantes aos mais banais, registrados e revisitados através dos vídeos caseiros, e em seguida obtiveram acesso à vida de milhares de pessoas através do compartilhamento de tais vídeos em sites como Youtube e também através dos *reality-shows* que ocupam a televisão contemporânea. Com Internet, eles não só tiveram acesso a grande parte da cinematografia que têm como referência - graças ao compartilhamento de vídeos, seja por via autorizada ou pirata - mas também puderam criar uma rede de contatos e trocas fundamentais para a existência de sua produção. Em resumo,

“a disponibilidade de câmeras digitais, acessível a consumidores, e de ferramentas e programas de edição, na metade dos anos 1990, assim como a crescente capacidade de streaming de vídeos na Internet e a convergência gradual das telas marcaram uma mudança considerável, não só dentro do cinema americano mas também internacionalmente. Tanto nos modos de produção, quanto em relação a distribuição e exibição. Essas mudanças, já bastante difundidas, permitiram alterações nos tropos cinematográficos e práticas industriais hollywoodianas, assim como a evolução do cinema nacional, até o momento, impedido de estabelecer uma prolífica cultura filmica”³⁸ (WILLIS, *ibid*).

Desde o lançamento das câmeras de vídeo portáteis na década de 60, pudemos acompanhar o crescente desenvolvimento não só de novos formatos de projetos artísticos, mas também dos vídeos caseiros. Esses vídeos, porém, sobre o argumento de não se encaixarem nos padrões de qualidade, não podiam (nem deveriam) concorrer com os materiais produzidos pelos grandes estúdios ou pelas grandes redes de televisão, ficando, dessa maneira, renegados ao espaço do experimental, do caseiro e do amador.

Porém, com o desenvolvimento do vídeo digital e a produção de câmeras de alta-definição, acessíveis tecnológica e financeiramente, a divisão entre amador e profissional se tornou mais tênue. “Essa é a primeira vez, principalmente por conta da tecnologia, que alguém como eu pode sair e fazer um filme sem dinheiro e sem contatos”³⁹ (KATZ in LIM,

media productions, digital video means that the quality of the image signal, long a barrier of access to exhibition outlets, drops away. And in terms of reproduction, digital tools allows for theoretically infinite reproduction of material with no loss quality, affording new modes of production based on appropriation and sampling, and indeed, contributing to a culture of sharing and recycling” (WILLIS, 2005).

³⁸ “The availability of consumer-level digital video cameras and desktop editing software tools in the mid 1990s, along with the growing capabilities to internet streaming and the gradual convergence of media screens, have marked a considerable shift in cinema, not just in United-States but internationally, and not only in terms of mode of production, but in regard to distribution and exhibition as well. The changes are widespread and includes shifts in the industrial practices and cinematic tropes within Hollywood, as well as the evolution of national cinema heretofore prevent for establishing a prolific film culture” (WILLIS, *ibid*).

³⁹ “This is the first time, mostly because of technology, that someone like me can go out and make a film with no

ibid). Com cerca de 1.000,00 dólares é possível comprar hoje uma câmera cujo material capturado tenha cores, profundidade e textura similares ao material gerado por uma câmera profissional. Dessa maneira, o desenvolvimento da tecnologia do vídeo digital permitiu um barateamento e, conseqüentemente, um aumento da produção independente, tornando mais viável a realização de um filme sem a dependência do investimento financeiro de grandes marcas, produtoras ou estúdios.

Se, por um lado, temos os equipamentos de captura de vídeo (e áudio) como um dos responsáveis por ajudar no renascimento do cinema independente, por outro, temos o desenvolvimento de hardwares e softwares para a edição de imagem e para a criação de efeitos visuais, como, por exemplo, os programas Adobe Premiere (1991), Final Cut Pro (1999) e Adobe After Effects (1994). Ao permitir a compra desses programas por um valor acessível e seu funcionamento em computadores pessoais e portáteis, o desenvolvimento dessa tecnologia deu a esses realizadores ferramentas para editar e alterar seu material de maneira independente, libertando-os dos gastos com empresas de finalização e permitindo que a mesma fosse realizada em qualquer lugar e a qualquer momento, pelo próprio diretor ou em conjunto com um membro da equipe.

Com a edição e a finalização dos projetos nas mãos de seus realizadores, os filmes passaram a ser menos custosos e a ter uma realização mais prática e viável, além de, de acordo com Willis (ibid), também sofrerem de um desvio de foco da filmagem para a pós-produção: “não apenas essas ferramentas permitiram o que vem sendo chamado de cinema de garagem ou de desktop, mas elas também alteraram modos de produção e de estética (...) Diretores são capazes de praticar com mais facilidade, gravando seus projetos de maneira menos dispendiosa e dedicando mais tempo para a edição em seus próprios equipamentos”⁴⁰

Além disso, por estarem em contato com diversas possibilidades de câmeras (das semiprofissionais às câmeras de celular), de telas para exibição (do IMAX à tela celular) e com diferentes tipos de material (dos vídeos em super-8 digitalizados, passando pelos VHS caseiros, até a projeção dentro dos padrões DCI), esses cineastas criaram uma relação de maior liberdade em relação aos padrões estabelecidos por Hollywood (cada vez mais altos, numa tentativa de eliminar toda a produção realizada fora de seu âmbito, mantendo sua produção “acima” da restante).

Money and no connections” (LIM, ibid).

⁴⁰ “Not only these tools allow for what has been variously dubbed “garage” and “desktop” filmmaking, but they alter modes of production and aesthetics, as well”. Filmmakers are also able to practice much more readily, shooting their project for far less expense, and then taking more time to edit on their home equipment” (WILLIS, ibid)

Conhecida também como geração *Myspace*, esse grupo de realizadores aproveita intensamente o desenvolvimento das novas ferramentas de contato e troca de materiais através da internet. O *Myspace*, por exemplo, rede social fundada em 2003 - apesar de ter perdido um grande número de usuários nos últimos anos, em particular para o *Facebook* - ainda se mantém como uma importante ferramenta de divulgação de artistas e suas obras, tendo sido responsável por ajudar a lançar e estabelecer diversas bandas do universo do pop e do *indie rock*. São ferramentas como estas, além dos encontros em festivais, que possibilitaram que diretores de diferentes partes dos Estados Unidos (Joe Swanberg é de Chicago, os irmãos Duplass são de Austin e moram atualmente em Los Angeles, Aaron Katz é de Portland e Andrew Bujalski de Boston) se mantivessem em contato, trocando informações sobre projetos em produção e exposições de seus filmes.

Dessa maneira, essas ferramentas são importantes não só pelo desenvolvimento de novas cinematografias, mas também por serem determinantes no processo de descentralização da produção. Se, anteriormente, os grandes polos de produção cinematográfica (estúdios, finalizadoras, centros culturais e espaços de exibição) se concentravam basicamente em cidades como Los Angeles e Nova Iorque, hoje o cenário não é mais o mesmo. Com apenas uma câmera e um laptop, jovens de diversas cidades americanas produzem seus filmes e podem divulgar e exibir seu material através da internet, além de trocar informações, contatos e ofertas de trabalhos com jovens de outras cidades. Assim, “o movimento nunca desenvolveu um centro geográfico. Os diretores são de Chicago, Portland, Brooklyn. O que os torna parte de um movimento é a tecnologia que eles usam e a escassez de seus fundos que, juntos, ajudam a criar um tema e uma estética”⁴¹ (DENBY, *ibid*). Desta forma, a internet deve ser vista como uma peça fundamental na nova lógica de produção estabelecida pelo cinema independente, especialmente no seu papel na formação das equipes desses filmes e na difusão dos filmes (como veremos mais adiante), já que a “interconectividade entre artistas de todo o mundo não só levou a novas formas de consumir arte mas também a novas formas de se produzir arte”⁴² (DENTLER, *ibid*).

Tais avanços foram fundamentais, não só para a produção independente americana mas também, como apresentado no capítulo anterior, foram elementos fundamentais para a produção nacional. De acordo com Dellani Lima (2010, p.20) eles

⁴¹ “The movement has never developed a geographical center. The directors are from Chicago, Portland, Brooklyn. What makes them part of a movement is the technology they use and the paucity of their funds, which together, help create a subject matter and an aesthetic” (DENBY, *ibid*).

⁴² “The inter-connectivity of artists from around the globe has not only led to new ways of consuming art but also new ways for art to be made” (DENTLER, 2007).

permitiram o desenvolvimento de “uma arte que produz encontros, que cria redes sociais e produtivas em todas as suas instâncias. Principalmente pelo imediatismo de se produzir, transmitir e adquirir mensagens, informações e novos paradigmas, graças à acessibilidade prática e econômica dos novos meios tecnológicos”. Basta lembrarmos de Daniel Bandeira e Kleber Mendonça, cujo projeto “A menina do Algodão” (2002) foi resultado do encontro dos dois numa oficina realizada em Pernambuco, para aprenderem a utilizar o programa Final Cut Pro e o filme “Desassossego (Filme das Maravilhas)” (2010) que, coordenado por Filipe Bragança e Marina Meliande, uniu o material produzido por 14 diretores para o projeto. Sem as facilidades disponíveis com o vídeo digital e a acessibilidade aos programas de edição, tal projeto precisaria ser realizado com um investimento financeiro - e de tempo - que provavelmente o tornaria inviável.

Finalmente, é necessário destacar mais um fator de suma importância para essa produção, possibilitado pelo desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação. Com o surgimento de versões online de revistas e jornais, assim como de *blogs*, revistas e novos espaços de discussão na internet, um diretor (ou grupo de diretores) pode rapidamente ganhar notoriedade e atenção. Esse é sem dúvida o caso do *Mumblecore*. Se os festivais foram o primeiro lugar “formal” a dar espaço a essa produção, foi o boca-a-boca que correu as páginas da internet - principalmente a partir das revistas “IndieWire”, “The filmmaker”, através do *blog* de Matt Dentler e dos trailers e entrevistas postados em canais do *Youtube* - que permitiu que o grupo e seu trabalho ficassem conhecidos não só nos Estados Unidos mas também internacionalmente.

Além disso, na internet é permitido não só a críticos ou jornalistas da área divulgar sua opinião, mas também a qualquer espectador/usuário divulgar suas críticas e ideias sobre os filmes (sejam elas positivas ou negativas). No mais, é através das redes sociais e ferramentas de busca que novos espectadores entram em contato com as obras e os materiais gerados a partir delas. E é exatamente dentro desse universo da conectividade, da interação e da troca de informação por meios virtuais que o *Mumblecore* vai alcançar seu público com filmes que, de acordo com DENTLER (ibid), possuem a “urgência e audácia para a web 2.0. Porque, assim como os *vloggers* ou *bloggers*, que ganharam energia ao redor do globo, esses filmes chegam a seus espectadores sem filtros e direto da fonte”⁴³, trazendo à tona uma questão atual e pertinente, não só aos personagens e diretores mas também a seus

⁴³ “the immediacy and audacity of web 2.0. Because, much like the vloggers or bloggers gaining momentum around the globe, these were films coming without filters and directly from the source” (DENTLER, ibid)

espectadores: a luta pela “comunicação interpessoal durante uma revolução das telecomunicações”.

Desta maneira, a revolução tecnológica e as alterações por ela causadas em nosso cotidiano, podem ser vistas não apenas nos modos de produção, difusão, exibição e discussão dos filmes mas também dentro das próprias narrativas: em “Four Eyed Monster” (Bruice e Crumley, 2005), os diretores do filme contam a história de como se conheceram e decidiram se apaixonar um pelo outro através apenas de mensagens de texto, e-mails, mensagens instantâneas e recados no *MySpace*. Em ““LOL”” (Swanberg, 2006), “Alex, Tim e Chris veem as mulheres de sua vida através da tela do computador ou da câmera do celular, enquanto lutam para equilibrar seus vícios e fantasias online com as demandas da vida real”⁴⁴ (Fonte: www.”LOL”.com). Em “Computer Chess” (Bujalski, 2012), passado na década de 1980, acompanhamos um grupo de programadores que buscam desenvolver o programa perfeito capaz de desafiar a mente humana em um jogo de xadrez. Como apresentado por Van Couvering (ibid) nessa cinematografia, “a tecnologia está sempre presente” e, “acima de tudo, esses filmes são sobre a tentativa de se comunicar”⁴⁵.

3.7 A geração *D.I.Y.*

Se o acesso às novas tecnologias permitiu que nos libertássemos de nosso papel de consumidores de obras audiovisuais e tomássemos a frente enquanto produtores de imagens, essa nova geração de cineastas aproveitou as ferramentas que lhes foram oferecidas e assumiu para si as principais características da cultura *D.I.Y.*

A ética do *D.I.Y.* (do inglês *Do It Yourself*: faça você mesmo) é que, mesmo sem uma formação técnica ou uma grande experiência, seria possível, com a ajuda das ferramentas apropriadas, tomar para si a realização de uma tarefa ou resolução de um problema. O termo se popularizou, em particular nos Estados- Unidos, na década de 1950, em referência à tendência que se desenvolvia: homens e mulheres passaram a assumir os trabalhos de reparo de casas e automóveis e também de confecção de móveis e objetos de decoração, tudo sem a

⁴⁴ “Alex, Tim and Chris view the women in their lives through the dimensions of a computer screen or the lens of a camera-phone, as they struggle to balance their online fantasies and addictions with the demands of real life” (“LOL” homepage).

⁴⁵ “Technology is ever present”, “above all *Mumblecore* films are about trying to communicate” (VAN COUVERING, ibid)

ajuda de técnicos ou de especialistas. Essa tendência estava ligada não só a uma questão recreativa e criativa mas também à necessidade de reduzir os gastos no ambiente doméstico.

Posteriormente, o termo ganhou um significado mais abrangente, deixando de estar relacionado somente à renovação e reparos de moradias e artigos produzidos por donas-de-casa, passando a estar associado a um movimento de produção cultural, em particular no universo *punk*. Na década de 1970, as novas bandas ao invés de buscar as grandes gravadoras e estúdios de música, passaram a produzir e distribuir seus próprios álbuns, além de se responsabilizarem pelo gerenciamento e divulgação de seus shows. Foi também dentro desse ambiente que a produção de *fanzines*, revistas produzidas por fans, ganhou maior força e reconhecimento.

A partir da segunda metade da década de 1990, com o boom dos *blogs* e, na década seguinte, dos *vlogs*, o movimento D.I.Y. ganhou um novo impulso. Atualmente, não se trata apenas do “fazer você mesmo” mas de dividir os feitos e ensinar ao próximo. Hoje, vídeos tutoriais, sites de dicas e de compartilhamento de fotos se multiplicam na internet, disseminando essa cultura.

“O fato da cultura D.I.Y ter sido ressuscitada neste clima econômico desfavorável não é uma coincidência e o *Mumblecore* é meramente uma de suas manifestações no movimento contra o excesso de desperdício, fabricação terceirizada e o déficit de financiamento”⁴⁶ (tradução livre). Como apresentado por Maria San Filippo (ibid), a lógica de produção que transpassa os filmes do *Mumblecore* não pode ser considerada como um fenômeno particular e fora de contexto. Atingidos pelas recentes crises econômicas, presos à empréstimos estudantis e pressionados pelas atuais taxas de desemprego, esses jovens buscam alternativas para a realização de seus projetos.

Para tanto, além de utilizarem equipamentos de baixo de custo, os filmes são majoritariamente filmados em locação, em geral na casa dos diretores, atores ou amigos envolvidos com a produção. O uso de luz natural, também recorrente, é tanto uma escolha estética quanto uma decisão para diminuir o tamanho e gasto da produção. Outro aspecto importante é a forma como as equipes (e o elenco) se organizam dentro desse universo. O uso de não-atores e a formação de pequenos núcleos, praticamente autossuficientes, que trabalham em projetos de diferentes autores, não é exclusivo dessa cinematografia, tendo sido

⁴⁶ “That D.I.Y culture has been resuscitated in this wintry economic climate is no coincidence, and *Mumblecore* is merely one of its manifestations in the movement against excess waste, outsourced manufacturing, and deficit financing” (SAN FILIPPO, ibid).

recorrente em diferentes momentos da história do cinema mundial. Porém, a forma como esses jovens se articularam ao redor de uma rede de contatos, que está diretamente ligada às inovações tecnológicas e de comunicação da atualidade, se apresenta como uma alternativa viável às equipes inchadas e superfaturadas da indústria cinematográfica.

Por exemplo, gastos com alimentação e transporte de uma grande equipe são inviáveis quando pensamos em filmes cujos orçamentos giram entre 2.000 e 50.000 dólares. Para se adaptar à verba, disponibilizada na maioria dos casos pelos próprios diretores, é necessário que a equipe e a logística de produção dos filmes seja menor. A opção por não-atores ou atores pouco conhecidos é frequente nesses filmes, aspecto fundamental também para a diminuição dos custos. Porém, acima de tudo, na tentativa de viabilizar esses filmes, a noção de colaboração se tornou ponto fundamental.

Em geral, o processo de escolha dos atores é feito dentro do grupo de conhecidos do diretor - atores, amigos, namorados(as) e os próprios diretores atuam em grande parte dos filmes - o que ajuda a eliminar os custos e o tempo destinados ao processo de testes de elenco. Desta forma, de acordo com Andrea Hubert (ibid), ao utilizar amigos não-atores “eles mantem seus orçamentos baixos e círculos de confiança intactos”⁴⁷, já que boa parte das produções contam com pequenos (ou nenhum) cachê para elenco, dificultando assim que atores profissionais queiram assumir por completo o compromisso de participar das gravações. Para Bujalski, existe uma segurança maior ao se auto-escalar para alguns dos papéis de destaque em seus filmes: “porque eu sei que eu vou aparecer e vou fazer o que me mandarem”⁴⁸ (HUBERT, ibid).

De acordo com os diretores, além de serem mais acessíveis, seus amigos são mais disponíveis para participar dos projetos não simplesmente atuando, mas desenvolvendo, junto ao diretor, diálogos e, em alguns casos, cenas do filme. Assim sendo,

“a abordagem da improvisação [em algum nível presente na maioria dos filmes] acaba por produzir um elenco de auto-seleção, flexível e suficientemente disposto a trabalhar por pouco (ou nenhum) pagamento e fornecer parte dos diálogos de seus personagens”⁴⁹ (FILIPPO, ibid. Tradução livre, grifo meu).

Joe Swanberg afirma que é mais fácil “manter seu orçamento baixo quando você está fazendo uma história sobre relacionamentos e usa você e sua namorada nos papéis

⁴⁷ “They employ non-actor friends, keeping their budgets minuscule and their circles of trust intact” (HUBERT, ibid).

⁴⁸ “Because I knew I would turn up on time and do what I was told” (HUBERT, ibid).

⁴⁹ “The improvisatory approach tends to produce a self-selecting cast flexible and willing enough to work for little (or no) Money and to provide the bulk of their character’s dialogue” (SAN FILIPPO, ibid).

principais”⁵⁰ (HUBERT, *ibid*). Ele, por exemplo, incluiu sua esposa Kris Swanberg no elenco de vários de seus filmes, outra semelhança com o Cassavetes. Kris escreveu e dirigiu uma série de filmes, entre eles “Empire Builder” (2012), no qual Joe Swanberg e Jude Swanberg, filho do casal, com um ano na época, atuaram. Joe participou também dos filmes de Aaron Katz (“Quiet City”, 2007), de Frank V. Ross (“Hohokoman”, 2007) e, em seu filme “Hannah Takes the Stairs” (2007), escalou (e dividiu o crédito de roteiro) com a atriz-fetiche do grupo Greta Gerwing, com os diretores Andrew Bujalski, Mark Duplass e Ry Russo-Young e com o ator, animador e roteirista Kent Osborne. Duplass, além de roteirizar e dirigir vários filmes com seu irmão, atuou em filmes dirigidos por Lynn Shelton (“Your sister’s sister”, 2011 e “Humpday”, 2009). Andrew Bujalski, por sua vez, participou como ator, entre outros, do filme “Sorry, Thanks” (2009) de Dia Sokol Savage, que produziu o segundo longa de Bujalski.

Em um primeiro momento, a presença constante desses mesmos atores ao longo dos filmes cria uma estranha sensação de familiaridade. Não se trata, porém, apenas de reconhecer rostos, mas de reconhecer entre diferentes personagens de diferentes filmes uma certa similaridade, como se fosse possível criar uma espécie de árvore genealógica (ou no caso uma árvore afetiva) que une esses personagens para além das histórias narradas. Outra questão importante que pode ser percebida ao longo dos filmes é a naturalidade dos relacionamentos entre os personagens como, por exemplo, nas conversas casuais entre os amigos de “Kissing On the Mouth” (Swanberg, 2005), resultado de diálogos improvisados entre os atores (e, de fato, amigos) ou no desenvolvimento da inesperada amizade entre os personagens principais do filme “Quiet City” (Katz, 2007). Tal aspecto acaba perdendo parte de sua força nos projetos mais atuais, desenvolvidos dentro de um formato de produção mais tradicional, como menos tempo de contato entre o elenco e o projeto, e com atores que nunca haviam trabalhado juntos antes como, por exemplo, no filme “Your Sister’s Sister” (Shelton, 2011), no qual a relação entre as duas irmãs, protagonistas do filme, apesar de coerente e bem narrada, perde da naturalidade presente nos filmes anteriores.

Ao considerarmos que esses filmes buscam, em sua maioria, trabalhar a questão da incomunicabilidade, com seus posicionamentos de câmera, ao darem destaque aos planos longos (especialmente durante diálogos chaves) e aos close-ups, eles, de acordo com a pesquisadora Maria San Filippo, que estuda a representação de sexualidades alternativas na mídia contemporânea, prezam o “registro dos momentos de contradição entre a linguagem verbal e a corporal, cujas inconsistências de significado denunciam claramente nossa

⁵⁰ “It’s easy to keep your budget down if you’re making a story about relationships and using yourself and your girlfriend in the lead roles” (HUBERT, *ibid*).

tendência compartilhada de suprimir nossas verdadeiras emoções”⁵¹. Assim, o trabalho com atores com pouca ou nenhuma prática mas com idades, vivências e experiências semelhantes às das personagens, acaba por beneficiar as produções, como afirma a crítica americana Amy Taubin:

“em relação ao significado, esses não-atores são escolhas perfeitas para esses filmes, já que sua insegurança e constrangimento em dar voz às ideias, desejos e sentimentos de seus personagens é, não apenas, sintomática de sua falta de treinamento, mas também se encaixa como uma das características definitivas desse bando particular (...) ao qual esses diretores e seus quase-ficcionais personagens pertencem”⁵² (TAUBIN, *ibid.* Tradução livre).

É importante ressaltar, porém, que não estamos falando simplesmente de um grupo de amigos que decide ajudar outro a realizar seus projetos. Esses jovens, durante a faculdade e também após, se cercaram de pessoas com interesses comuns e voltadas, em sua maioria, para trabalhos de criação artística. Eles entendem sua participação nesses projetos, não apenas como um ato de companheirismo mas como uma chance de desenvolverem técnicas, sensibilidades e capacidades artísticas, descobrindo e explorando diversas formas de se aproximar do ambiente cênico através das diferentes experiências com esses projetos.

A participação do elenco do filme, desta maneira, vai muito além das suas funções principais: produtores atuam como elenco de apoio - Ben Stambler, produtor de “Quiet City” (2007) e “Cold Weather” (2010), ambos de Aaron Katz, atua como o recepcionista do hotel em “Cold Weather” - e atores muitas vezes compõem parte da equipe de produção – Katie Aselton e Julie Fischer em “The Puffy Chair” (irmãos Duplass, 2005). Em “Kissing on the Mouth” (2005), os atores (e também roteiristas) foram responsáveis por operaram a câmera junto com o diretor/ator Joe Swanberg.

Esse é também o caso dos membros da equipe dos filmes, já que, ao invés de trabalharem com uma equipe dividida entre técnicos e chefes de departamento responsáveis pela parte criativa, a geração D.I.Y. busca uma nova estrutura de equipe. Os poucos membros que a compõem participam durante todo o projeto – do desenvolvimento da ideia inicial à finalização - ficando eles mesmos responsáveis não apenas por pensar cenários, posições de câmera e iluminação, mas também por executar as tarefas técnicas durante a gravação.

A decisão de contar com um grupo de parceiros que se revezam em diferente

⁵¹ “Some of the Mumblecore’s subtlest pleasures come from registering the minute contrapunctual play between verbal and physical language, whose inconsistencies of meaning announce loudly our shared tendency to suppress our true emotions.” (SAN FILIPPO, *ibid.*)

⁵² “In relation to meaning, these non-actors are perfect choices for these films because their insecurity and embarrassment about voicing their character’s ideas, desires, and feelings is not merely symptomatic of their lack of technique, it dovetails with a defining characteristic of the particular cohort (...) to which the filmmakers and their quasi-fictional characters belong” (TAUBIN, *ibid.*)

funções ao longo dos projetos não está associada, somente, à necessidade de se reduzir o número de pessoas na equipe, mas também na constante busca por um meio de produção, onde a colaboração e liberdade no processo de realização de seus projetos sejam primordiais. É importante destacar que estamos falando sobre uma geração que tem novos objetivos, tanto pessoais quanto profissionais. Como apresentado pela Box1824, agência de pesquisa especializada em tendência de consumo e comportamento jovem, se por um lado “planos de carreiras tradicionais e sistemas hierárquicos estão perdendo força, cada vez eles querem unir o trabalho com prazer”, dando maior importância à realização de projetos pessoais e ao desenvolvimento de múltiplas capacidades e carreiras. Valorizando acima de tudo a possibilidade de serem, simultaneamente, seus próprios chefes e seus companheiros de trabalho e de estarem envolvidos com processos em construção.

Desta forma, a escolha de projetos não se dá através da simples leitura de roteiros ou de propostas de trabalho mas sim de afinidades pessoais e estéticas. Participar de um projeto não significa apenas cumprir determinada função e adicionar um título ao currículo. Esses filmes valorizam acima de tudo o processo de troca e de construção possíveis apenas num ambiente no qual “amizades são forjadas apenas por interesses comuns e pelo alinhamento de gostos, algo que a internet possibilita em níveis antes desconhecidos”⁵³ (VAN COUVERIN, *ibid.*). Assim sendo, a equipe e o elenco deixam de ser vistos como meras ferramentas no processo de realização de um filme, passando a ser incentivados a participar ativamente da produção, desenvolvendo habilidades que serão futuramente utilizadas em seus próprios projetos.

⁵³ “Friendships are forged only through aligned tastes and shared interests, something the Internet enables to a previously unimagined degree” (VAN COUVERIN, *ibid.*).

3.8 A distribuição D.I.Y.

Se o movimento *Mumblecore* trouxe à tona uma nova maneira de abordar a temática da juventude e uma nova forma de viabilizar e realizar um filme, ele foi responsável também por levantar importantes questões sobre as formas de distribuição e difusão de obras audiovisuais. Ainda dentro dos conceitos do “faça você mesmo” esses jovens não esperaram uma abertura da indústria ou um convite de distribuidores para garantir a circulação de filmes e para trazer novas alternativas à austera lógica do mercado cinematográfico. De acordo com Tom Quinn, diretor executivo da distribuidora responsável pelo lançamento do último filme de Russo-Young, “Nobody Walks” (2012), “tentar desafiar as tradicionais normas de distribuição (...) é sobre isso que o cinema independente trata”⁵⁴ (VAN COUVERING, *ibid*). Desta maneira, aproveitando as ferramentas disponibilizadas pelas novas tecnologias, eles conseguiram ao longo dos anos aumentar a venda de DVDs, de downloads e de streaming de seus filmes, apresentando novas alternativas e chamando a atenção para seus feitos.

De acordo com David Denby (*ibid*), em seu texto *Youthquake* (fazendo uma referência ao termo *earthquake*, terremoto. Do inglês: *youth*, juventude e *quake*: tremor), mesmo com as dificuldades enfrentadas por Hollywood na última década, graças às franquias dos blockbusters e às inovações tecnológicas,

“a frequência dos filmes comerciais no cinema está crescendo e os executivos não irão abandonar tão cedo seus filmes e seus métodos. Ao mesmo tempo, a distribuição em grandes salas de pequenos filmes se tornou comercialmente perigosa (...) e muitos jovens diretores estão procurando abalar os padrões de distribuição”⁵⁵ (DENBY, *ibid*)

Sendo assim, parte da aclamação recebida por esses jovens se deu graças a essa capacidade de adesão às formas alternativas de distribuição. Os diretores do *Mumblecore* estão atuando dentro da revolução tecnológica que está de fato afetando a forma como compreendemos os processos de difusão e exibição “e, em termos do futuro da distribuição, o movimento *Mumblecore*, no momento, tem uma presença na web onde o vídeo sobre demanda já é uma realidade”⁵⁶ (TAUBIN, *ibid*).

⁵⁴ “trying to defy traditional norms of distribution – in my short preview that’s what independent film is about” (VAN COUVERING, *ibid*).

⁵⁵ “Theatrical attendance for commercial movies is on the rise; the executives are not about to abandon their movies or their methods. At the same time, the theatrical distribution of small movies has become commercially hazardous (...) and many young filmmakers are looking to shake up distribution patterns” (DENBY, *ibid*).

⁵⁶ “And in terms of the future of movie distribution, the *Mumblecore* movies, for the moment, have a presence on the web, where download-on-demand already a reality” (TAUBIN, *ibid*).

Além de inscreverem seus filmes em diversos festivais, os realizadores do grupo traçaram diferentes estratégias de difusão para suas obras. Os dois primeiros filmes de Bujalski foram lançados em DVD, que produzidos em casa por ele, tinham sua venda através do site do filme. Outros diretores disponibilizaram seus filmes no sistema de VOD (do inglês: video-on-demand, vídeo sobre demanda). Essas estratégias, voltadas para a possibilidade de acesso ao público através de espaços que não as salas comerciais, não é simplesmente uma alternativa ao lançamento tradicional, mas um reflexo de uma nova ideologia de distribuição.

Na sociedade atual, pautada pela Web 2.0, os mecanismos de buscas, os sites de conteúdo (em particular os de colaboração como Wikipedia e os fóruns de discussão online), as redes sociais e os sites pessoais colocaram à nossa disposição uma quantidade de informação e de produtos artísticos imensurável, alterando por completo a nossa relação com a música, com o cinema, com a literatura, com a arte. Se hoje podemos, com apenas alguns cliques e dentro de um único site, passar os olhos em filmes da Rússia socialista, em blockbusters americanos, em vídeos caseiros chilenos e em musicais indianos sem dar a nenhum dos vídeos muito de nosso tempo ou atenção, quando chega o momento de escolher um filme para assistir ao final do dia recorreremos, na maioria dos casos, àquele que mais chamou nossa atenção e não ao que estava naquele momento disponível em versão legendada no canal de televisão por assinatura ou passando na sala de cinema mais próxima. Em outras palavras, se hoje estamos mais suscetíveis às tendências e modismos, cada vez mais globalizados, por outro lado, por estarmos em contato com toda essa informação, nossos processos de escolha passaram a ser mais por afinidades do que por disponibilidade de conteúdo.

Dessa forma, ao focarem na venda de DVD, no download e no streaming de vídeos pela internet e ao criarem sites, onde além de encontrarmos os filmes podemos acessar informações sobre a produção, fotos, vídeos e textos do diretor e da equipe, os diretores independentes criaram uma rede de espectadores “mais dispersa, baseada menos em proximidades geográficas e mais em gostos cinematográficos compartilhados”⁵⁷. Essa rede de espectadores, por sua vez, utiliza esses mesmos espaços (redes sociais, websites, blogs) para difundir as obras, com as quais acabaram de entrar em contato. Dessa forma, a divulgação dos filmes não está simplesmente pautada em investimentos de marketing, num elenco conhecido, roteiros ou narrativas saturadas, mas sim na criação de uma rede afetiva que se expande cada vez mais, cada vez mais independente. Podemos utilizar como exemplo o caso do vídeo “How

⁵⁷ “more dispersed film audiences based less on geographic proximity than on shared cinematic tastes” (SAN FILIPPO, *ibid*).

Mumblecore saved my life” (Como o *Mumblecore* salvou minha vida). Trata-se de um depoimento de uma jovem estudante de cinema, postado em sua página no Youtube, que conta como, após assistir ao filme “*Mutal Appreciation*” (Bujalski, 2005), entre outros do grupo, ganhou novo ânimo e inspiração para produzir seus próprios projetos. O vídeo foi alvo de muitas críticas, em sua maioria negativas, mas ajudou a divulgar o nome *Mumblecore* e serviu para unir estuasiastas do movimento em sua defesa em diversas páginas da internet.

Essa rede é reforçada ainda pelo fato dessa distribuição ser feita diretamente por produtores/diretores, sem filtros e sem intermediários, como afirmado por Dentler (ibid): “eu acredito que uma das principais razões pela qual espectadores de todo o mundo respondem aos “new-talkies” é graças a essa relação íntima com o público, semelhante à que nós temos com os blogs”⁵⁸. De acordo com o diretor Todd Rohal, os filmes devem abraçar essa nova forma de distribuição, que valoriza a busca pela formação de um público através de afinidades pessoais. Para ele “o problema dos filmes é que eles são tão caros que é necessário se comprometer para agradar a grande audiência (...). Eles deveriam ser como bandas independentes, as pessoas que gostam delas as encontram, como se estivessem navegando numa loja de discos”⁵⁹ (VAN COUVERING, ibid).

Os altos custos e riscos de um investimento em um grande lançamento comercial fazem com que muitos filmes, considerados pela indústria como não vendáveis, não tenham uma oportunidade de lançamento em salas comerciais. Essa nova lógica de distribuição, por sua vez, dá vazão a muitas cinematografias que ficam excluídas pela indústria dos lançamentos comerciais.

“O modelo de estreia em festivais seguida de uma distribuição digital, precedendo por completo as salas de cinema, caracteriza amplamente o padrão de lançamento do *Mumblecore* e assinala claramente o quão fora de moda a distinção entre lançamento comercial e não comercial se tornou (...) De acordo com Swanberg, ele ‘se deu conta que minha exibição no festival é minha exibição comercial’”⁶⁰ (FILIPPO, ibid)

Muitos produtores, porém, questionam o alcance dessa forma de distribuição. Como se destacar dentro de todo o conteúdo disponível na internet? Como se libertar da

⁵⁸ “I feel one of the reasons audiences around the world respon to “the new talkies”, is due to the same intimate-audience reationship we have with blogs” (DENTLER, ibid).

⁵⁹ “The problem with movies is that they’re so expensive, you have to compromise to appel to the Wide Audience (...) they should be like indie bands, where the people who like it will find it, like browsing a record store”(VAN COUVERIN, ibid).

⁶⁰ “That model of festival debut followed by digital distribution, foregoing theatres entirely, largely characterizes *Mumblecore*’s release pattern and clearly signals how outmoded the theatrical-nontheatrical distinction has become (...) As Swanberg says, he’s ‘come to realize that my festival run is my theatrical run” (SAN FILIPPO, ibid).

‘profecia’ de Truffaut (ibid), na qual o “filme de amanhã se parecerá com a pessoa que o fez e o número de espectadores será proporcional ao número de amigos que o diretor tem”, rompendo, assim, com o círculo de amizades dos realizadores e expandindo suas redes afetivas? Trata-se de um modo de produção sustentável, ou sua viabilidade está restrita aos filmes realizados sem praticamente nenhum orçamento?

Sem dúvida o impulso recebido pelo movimento a partir de seu sucesso nos festivais foi determinante para destacar os filmes do grupo dos outros filmes independentes que são produzidos atualmente, assim como a identificação enquanto um coletivo - com um nome específico e uma “semifechada” lista de diretores - também foi fundamental não só para diferenciar esse grupo de diretores, mas também para facilitar sua localização através das ferramentas de pesquisa.

Por outro lado, a produção constante e a disponibilização de materiais sobre os filmes por parte dos diretores fez com que suas obras se mantivessem no centro das atenções. Ao produzir um site com trechos do filme, diários de produção, fotos de *making-of* e outras informações sobre os filmes, eles criam uma cultura de subprodutos digitais. Dessa maneira, não se trata apenas de comprar o DVD, ou alugar o filme pela internet, mas de acompanhar esses processos, consumir essas informações, contatar esses diretores e participar diretamente do curso da distribuição dos filmes. Segundo Rohal, foi graças a estudantes que entraram em contato com ele através do *MySpace* que muitas das exibições europeias de seu filme “The Guatamalan Handshake”(2006) foram realizadas. “Eu digo a eles para entrarem em contato com os responsáveis na faculdade pelas exibições e eles fazem isso”⁶¹ (VAN COUVERING, ibid).

É importante destacar ainda como as relações de amizade se alteraram nos últimos anos. Graças à facilidade de se colocar e manter em contato com as pessoas, principalmente através das redes sociais, vimos a noção de círculo de amizade se expandir, mesmo que apenas dentro do universo virtual. No mundo contemporâneo, não basta apenas acompanhar através da mídia ou outros canais oficiais as informações sobre nossos diretores favoritos e seus projetos, podemos curtir suas páginas, adicioná-los como amigos, seguir seus posts, acompanhando, muitas vezes em tempo real, suas opiniões e pensamentos sobre a diária da filmagem, a exibição em um festival ou sobre suas questões pessoais. Essas mesmas ferramentas, que nos aproximam desses realizadores, são programadas para divulgar parte dessas informações (os diretores que assistimos, a página que curtimos, o filme que

⁶¹ “I tell them to have their college or whoever put on a screening, and they go out and do it” (VAN COUVERING, ibid).

recomendamos) para o nosso círculo de amizade, sendo a ferramenta fundamental para expandir cada vez mais a rede afetiva que envolve o movimento e consequentemente seu público.

Todos os diretores do grupo tiveram experiências satisfatórias com a distribuição D.I.Y, conseguindo em muitos casos reaver o dinheiro investido nos filmes com lucro. Hoje eles contam com parcerias de empresas e distribuidoras para lançar os filmes de forma mais abrangente, mas ainda com foco principal no VOD e no DVD. A decisão, porém, de trabalhar junto com distribuidoras e produtoras nesse processo não foi imediata. Muitas vezes ficar responsável pelo lançamento e pelo direito de exibição e reprodução dos filmes se apresentou mais vantajoso como, por exemplo, no caso apresentado pelo diretor de “Four Eyed Monster” (2005), Arin Crumley, “nós recebemos muitas propostas de distribuidoras independentes que queriam comprar os direitos dos DVDs por 15.000 dólares, mas nós havíamos acabado de iniciar as vendas em nosso site e já tínhamos faturado 10.000 dólares”⁶² (VAN COUVERING, *ibid*). Apesar dessas situações, o grupo teve uma série de parcerias de sucesso, em particular com empresas como Netflix, Nerve.Com, Factory25 e IFC Films. Mas é importante destacar que,

“em grande parte, o *Mumblecore* se manteve pequeno exatamente porque pôde. A necessidade de acordos de distribuição tradicionais é menor quando os custos de produção são tão baixos quanto alguns milhares de dólares. ‘Esses diretores aparentam ser extraordinariamente livres da ansiedade que você encontra em diretores independentes que levaram seus filmes superfaturados para os festivais e estão rezando para que sejam vendidos’ afirma Scott Macaulay, veterano produtor independente”⁶³ (LIM, *ibid*).

Sem dúvida, o alcance de público desse grupo foi surpreendente e as estratégias de divulgação e distribuição dos filmes experimentadas por eles já pode ser vista com uma alternativa viável para grande parte da produção cinematográfica. Mas é importante destacar que ainda é muito difícil mensurar o alcance de um filme cuja distribuição está voltada para espaços ainda considerados como alternativos. “O barômetro tradicional de sucesso não se aplica aqui, afirma Quinn, porque ninguém ainda monetizou, digamos, o download de

⁶² “We’ve got a lot of offers from garage-basement distributors who want to buy the DVD rights for \$15.000 – we just started selling it direct on our Web site and have already made \$10.000” (VAN COUVERING, *ibid*).

⁶³ “But for the most part *Mumblecore* has stayed small precisely because it can. The need for traditional distribution delas is diminished when production costs are often as low as a few Thousand dollars. ‘These filmmakers seem remarkably free of the anxiety yousee in indie film directors who have brought their higher-budgeted films to festivals and are praying for them to sell’, said Scott Macaulay, a veteran indie producer” (LIM, *ibid*).

podcasts de vídeo (...) nós estamos vendo o sistema mudar drasticamente”⁶⁴ (VAN COUVERING, *ibid*).

⁶⁴ “The traditional barometer for success doesn’t apply really,’ says Quinn, ‘because no one has yet monetized, say, video podcast downloads’(...) ‘We are watching the system change drastically” (VAN COUVERING, *ibid*)

4. CAPÍTULO 03 – Análise fílmica

Nesse capítulo, a partir da análise de filmes do diretor Joe Swanberg e da entrevista por ele concedida para esse trabalho, pretendemos apresentar como o modo de produção utilizado pelos diretores do movimento *Mumblecore* pode ser percebido nas imagens produzidas pelo grupo. Escolhemos trabalhar com a obra de Swanberg pois, além de ser considerado um dos principais nomes do movimento, estando presente desde seu início, o diretor produziu um número surpreendente de longas no espaço de sete anos. Seus filmes chamam a atenção por suas qualidades narrativas e estéticas e foram produzidos com orçamentos que variam entre 2.000,00 e 50.000,00 dólares, com equipes reduzidas e sem grande aparato técnico. A capacidade do diretor de desenvolver essas histórias, que retratam tão bem a vida dos jovens americanos da atualidade e que são produzidas de forma colaborativa por esses mesmos jovens, os quais não se intimidam em expor suas vidas, suas casas, seus relacionamentos e suas dificuldades, chamou a atenção de muitos críticos e produtores e rendeu ao diretor uma retrospectiva realizada em fevereiro de 2013 e uma parceria com a Factory25: "Joe Swanberg: Collected Films", uma caixa para colecionadores lançada em número limitado com quatro de seus últimos filmes.

No capítulo anterior, apontamos como o desenvolvimento da tecnologia impulsionou a produção independente contemporânea. Como, por um lado, o barateamento e o desenvolvimento de equipamentos de uso mais acessível possibilitou a muitos jovens diretores realizar e finalizar seus filmes com poucos recursos e, por outro lado, como a presença constante das novas tecnologias de comunicação e dos equipamentos de captação de imagem remodelaram nosso cotidiano, em particular, o da atual geração que se encontra cada vez mais conectada e envolvida em relações virtuais. Essas duas questões estão explícitas em muitos filmes de Swanberg (2013), o qual afirma estar “sempre tentando incorporar [em seus filmes] a obsessão atual em capturarmos nossa imagem e a tecnologia utilizada no momento”.

Em seu filme “Uncle Kent” (2011), acompanhamos uma semana na vida do roteirista e animador Kent. A história do personagem é livremente baseada na vida de Kent Osborne, roteirista, animador e produtor, que trabalhou em diversos filmes de Swanberg e atuou como personagem principal do filme. Kent utiliza o site de bate-papo *Chatroulette* como uma forma de interagir com outras pessoas e como uma ferramenta para buscar desconhecidos para desenhar (assim como o Kent da vida real). Através do site, ele inicia uma amizade virtual com a jornalista ambiental Kate (Jennifer Prediger). Os dois decidem que

Kate - que parece ser a menina dos sonhos de Kent, mas assume em seguida que está presa em um relacionamento - deve ir a Los Angeles passar um final de semana na casa do desenhista.

Neste filme, Swanberg se afasta dos conflitos que cercam os jovens americanos de vinte-e-poucos-anos para destrinchar o cotidiano de um solteirão de quarenta anos e a importância dos encontros virtuais em sua tentativa de abrandar a solidão. Em uma das cenas do filme, por exemplo, vemos Kent em sua casa desenhando a pessoa com quem está conversando através do computador. Ao terminar, ele revela o desenho para seu “modelo” através da webcam. Um plano detalhe da tela do computador de Kent mostra as duas pequenas janelas do site de bate-papo, na de cima um homem se masturbando e na de baixo o desenho feito por Kent que, ao sair da frente da webcam, revela o solitário personagem principal. Em seguida, a janela superior é preenchida pelo vídeo de rostos desconhecidos que se intercalam com uma tela de espera, enquanto na outra seguimos vendo a imagem de Kent aguardando, sem muito entusiasmo, por alguém que o escolha para uma conversa.

De fato, as questões que cercam os relacionamentos virtuais e o uso da tecnologia em nosso dia-a-dia é um assunto que já havia chamado a atenção do diretor, tendo sido o tema central de seu segundo longa ““LOL”” (2006). Neste filme, acompanhamos o cotidiano de três amigos: Tim (Joe Swanberg) é um workaholic que não tira os olhos de seu laptop mesmo enquanto beija sua namorada; Chris (C. Mason Welles) é um jovem que acaba de mudar de cidade e tenta manter o relacionamento com sua namorada através de telefonemas e da troca de fotos sensuais pelo celular; Alex (Kevin Bewerdorf) é um jovem músico, cuja paixão por uma jovem que conheceu através de um site de fotos e vídeos pornográficos acaba sabotando a existência de uma possível relação em sua vida real. A intensidade com que esses jovens se encontram absorvidos no mundo da tecnologia é comicamente retratada numa cena onde Tim e um amigo (cada um em seu laptop) assistem à televisão junto com a namorada de Tim, Ada. Vemos os dois rindo de algo que veem no computador e, em seguida, é inserido na cena um *lettering* que revela a conversa que os dois amigos estão tendo através do programa de bate-papo do computador, onde vemos que eles estão falando sobre o fato de Ada estar irritada com Tim por ele estar sempre em frente ao aparelho.

Contudo, Swanberg encontrou a necessidade de abordar a questão da presença da tecnologia não apenas através da temática desses filmes, mas também ao colocar nas mãos de seus personagens “câmeras, iPhones e outras pequenas peças de tecnologia para eles usarem dentro das cenas” (SWANBERG, *ibid*). Logo no começo de “Uncle Kent”, uma cena se inicia com a imagem de uma prateleira de óculos para leitura. Podemos perceber claramente uma

diferença na qualidade de imagem em relação à cena anterior e, quando a câmera gira em direção ao rosto de Kent, percebemos que é o próprio personagem quem está gravando as imagens. Numa espécie de depoimento, ele revela para a câmera que está comprando um par de óculos, como recomendado por seu oftalmologista. Ele experimenta um par em frente a um pequeno espelho e aponta a câmera (podemos ver agora que se trata de um celular) em direção ao espelho para registrar esse momento. Ao longo de todo o filme, Kent registra diversas situações com seu celular, inclusive a chegada de Kate em sua casa. Quando a jovem se dá conta que ele está gravando a cena pergunta “Por que isso?” e Kent responde ironicamente “eu estou tentando ser um jornalista”.

O contraste entre as imagens gravadas pelo próprio personagem com a câmera celular e as imagens gravadas pela equipe do filme não é, para Swanberg, um problema, visto que o diretor não está preocupado com a criação de imagens limpas. De acordo com ele, seu objetivo é “criar imagens que pareçam modernas, independentes da tecnologia que está disponível naquele momento” (SWANBERGO, *ibid*). De fato, por se tratar de uma produção de baixo-custo, cujo retorno financeiro pode ser alcançado com a venda de alguns DVD pela internet, não existe uma preocupação por parte dos diretores do movimento em criar imagens que estejam necessariamente dentro dos mais altos padrões de qualidade de exibição ou, ainda, de inovação tecnológica. Eles utilizam as câmeras e as tecnologias que estão acessíveis, e misturam diferentes texturas de imagem. Aproveitando a presença de uma estética documental, que domina grande parte dos programas de televisão atuais e dos vídeos produzidos para internet e é uma característica recorrente dos filmes do grupo, esses diretores utilizam a câmera na mão, seus personagens falam muitas vezes direto para a câmera e os enquadramentos muitas vezes não estão voltados para o personagem que está falando ou realizando a ação principal.

Podemos pegar como exemplificações das características apresentadas acima, cenas de diversos filmes de Swanberg. Em “LOL”, por exemplo, podemos utilizar a cena na qual Tim (Swanberg) vai à casa de Alex (Bewerdorf) para gravar um vídeo para o projeto musical do amigo, como um exemplo do uso de câmera na mão. Em “Uncle Kent”, o próprio Swanberg, que faz uma rápida participação como um amigo de Kent, fala, em determinado momento, diretamente para a câmera celular de Kent e diretamente ao espectador, já que o ponto de vista da câmera do personagem é também nosso ponto de vista.

Outro ponto importante que diz respeito à realização de filmes que não contam com um grande investimento financeiro consiste na dificuldade de alcançar o resultado imagético desejado mantendo uma estrutura de produção pequena e com poucos gastos. Uma

das principais alternativas nesse processo é a escolha de locações que possam ser “emprestadas” durante a gravação, ao invés de alugadas. Uma opção recorrente é o uso de casas e apartamentos cedidos por conhecidos e familiares do diretor, além das próprias casas dos membros da equipe/elenco. Consequentemente, grande parte dos filmes são desenvolvidos em cenas em interiores e principalmente dentro da casa dos personagens.

Podemos utilizar como exemplo o filme “Night and Weekends” (2008), que narra a história de um casal que tenta manter vivo seu problemático relacionamento à longa distância. James (Joe Swanberg) e Mattie (Greta Gerwig) acabam se separando, mas tentam manter, sem sucesso, uma relação de amizade. O filme se desenrola em três locações principais: o apartamento de James, o apartamento de Mattie e o quarto de hotel no qual James se hospeda em suas viagens de trabalho a Nova Iorque, cidade onde Mattie vive. Em “Kissing on the mouth” (2005), assistimos a um grupo de quatro amigos que precisa lidar com os desejos e incertezas que cercam seus relacionamentos pós faculdade. 90% do filme é passado no apartamento dividido pelos dois personagens principais, e algumas cenas são realizadas nos apartamentos dos dois outros personagens. Além dessas cenas, o filme conta com uma externa numa plantação, onde a personagem Ellen (Kate Winterich) trabalha nos finais de semana, e uma cena filmada dentro de um carro em movimento.

Se a presença de apartamentos como locação dominante pode parecer, à primeira vista, como algo monótono, ao assistirmos aos filmes, não percebemos essa presença como imponente ou incômoda. É preciso ressaltar, porém, que estamos lidando com filmes que abordam questões como intimidade, comunicabilidade e as dificuldades desses jovens em seus processos de transição para a vida adulta. O apartamento, como uma solução de produção, passa a ser fundamental ao reforçar o tom intimista e naturalista desses filmes, por ser um espaço determinante na vida desses jovens. Seus personagens deixaram a casa de seus pais para passar a viver, durante a faculdade, com jovens de sua idade. O conflito entre a sensação de liberdade e autonomia e a necessidade de dividir e se responsabilizar por esse espaço está diretamente ligado ao processo de desenvolvimento de suas identidades e individualidades.

Além disso, os filmes tendem a explorar todos os ambientes possíveis dentro desse limite. Em “Hannah Takes the Stairs” (2007), terceiro longa de Swanberg e filme responsável por unir os principais nomes do *Mumblecore*, uma das imagens mais divulgadas do filme é tirada da cena na qual Hannah, personagem de Greta Gerwig, e Rocco, personagem representado pela diretora Ry Russo-Young, conversam de maiô e óculos de mergulho dentro de uma banheira. Swanberg normalmente explora banheiros, cozinhas, salas e quartos não

apenas como opções de cenários, mas como lugares onde os personagens desenrolam ações que, apesar de não terem grande importância narrativa, são fundamentais em seus cotidianos. Fritar um ovo, passar desodorante e cortar os pelos pubianos em “Kissing on the Mouth”, tomar banho, passar roupa e regar as plantas em “Nights and Weekends”. Esses espaços, porém, por não terem as dimensões necessárias, são raramente registrados em planos muito abertos.

A escolha por planos mais fechados é perceptível principalmente nas poucas externas dos filmes. Isolar uma rua para o tráfego de veículos e pedestres, ou controlar influências externas, como ruídos e a luz solar, requerem normalmente um grande esforço de produção. Além do processo de pedido de autorizações e liberações necessário na pré-produção, durante as filmagens se faz necessária uma equipe destinada somente ao controle de acesso aos locais, tudo isso custa tempo e dinheiro. Como solução, além de utilizar o mínimo de externas possíveis nos filmes, as cenas são, em geral, trabalhadas em planos mais fechados, limitando assim o espaço a ser filmado e conseqüentemente a ser isolado pela produção. A cena inicial de “Alexander The Last” (2009), na qual Alex e Helen declaram seus votos de casamento em um parque, é toda filmada em dois primeiros planos, over-the-shoulders. Na segunda cena de “Night and Weekends” vemos apenas as pernas de Mattie correndo pela rua, através de um plano baixo e fechado que acompanha o movimento da personagem. Em praticamente nenhum dos filmes analisados, o diretor trabalha com planos de localização ou planos gerais dos espaços urbanos nos quais as histórias se desenrolam. Não existe, dessa maneira, uma preocupação em localizar geograficamente essas histórias (em alguns filmes os personagens chegam a comentar o nome da cidade onde se encontram, em geral em conversas com recém-conhecidos ou recém-chegados à cidade), que se desenrolam em metrópoles e cidades universitárias. Esse elemento externo, porém, não interfere diretamente nos personagens e os filmes privilegiam, assim, os espaços internos que cercam esse jovens e as mudanças que esses personagens percebem em seu interior.

Outra questão fundamental no processo de diminuição dos custos dos filmes é a utilização de pouco ou nenhum equipamento de iluminação profissional. Muitos dos filmes de Joe Swanberg são filmados, quase em sua totalidade, com cenas diurnas, aproveitando ao máximo a luz natural na iluminação das locações. Em situações ou cenas em que a luz natural não pode ser aproveitada, existe uma preferência pela utilização de pontos de luz já existentes na locação a ser filmada. Swanberg afirma que tenta utilizar “o máximo de luz existente [nas locações], mas, ocasionalmente, é necessário trazer alguma luz extra. Muitas vezes eu movo

as luzes nesse espaço, para isso, trago coisas de todos os lugares para o cômodo onde estamos gravando” (SWANBERG, *ibid.*).

Em seu filme “Kissing on the Mouth”, não há uma preocupação aparente com a questão da iluminação, em outras palavras, não há uma preocupação em utilizar as fontes de luz como elementos de construção de espaços e de atmosferas dentro das cenas. Nas cenas filmadas no apartamento de Ellen (Winterich) e Patrick (Swanberg) durante o dia, por exemplo, podemos perceber que houve, por parte da equipe, pouco controle da quantidade de luz que entrava nos ambientes e que era, conseqüentemente, captada pela câmera, resultando num grupo de cenas com muita luminosidade, algumas inclusive onde a luz está claramente estourada. Essas cenas acabam por se contrapor às filmadas noite ou em ambientes onde não há uma entrada direta da luz solar.

Nos filmes do grupo, em particular nos primeiros filmes de Swanberg, o uso de luz natural, de fontes de luz não apropriadas para a captura de vídeo e de poucos pontos de luz de preenchimento, acabam por criar cenas com uma iluminação dura. Muitas vezes os espaços são iluminados por uma única fonte de luz direta, criando cenas com pouca profundidade e imagens chapadas como, por exemplo, na cena na qual Alex (Bewerdorf) entra do quarto de Walter (Tipper Newton) para pergunta sobre um cabo do computador em ““LOL””.

Se podíamos perceber uma escolha por dar uma menor importância ao tratamento de luz na produção dos primeiros filmes do diretor, ao longo das suas obras é visível o aumento no cuidado com a iluminação e na busca por um trabalho de composição dos espaços e do clima das cenas através do posicionamento das fontes de luz. Em “Uncle Kent”, por exemplo, na primeira noite que Kate passa na casa de Kent, os dois conversam sentados no sofá da sala de Kent. Nesta cena a única fonte de luz é um abajur posicionado ao lado do sofá. Unida à disposição dos personagens na cena (Kent está sentado olhando para Kate e de costas para o abajur, Kate está sentada ao lado de Kent, virada em direção ao desenhista e ao abajur) essa iluminação cria um ambiente de penumbra, que constrói uma atmosfera de intimidade adequada à conversa entre os personagens, ao mesmo tempo que reforça a sensação de que Kent precisa de certas barreiras de proteção em suas tentativas de aproximação das pessoas e que agora, sem o escudo da internet e da distância, passam a ser a escuridão na qual seu rosto está imerso. Em “AutoErotic” (2011), por exemplo, a cena que segue os créditos de abertura se inicia na sala de um apartamento e, com um travelling frontal, vamos desvendando esse espaço até chegarmos ao quarto. Na sala e no corredor somente alguns abajures funcionam como fonte de luz, deixando esse apartamento desconhecido na penumbra e voltando nossa

atenção para o fundo do quadro onde uma janela aberta permite que a luz do solar entre com mais potência e com uma tonalidade que se contrapõe aos abajures. Ao final do movimento de câmera nos é revelada uma cama (onde se encontra um casal) iluminada de forma principal pela luz que entra pela janela e de forma secundária por um abajur (que está fora de quadro). O plano final da cena (um PM do casal se beijando) é iluminado, desta maneira, por uma luz principal, branca, vinda da esquerda e por uma luz complementar, vinda da direita, que banha os dois corpos de vermelho.

Locações emprestadas, iluminação natural e uso de poucos equipamentos foram escolhas determinantes na viabilização desses filmes e tiveram influência direta nas imagens produzidas por diretores independentes, mas, como apresentado no capítulo anterior, o trabalho com equipes pequenas, que se revezam em diferentes funções e trabalham de forma colaborativa, também se constitui como característica básica dessa produção. Em sua entrevista, Swanberg afirma que, apesar de já ter trabalhado em projetos maiores e com equipes completas, ele costuma trabalhar com um grupo de cerca de três pessoas, incluindo ele.

Um dos principais exemplos desse formato de produção é o primeiro longa-metragem do diretor, "Kissing on the Mouth". O projeto foi realizado em torno de apenas quatro pessoas: Swanberg se responsabilizou pela produção, direção, edição e câmera do filme, Kris Swanberg (na época Kris Williams) ajudou o diretor, seu namorado e colega de faculdade, ainda no desenvolvimento da idéia inicial e, durante as filmagens, trabalhou como assistente de direção e câmera. Kate Winterich, que estudou com o casal na faculdade, também foi responsável por operar a câmera. Kevin Pittman, amigo de escola de Swanberg e que havia estudado fotografia para cinema em Columbia, foi responsável pela iluminação e também operou câmera. Os quatro são os atores principais do filme (uma quinta atriz aparece rapidamente em duas cenas) e desenvolveram, ao longo das filmagens, cenas e falas do filme, assinando conjuntamente os créditos de argumento e roteiro.

Esse trabalho com uma equipe formada por um pequeno grupo de amigos voltados para a realização de um projeto coletivo cria uma atmosfera de intimidade que, como apresentado anteriormente, é perceptível nas cenas do filme. Ainda em "Kissing on the Mouth", os personagens de Swanberg e Winterich dividem um apartamento e são amigos da personagem de Williams. O filme é permeado por cenas que retratam esses jovens em situações corriqueiras e cenas que acompanham seus relacionamentos sexuais e esses dois tipos de situação são beneficiados por serem realizados com uma equipe reduzida e formada por pessoas que escolheram trabalhar juntas no desenvolvimento do projeto em questão.

Swanberg trabalhou com um vasto grupo de atores em seus filmes, mas muitos de seus personagens principais foram encenados por amigos próximos, que também participaram de suas equipes técnicas. Além de Kris Swanberg e Kent Osborne, como mencionado anteriormente, o compositor Kevin Bewerdorf, responsável pelas trilhas de “LOL”, “Hannah Takes the Stairs” e “Uncle Kent”, teve um papel de destaque em “LOL” e fez pequenas participações em “Kissing on The Mouth”, “Hannah” e “Uncle Kent. Todos os três atuaram em papéis não muito distantes de suas realidades. Em “Uncle Kent” e “LOL”, Bewerdorf representou músicos. Em “Kissing on the Mouth”, Kris Swanberg e Kate Winteriche representaram duas amigas de faculdade e em “Uncle Kent”, Osborne representou um desenhista solitário.

Ao trabalhar com não-atores representando personagens que, quando não semelhantes aos próprios atores, são semelhantes ao grupo de pessoas que estão ao seu redor, Swanberg dá a seus filmes um toque de realismo. Sem dúvida, a busca por uma representação naturalista é característica de toda a cinematografia de Swanberg, que afirma, inclusive, que os próprios atores são responsáveis pela maquiagem, cabelo e figurino de seus personagens. De acordo com o diretor, é possível realizar um filme de qualidade sem uma grande equipe, já que seus personagens agem muito como seus próprios atores e estes constroem, junto a ele, os perfis de seus personagens, suas falas e suas ações. Dessa maneira, ter alguém na equipe encarregado de penteados e maquiagens iria apenas inflacionar a equipe sem necessidade.

Sem dúvida, o trabalho intenso de construção de personagens durante a gravação e o uso de não atores funciona nos filmes dos diretores, mas podemos destacar que os principais trabalhos de atuação foram desempenhados por atores que já possuíam um tipo de experiência e treinamento na área. Poderíamos destacar, por exemplo o trabalho de Greta Gerwig em “Nights and Weekends” e de Jess Weixler em “Alexander the last”.

Se por um lado essa estrutura de produção, livre dos limites impostos por produtores e empresários e da preocupação em alcançar um público massivo, dá a esses diretores a liberdade necessária para a experimentação, não só em seus temas e narrativas, mas também nas formas de captar, editar e divulgar suas imagens, por outro, a ausência de um planejamento, a indisponibilidade da equipe e do elenco, que muitas vezes possuem trabalhos paralelos aos filmes, e a falta de um orçamento, faz surgir situações que dificultam ou prolongam as gravações e a pós-produção.

Esses empecilhos, porém, não são vistos pelos diretores como problemas de um modo de produção que deva ser superado ou substituído por um esquema de produção mais próximo ao industrial. Trabalhar os filmes como um produto em constante construção,

aproximando a equipe e desenvolvendo os projetos como algo que faz parte da vida e da realidade de seus diretores acaba por possibilitar o surgimento de situações e cenas que ajudam a compor seus roteiros.

Em “LOL”, por exemplo, quando Tim (Swanberg) explica a Alex (Bewerdorf) que esteve ausente no último final de semana pois estava ajudando a namorada, Ada (Brigid Reagan), vemos uma montagem de pequenos planos de uma mudança que de fato ocorreu. As cenas filmadas na casa de Ada foram feitas na casa da atriz (Brigid) que, de fato, estava se mudando no início das gravações. As imagens que vemos na montagem não são simplesmente da “mudança” de Ada (fato sem maior importância para a história), mas sim da mudança de Brigid. Em um dos episódios de “Autoerotic” é retratada a dificuldade de uma jovem grávida em se sentir sexualmente realizada durante a gravidez. A personagem é representada por Kris Swanberg que, na época do surgimento do roteiro inicial, estava grávida, o que levou o diretor a incluir essa temática em seu filme.

Ainda sobre “LOL”, Swanberg afirma que, quando começou a desenvolver o *storyline* com C. Mason Welles, que atua no papel de Tim, muito da ideia havia surgido a partir de conversas dos dois sobre a presença da tecnologia em nossas vidas e como ela estaria alterando nossos relacionamentos, principalmente porque na época Mason Welles e sua namorada estavam morando em cidades diferentes. A situação de Welles virou uma das histórias narradas no filme e as conversas que Tim, seu personagem, tem com sua namorada foram dirigidas por Swanberg através do telefone já que a atriz selecionada para o papel era Greta Gerwig, namorada de Welles na vida real e que morava em Nova Iorque. No diário de produção disponibilizado na página do filme na internet, podemos acompanhar momentos durante a pré-produção do filme, nos quais muitos membros da equipe/elenco estavam em diferentes cidades (em alguns casos, diferentes países) a trabalho, porém Swanberg afirma que foram exatamente “esses relacionamentos à distância” com membros da equipe e do elenco que permitiram que o filme deslanchasse.

Outro filme que podemos utilizar para ilustrar o trabalho de desenvolvimento de ideias e cenas ao longo do processo de gravação e edição é “Nights and Weekends”. Após trabalharem virtualmente juntos em “LOL” e depois em “Hannah Takes The Stairs”, Swanberg e Gerwig decidiram realizar juntos um novo longa sobre um casal que tenta manter uma relação à distância. Quando os dois finalizaram as gravações (realizadas no final de 2006) e a edição do material bruto de “Nights and Weekends” estava praticamente completa, eles chegaram à conclusão que ainda faltavam algumas cenas para aquela história ser contada por completo e o filme ter um final satisfatório. Um ano após, assim como seus personagens,

que haviam terminado o relacionamento e seguiram vivendo em diferentes cidades, mantendo pouco contato um com o outro, os dois resolveram se reencontrar em Nova Iorque e gravar as cenas que faltavam para o filme.

Esse ambiente de colaboração, de construção e de desenvolvimento do projeto ao longo do processo foi trabalhado ainda mais intensamente em “Hannah Takes the Stair”. Para a produção do filme, Swanberg reuniu os principais nomes do movimento como parte de seu elenco (os diretores Andrew Bujalski, Mark Duplass, Todd Rohal e Ry Russo-Young, a atriz Greta Gerwig, o roteirista e animador Kent Osborne, o músico Kevin Bewerdorf e as suas colaboradas em uma série de projeto, sua mulher, a diretora Kris Swanberg e a atriz Tipper Newton) em um apartamento em Chicago que, além de servir como cenário da casa da personagem principal e sua amiga (Gerwig e Russo-Young), foi a moradia de toda a equipe durante as filmagens. “*The movie house*” como foi chamada pela equipe servia como cenário, base de locação, hospedagem e ponto de encontro. Lá o grupo discutia as cenas a serem gravadas no dia seguinte, assistiam aos filmes uns dos outros e editavam e assistiam parte das gravações realizadas. De acordo com o diário de produção, as cenas foram gravadas com Swanberg dirigindo e operando a câmera, Bewerdorf gravando o áudio e, ocasionalmente, um dos atores que não estava em cena ajudando com cenário e outras pequenas tarefas. Muitas vezes, enquanto uma das cenas era gravada na “Movie House”, o restante do elenco estava transformando o apartamento de Swanberg em outros cenários. Osborne e Bujalski, por exemplo, ficaram responsáveis por montar o cenário do escritório onde seus personagens trabalham juntos.

O esquema de produção do filme “Hannah” acaba por transparecer em suas cenas. O trabalho com uma equipe reduzida, o diálogo improvisado, o uso de luz de ambiente já presente no local são aspectos fundamentais do modo de produção inerente ao movimento Mumblecore e, como apresentado no presente capítulo, são determinantes e podem ser percebidos nas imagens construídas pelo grupo.

5. CONCLUSÃO.

Desde seu surgimento, a validade, assim como a própria existência do *Mumblecore* enquanto movimento cinematográfico, foi colocada em cheque por críticos e estudiosos. Se, por um lado, alguns autores defendem os filmes do grupo como os responsáveis por reavivar a produção independente americana, por outro, esses mesmos filmes são comumente interpretados como obras de puro exibicionismo narrativo, produzido por um grupo de jovens narcisistas que possuiriam acesso aos meios necessários para a realização de seus filmes, mas que não teriam a capacidade ou talento artístico para serem considerados grandes cineastas.

Além disso, o movimento foi declarado como extinto, ou fadado à extinção, por esses mesmos críticos. Tal afirmação é baseada no fato de parte dos diretores considerados como fundadores do movimento estarem hoje trabalhando dentro do formato de produção industrial, já que muitos de seus últimos projetos foram produzidos por grandes estúdios. Por exemplo, em 2010 os irmãos Duplass tiveram seu filme “Cyrus” produzido pela Fox Searchlight e em 2011 seu “Jeff who lives at home” foi produzido pela Paramount. Ambos os filmes contaram com um orçamento e uma estrutura de produção muito maior que todos os filmes realizados pelo grupo, além de estrelarem nomes como Jason Segal, Ed Helms, Judy Greer, Susan Sarandon, John C. Reilly, Jonah Hill e Marisa Tomei. O último filme da diretora Ry Russo-Young, “Nobody Walks” (2012), foi escrito em parceria com Lena Dunham, diretora cujo primeiro filme, “Tiny Furniture” (2010), foi responsável por deslanchar sua carreira e garantir à diretora um contrato com a HBO para a produção de sua série “Girls”, atualmente na segunda temporada, na qual Dunham escreve, dirige e atua. “Nobody Walks” que está sendo lançado pela distribuidora especializada em filmes estrangeiros e independentes, Magnolia Pictures, também tem um elenco já conhecido no universo hollywoodiano. Andrew Bujalski está atualmente trabalhando em roteiros para diversos estúdios e Swanberg, em seu filme “Drinking Buddies” (2013), também passou a trabalhar com grandes nomes de Hollywood, fechando seu elenco principal com nomes como Olivia Wilde, Jake Johnson, Ron Livingston e Anna Kendrick.

No entanto, nosso objetivo no presente trabalho não é defender a existência do *Mumblecore* enquanto movimento estético, ou analisar as trajetórias pessoais desses diretores, mas sim apontar para a importância do movimento para a produção contemporânea, já que esses diretores conseguiram produzir suas obras, distribuí-las e gerar lucros a partir de um

modo de produção alternativo à produção industrial, independente dos grandes orçamentos e livres dos limites impostos por estúdios e distribuidoras.

Esses jovens diretores se organizaram, apesar das distâncias geográficas, narrativas e estéticas, numa estrutura de produção onde os resultados alcançados com trabalho cooperativo e com a difusão e divulgação dos filmes na internet, chamaram a atenção, até mesmo, dos grandes nomes da indústria e trouxeram novas perspectivas não só para o questionamento do formato de produção tradicional, mas também para as possíveis alternativas a esse formato de produção.

Como apresentado ao longo do trabalho, foram muitas as alternativas utilizadas por esses jovens no processo de realização de seus filmes. O trabalho com uma equipe reduzida e colaborativa, por exemplo, possibilitou aos diretores reduzir os gastos com seus filmes e, ao mesmo tempo, alterou a relação desses jovens com o próprio trabalho. Para eles, o distanciamento entre trabalho e vida, ou entre trabalho e projetos pessoais, cai por terra ao afirmarem que a escolha dos trabalhos, dentro desse modo de produção, se dá por afinidade, seja ela pessoal ou artística.

O uso da tecnologia disponível atualmente foi fundamental no processo de formação de um grupo de artistas dispostos a participar do desenvolvimento e da realização desses filmes. A troca de informações entre eles através das ferramentas de comunicação existentes na internet permitiu que eles estivessem em constante contato, mesmo estando espalhados por diversos estados americanos. Dessa forma, esse movimento foi importante também por colocar em destaque cidades que estão fora dos principais núcleos de produção, descentralizando-a.

Outra questão fundamental para esse aspecto foi a utilização de programas de edição e de efeitos de imagem e a redução dos custos de câmeras de vídeo, bem como o desenvolvimento de câmeras de fácil manuseio. Essa tecnologia colocou nas mãos desses realizadores os equipamentos necessários para a gravação, edição e finalização de seus filmes, liberando-os, dessa maneira, da dependência das finalizadoras e diminuindo o número de técnicos que participam da produção.

Porém, sem dúvida, a principal mudança realizada por esses jovens não está na forma de produzir seus filmes, mas sim na maneira como eles conseguiram viabilizar a distribuição e a difusão de seus filmes. Ao utilizar o universo da internet como espaço de exibição, de venda e de divulgação, principalmente através de sites de relacionamento e de compartilhamento de conteúdo, esses jovens se libertaram dos altos investimentos em

marketing e divulgação que estão ligados aos grandes lançamentos e colocaram em cheque toda a lógica da produção industrial.

Ao afirmarem que, no mundo contemporâneo, é preciso romper com o cerco feito pela produção industrial e ir em busca de seu público utilizando meios alternativos às grandes salas de cinema e às grandes redes de TV, esses realizadores apontaram para uma questão fundamental para a sobrevivência da produção independente: o constante movimento em busca da construção de caminhos alternativos. Assim, mesmo sem grandes equipes, orçamentos e efeitos, esses projetos conseguiram ser realizados e, acima de tudo, conseguiram alcançar seu público.

Dessa maneira, buscar seu público, ou como apresentado anteriormente, sua rede afetiva, pode ser visto como uma metáfora dessa nova forma de produção. Não se trata apenas de descobrir o caminho alternativo, mas descobrir seu caminho alternativo, seja ele qual for. Cada filme, cada produção precisa, desse modo, desvendar o caminho a ser trilhado descobrindo novas possibilidades e propondo novas soluções. Dessa forma, pensar um filme como um projeto em construção não está ligado somente ao desenvolvimento de personagens ou imagens, mas ao desenvolvimento de sua própria forma de realização.

Em suma, a importância do *Mumblecore* não reside apenas nas inovações estéticas ou narrativas propostas por seus diretores, e tão questionadas por seus críticos, mas sim no fato desse grupo de jovens diretores estar no centro da revolução tecnológica que está alterando a estrutura tradicional de produção. Ao utilizar as ferramentas que estão hoje à nossa disposição, eles tomaram para si a responsabilidade de realizar, divulgar e distribuir seus filmes, colocando de lado a importância dos grandes estúdios e produtoras ao longo desse caminho e, acima de tudo, trazendo à tona a importância de construir e de explorar novas alternativas de produção.

6. BIBLIOGRAFIA

AGENCIA NACIONAL DE CINEMA. Observatório brasileiro do cinema e do audiovisual. Informe Anual Preliminar: Filmes e Bilheterias de 2012. Disponível em: <<http://oca.ancine.gov.br/media/SAM/Informes/2012/Informe-anual-2012-preliminar.pdf>>.

ALUMBRAMENTO. *Alumbramento*. Disponível em <<http://www.alumbramento.com.br/alumbramento.php>>.

ARAÚJO, Débora Pessanha de. *Estratégias para o cinema brasileiro: A produção se aproxima do Mercado*. Rio de Janeiro, 2008. 55p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Escola de Comunicação. 2008

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

D'ANGELO, Raquel Hallak e D'ANGELO, Fernanda Hallak (orgs.). *Coleção cinema sem fronteiras: 15 anos da mostra de cinema de Tiradentes. Reflexões sobre o cinema brasileiro 1998-2012*. Belo Horizonte: Universo Produção, 2012. v.1.

DENBY, David. Youthquake: Mumblecore Movies. *The New Yorker*, Nova Iorque, 16 março 2009. Disponível em <http://www.newyorker.com/arts/critics/cinema/2009/03/16/090316rci_cinema_denby>.

DENTLER, Matt. First Person: Matt Dentler on Indie Film for the MySpace/Youtube/iPod generation. *IndieWire*, 19 agosto 2007. Disponível em <http://www.indiewire.com/article/first_person_matt_dentler_on_indie_film_for_the_myspaceyoutubeipod_generati>.

DIRECTORS GUILD OF AMERICA. Eventos. Disponível em <<http://www.dga.org/Events/2012/01-January-2012/75th-Indie-Event.aspx>>.

CINEMA SEM FRONTEIRAS: 15 ANOS DA MOSTRA DE CINEMA DE TIRADENTES.

FELDMAN, Ilana. O êxito do fracasso: notas sobre o cinema brasileiro contemporâneo. In: BRASIL, Andre, ROCHA, Marília e BORGES, Sérgio (orgs.). *Teia 2002-2012*. Belo Horizonte: Teia, 2012. 485p., p 289-305.

HUBERT, Andrea. Speak Up! *The Guardian*, Londres, 19 maio 2007, Cultura, Filmes. Disponível em <<http://www.guardian.co.uk/film/2007/may/19/culture.features>>.

IKEDA, Marcelo. O que é um filme livre? In: _____ (org). *Filme livre! Curando Mostrando e Pensando filmes livres!*. Rio de Janeiro: Wset Multimídia, 2011. 128 p., p 12.

IKEDA, Marcelo e LIMA, Dellani. O “cinema de garagem” e seus campos éticos, estéticos e políticos. In: _____ (orgs.). *Cinema de Garagem: panorama da produção brasileira independente do novo século*. Rio de Janeiro: Wset Multimídea, 2012. 280p. p 109- 119.

KAUFMAN, Anthony. Why Mumblecore Shouldn't Be Hypned. *IndieWire*, 22 agosto 2007. Disponível em <http://blogs.indiewire.com/anthony/why_Mumblecore_shouldnt_be_hyped>.

LIM, Dennis. A Generation Finds its Mumble. *The New York Times*, Nova Iorque, 19 agosto 2007, Movies. Disponível em <http://www.nytimes.com/2007/08/19/movies/19lim.html?pagewanted=all&_r=0>

LIMA, Dellani. Cinema inclassificável, urgente e afetivo. In: IKEDA, Marcelo e LIMA, Dellani (orgs.). *Cinema de Garagem: panorama da produção brasileira independente do novo século*. Rio de Janeiro: Wset Multimídia, 2012. 280p. p 109- 119.

_____. Existe cinema independente no Brasil? In: LIMA, Dellani e IKEDA, Marcelo. *Cinema de Garagem. Um inventário afetivo sobre o jovem cinema brasileiro do século XXI*. Fortaleza: SuburbanaCo, 2010. 179 p., p. 20, p. 48-60, p 85-91.

MENDONÇA, Kleber. Entrevista. *Revista de Cinema*. n. 112, 2013. Disponível em: <<http://revistadecinema.uol.com.br/index.php/2013/01/kleber-mendonca-filho-em-busca-do-filme-de-cinema/>>.

MIGLIORIN, César. O que é um coletivo. In: BRASIL, Andre, ROCHA, Marília e BORGES, Sérgio (orgs.). *Teia 2002-2012*. Belo Horizonte: Teia, 2012. 485p., p 307-313.

_____. Por um cinema pós-industrial: Notas para um debate. In: CINE ESQUEMA NOVO 2011. FESTIVAL DE CINEMA DE PORTO ALEGRE, 2011, Porto Alegre. *Catálogo...* Porto Alegre: Cine Esquema Novo, 2011. p 22-29.

MORAVI, Ana. Cinema Contemporâneo e artes plásticas: um horizonte de quimeras. In: IKEDA, Marcelo e LIMA, Dellani (orgs.). *Cinema de Garagem: panorama da produção brasileira independente do novo século*. Rio de Janeiro: Wset Multimídia, 2012. 280p. p 21-36.

PARENTE, Frederico Benevides. Um começo de conversa. In: BRASIL, Andre, ROCHA, Marília e BORGES, Sérgio (orgs.). *Teia 2002-2012*. Belo Horizonte: Teia, 2012. 485p., p 115-135.

REICHERT, Jeff. Look Who Is Talking: The New DIY. *Reverse Shot*, 20. Disponível em <<http://www.reverseshot.com/about>>.

SAN FILIPPO, Maria. A Cinema of recession: micro-budgeting, micro-drama, and the “Mumblecore” movement. *CineAction*, Toronto: n. 85, 2011. Disponível em: <<http://cineaction.ca/issue85sample.htm>>.

SCOTT, A.O. Neo-Neo Realism. *The New York Times*, Nova Iorque, 17 março 2007, Magazine. Disponível em <<http://www.nytimes.com/2009/03/22/magazine/22neorealism-t.html?pagewanted=all>>.

SEMINÁRIO FORA DO EIXO. MOSTRA DE CINEMA DE TIRADENTES, 16. , 2013. Tiradentes. *Áudio de debate...* Disponível em <http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=11rg5nkzcs1#!>

SICKLES, Robert. "The Future, Mr. Gittes, The Future": Next Waving Filmmaking, and Beyond. *FlowTV*, 13 agosto 2010. Disponível em <<http://flowtv.org/2010/08/the-future-mr-gittes-the-future/>>.

SONTAG, Susan. The Decay of Cinema. *The New York Times*. Nova Iorque: 25 fevereiro 1996. Books. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/books/00/03/12/specials/sontag-cinema.html>>.

SWANBERG, Joe. Entrevista. *Entrevista* concedida à Janaína Villas-Bôas (via e-mail). 2013

TAUBIN, Amy. Mumblecore: All Talk? Pros and cons of the much-hyped neo-indie movement. *FilmComment*, Nov/Dez, 2007. Disponível em <<http://www.filmcomment.com/article/all-talk-Mumblecore>>.

TRUFFAUT, Francois. *Les films de ma vie*. Paris: Flammarion, 1975.

VAN COUVERING, Alicia. What I Meant To Say. *Filmmaker Magazine*, 1 abril 2007. Disponível em <<http://www.filmmakermagazine.com/archives/issues/spring2007/features/Mumblecore.php>>.

WILLIS, Holly. *New Digital Cinema. Reinventing the moving image*. Londres, Wallflower Press, 2005. 123p.