

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

Luiz Otávio Vieira Pereira

MUMBLECORE:

perspectivas dialógicas para o cinema em mídia digital

Juiz de Fora
Fevereiro de 2017

Luiz Otávio Vieira Pereira

MUMBLECORE:

perspectivas dialógicas para o cinema em mídia digital

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação, área de concentração Comunicação e Sociedade, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Pernisa Júnior

Juiz de Fora

Fevereiro de 2017

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Pereira, Luiz Otávio Vieira.

Mumblecore : perspectivas dialógicas para o cinema em mídia digital / Luiz Otávio Vieira Pereira. -- 2017.

134 f.

Orientador: Carlos Pernisa Júnior

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social. Programa de Pós Graduação em Comunicação, 2017.

1. Cinema. 2. Mídias Digitais. 3. Narrativa. 4. Análise Fílmica. I. Pernisa Júnior, Carlos, orient. II. Título.

Luiz Otávio Vieira Pereira

Mumblecore: perspectivas dialógicas para o cinema em mídia digital

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação, área de concentração Comunicação e Sociedade, da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre.

Aprovada em 16 de Fevereiro de 2017

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Carlos Pernisa Júnior - Orientador

Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. Marco Aurélio Reis

Universidade Estácio de Sá

Profa. Dra. Érika Savernini Lopes

Universidade Federal de Juiz de Fora

À minha família: fôlego de vida que me impulsiona e me dá coragem para sempre me arriscar em novos caminhos. Meu esteio, minha base.

AGRADECIMENTOS

Em um estudo sobre o cinema, nada mais justo e óbvio do que recorrer à sétima arte para fazer um balanço dos bastidores deste trabalho que se transformou em uma verdadeira jornada de aprendizado e trocas de conhecimento ao longo dos últimos 24 meses. Nesse sentido, me arriscaria a dizer que, possivelmente, distante das contribuições da família, professores, amigades e contatos que surgiram nesse período, este estudo jamais alcançaria algum êxito para além dos rascunhos esboçados no anteprojeto entregue há dois anos.

Desta maneira, talvez a metáfora que ilustre com propriedade o que representou esta jornada é aquela presente no filme “Pequena Miss Sunshine” (*Little Miss Sunshine*, Jonathan Dayton e Valerie Faris, 2006), onde uma Kombi amarela é utilizada como um objeto alegórico para a união de todos os personagens: o veículo só sai do lugar quando todos os indivíduos se unem para empurrá-lo. E longe de parecer uma solução fácil, afinal os problemas sempre continuarão a existir, a contribuição de cada um é importante justamente porque ela permite fortalecer a esperança e a força necessárias para contornar qualquer adversidade.

Assim, primeiramente agradeço os condutores desta Kombi amarela, meus pais, Carlos e Elizabete, por me apoiarem e incentivarem em todas as escolhas que faço e por guiarem sempre com sabedoria por entre o trânsito conturbado da autoestrada da vida de cada um de seus filhos. Nesse sentido, estendo os agradecimentos aos irmãos Jorge, Waltencyr, com quem dividi a poltrona traseira por pelo menos seis meses, e às irmãs Rafaela e Vanessa. Às minhas avós, Jára e Dirce, aos tios, tias e madrinhas que também sempre foram tripulantes assíduos desta trajetória.

Gratidão ao Diretor Técnico, Carlos Pernisa, que desde o primeiro momento acreditou no projeto. Responsável por garantir o bom desempenho do automóvel na pista, sua orientação foi fundamental para reparar as avarias provocadas pelo percurso. Dessa forma, o departamento de Pesquisa e Desenvolvimento, mais conhecido como “Laboratório de Mídia Digital”, foi um importante *backstage* onde fiz amigos e troquei experiências fundamentais na pavimentação dos novos caminhos a serem trilhados em projetos futuros.

Registro também os agradecimentos a toda equipe. Ao PPGCOM/UFJF, em especial às docentes Érika Savernini e Cláudia Thomé que compuseram minha banca de qualificação e enriqueceram esta experiência com conselhos que passaram a nortear meu estudo. Aos professores da linha Cultura, Narrativas e Produção de Sentido e à coordenadora

do curso, Gabriela Borges, por administrar com mão firme e tornar possível a viabilidade do mestrado.

Finalmente, quero agradecer aos meus eternos amigos, Jhonatan Mata, Raquel Blank e Iara Nascimento, com um adendo especial à recém-chegada Angélica Cazeta. A companhia e o conselho de vocês foram combustíveis fundamentais para esta empreitada.

À Tyler Durden.

"As telas se acumularam a tal ponto que apagaram o mundo. Elas nos tornaram cegos pensando que poderiam nos fazer ver tudo. Elas nos tornaram insensíveis pensando que poderiam nos fazer sentir tudo."

(Philippe Dubois)

RESUMO

O objetivo do estudo é o de realizar uma análise sobre as transformações da narrativa cinematográfica, sobretudo a partir da chegada da tecnologia digital, resultando em um hibridismo que democratiza o sistema de produção ao mesmo tempo em que valoriza novas formas de significação. O trabalho tem como recorte o movimento *mumblecore* nos Estados Unidos. Caracterizados pela legitimação do discurso tecnológico como novidade, esses filmes se apropriam das facilidades maquínicas ao mesmo tempo em que radicalizam os processos híbridos das mídias. Nesse sentido, a proposta é analisar as particularidades da *mise-en-scène* construída por essa geração de cineastas a fim de compreender a desconstrução narrativa que valoriza o fragmento em detrimento de qualquer hierarquia representacional.

Palavras-chave: Cinema. Mídias Digitais. Narrativa. Análise Fílmica.

ABSTRACT

The aim of the study is to analyze the transformations of the cinematographic narrative, especially since the arrival of digital technology, resulting in a hybridism that democratizes the production system while valuing new forms of meaning. The object of study is the mumblecore movement in the United States. Characterized by the legitimacy of technological discourse as novelty, these films appropriated the machinic facilities at the same time as they radicalize the hybrid processes of the media. In this sense, the proposal is to analyze the peculiarities of the *mise-en-scène* constructed by this generation of filmmakers in order to understand the narrative deconstruction that values the fragment to the detriment of any representational hierarchy.

Keywords: Cinema. Digital Media. Narrative. Film Analysis.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01:	Pensamento Divergente.....	19
Figura 02:	Pensamento Convergente.....	20
Figura 03:	Hibridismo entre documentário e ficção.....	26
Figura 04:	Interatividade e pequenos relatos.....	30
Figura 05:	“Os Idiotas” (<i>Idioterne</i> , Lars Von Trier, 1998).....	34
Figura 06:	O real e o vazio do cotidiano.....	46
Figura 07:	O clássico reiterado.....	48
Figura 08:	Imagem que esvazia o discurso.....	49
Figura 09:	Certificação Dogma 95.....	52
Figura 10:	Câmera onisciente.....	57
Figura 11:	Suspensão afetiva.....	63
Figura 12:	Superfícies espelhadas.....	69
Figura 13:	A representação do efêmero.....	77
Figura 14:	Liturgia dos pequenos gestos.....	80
Figura 15:	Mosaico de imagens obscenas.....	89
Figuras 16 e 17:	O esvaziamento do sexo e da nudez.....	91
Figura 18:	Retorno aos moldes clássicos.....	96
Figura 19:	Esvaziamento dialógico.....	104
Figura 20:	O ócio como prioridade.....	109
Figura 21:	Engessamento narrativo.....	109
Figura 22:	Dilatação temporal.....	115
Figura 23:	O tempo da máxima mobilidade.....	116
Figura 24:	A poltrona como símbolo do passado e sua impossibilidade de resgate.....	121

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	A FORMA CINEMA: DAS CONVERGÊNCIAS MIDIÁTICAS ÀS RUPTURAS NARRATIVA	16
2.1	DA DIVERGÊNCIA À CONVERGÊNCIA	18
2.2	CINEMA E HIBRIDISMO	21
2.3	EXPERIÊNCIA SEM LASTRO	27
2.4	CINEMA DIGITAL: A NARRAÇÃO DE CACOS E MIGALHAS	30
2.5	NARRATIVA TRANSMIDIÁTICA E AUTORIA COOPERATIVA	33
2.6	OS PRAZERES DA NARRATIVA INTERATIVA	37
3	DO NEORREALISMO AO CINEMA DE FLUXO	40
3.1	MATRIZES NARRATIVAS E ESTILÍSTICAS NO NEORREALISMO ITALIANO	41
3.2	EXPERIÊNCIAS TREMIDAS: O DISCURSO TECNOLÓGICO COMO NOVIDADE	50
3.3	AFETO, DISPOSITIVO E CINEMA DE FLUXO CONTEMPORÂNEO	60
4	MUMBLECORE: A ESTÉTICA DO EFÊMERO	71
4.1	A GERAÇÃO DO MOSAICO	72
4.2	O FLUXO REALISTA E A MONTAGEM INVISÍVEL	78
4.3	O DISCURSO FRAGMENTADO DA TÉCNICA	85
4.4	ESTÉTICA DILUÍDA E A APROPRIAÇÃO HEGEMÔNICA	93
5	ANÁLISE FÍLMICA: O MUMBLECORE E SEUS MÚLTIPLOS DISCURSOS	100
5.1	FUNNY HA HA: CAUSALIDADES FRAGMENTADAS	101
5.1.1	O fetiche do real	105
5.2	QUIET CITY: UMA QUESTÃO TECNOLÓGICA E NARRATIVA	109
5.2.1	O tempo redescoberto e outros diálogos	113
5.3	THE PUFFY CHAIR: EXPERIÊNCIAS EM MOSAICO NA GERAÇÃO SELFIE	118
5.3.1	Hibridismo comentado	121
5.3.2	Esquizofrenia dialógica	124
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	127
	REFERÊNCIAS	130

1. INTRODUÇÃO

O modo como a tecnologia interfere no sistema de produção de cultura é caracterizado pela aceleração do tráfego de informação e pela diluição dos papéis simbólicos desempenhados pelos agentes do processo de comunicação. Nesse contexto, promover um recorte acerca da democratização do cenário cinematográfico representa um esforço em desvendar, por meio de um fragmento, os mecanismos pelos quais se delineia a produção de sentido na era da revolução digital.

No início dos anos 2000, a rotina dos festivais de cinema independente dos Estados Unidos foi assolada por uma série de filmes que, apesar de esteticamente desiguais, traziam embutidos um esforço comum no retrato naturalista da vida cotidiana ao mesmo tempo em que projetavam uma noção incômoda em torno de uma metalinguística crise de autodefinição. Se por um lado, estes cineastas tinham consciência do cenário de ruptura que engendravam, sobretudo em virtude dos materiais tecnológicos e do escasso orçamento que dispunham, por outro, o exercício se valia justamente pela dúvida diante da câmera e pelo modo ambíguo como a realidade era articulada.

Diante de um movimento cinematográfico em suspensão, a crítica Amy Taubin, em um artigo para a *Film Comment*, tentando demarcar as bases para um grupo tão heterogêneo, passou a relacionar os novos diretores à geração *neo-slacker* que tem em Richard Linklater e Kevin Smith seus representantes mais importantes. Já Ray Pride (TAUBIN, 2007), colaborador do blog *indieWIRE*, um dos mais relevantes na cobertura independente sobre cinema, cunhou a expressão *slackavettes*, em clara referência tanto ao filme “Slacker” (Richard Linklater, 1991) quanto ao cinema de John Cassavetes. Desta maneira, ao tatear as possibilidades e influências desta geração de cineastas, a imprensa norte-americana logo se sentiu autorizada em clivar um novo nicho a ser explorado: surgia assim, à revelia de seus membros, o movimento *mumblecore*.

Nesse sentido, o *mumblecore* é caracterizado, desde sua gênese, pelo domínio maquínico que democratiza e desonera a produção cinematográfica. O termo tem origem na expressão inglesa *mumbling characters* (gente que resmunga), em uma referência a precariedade da captação do áudio nas produções do cinema independente.

Além do baixo orçamento e do predomínio do registro da imagem em mídia digital, o movimento é marcado também pelo improvisado na construção das cenas, pela dissolução do conceito de autoria, por uma montagem fragmentada em mosaicos que

difícilmente se totalizam, pelo uso de atores não-profissionais e por uma urgência temática que, na maioria das vezes, versa sobre um mundo em decomposição em que, de um lado a incomunicabilidade esfacela os relacionamentos pessoais, e de outro, as questões políticas e sociais passam a ser subjugadas pelos prazeres estéticos inaugurados pelas novas possibilidades tecnológicas.

Idealizado por Joe Swanberg, Aaron Katz, Lynn Shelton, Andrew Bujalski, Jay e Mark Duplass, que, antes mesmo de se firmarem como cineastas, eram mais facilmente identificados como frequentadores e apreciadores deste ciclo cultural, o fenômeno se solidifica a partir de um interesse coletivo que entrelaça diferentes pontos de vista e desenvolve uma linguagem que, em certa medida, repercute os códigos de uma vanguarda já superada ao mesmo tempo em que propõe novos caminhos para a cinematografia contemporânea.

Dentro desta realidade, considerando às facilidades de acesso tecnológico e o modo como esses suportes afetam o dispositivo cinematográfico, o presente trabalho abordará a questão sobre o ponto de vista dos autores que desacreditam essa experiência, onde o processo de fragmentação narrativa e o acúmulo desordenado de conteúdo passariam assim a representar um papel mais importante do que o próprio tecido constitutivo do enredo, ao mesmo tempo em que articulará pensadores que enxergam nesse processo de desdramatização fílmica um referencial contemporâneo capaz de refletir o estado das coisas no mundo.

Será possível ainda desenvolver as indagações sobre este novo fazer cinematográfico a partir do diálogo que esta estética mantém com movimentos cinematográficos precedentes, como a escola italiana de cinema, o Dogma 95 na Dinamarca e o movimento do cinema de fluxo. Experiências essas que impregnam o *mumblecore* de códigos reconhecíveis: o rompimento com a narrativa ideológica, a valorização dos tempos mortos, a legitimação do vídeo e do digital como forma cinema, o apagamento da importância lógica da montagem, dentre outros recursos.

Desta maneira, o projeto foi metodologicamente desenvolvido a partir de revisão bibliográfica, com a intenção de delimitar os conceitos sobre a constituição da imagem digital e seu impacto no fazer cinematográfico, a caracterização do discurso, a hibridização do paradigma de cinema autoral, a urgência de registro em uma atualidade acelerada e o papel que este tipo de mídia desempenha na sociedade. Esta fase foi acompanhada de um levantamento filmográfico do movimento *mumblecore*, identificando os principais autores na formação do tropo discursivo em questão. Como o recorte pressupõe um processo de continuidade e renegociação da linguagem, essa etapa foi complementada ainda por uma

filmografia selecionada de movimentos cinematográficos precedentes como o Neorrealismo Italiano e o Dogma 95 e pela observação de como o foco do estudo se presentifica, tendo em vista a contemporaneidade do cenário independente da indústria cinematográfica.

Finalmente, o trabalho prosseguiu através de uma pesquisa empírica. Os filmes selecionados foram analisados em um esforço duplo: com a intenção de definir a lógica digital, compreendendo assim os artifícios, truques e estratégias desta forma de expressão, e com o objetivo de analisar a prática de enunciação narrativa para entender como se integram os sentidos fragmentados da imagem no cinema *mumblecore*. Os resultados desta pesquisa poderão ser apreciados nas páginas seguintes.

2. A FORMA CINEMA: DAS CONVERGÊNCIAS MUDIÁTICAS ÀS RUPTURAS NARRATIVAS

O cinema contemporâneo, em suas variadas formas, e o diálogo que ele mantém com diferentes mídias, transcende a sala escura, contaminando o corpo social. Nesse sentido, a consolidação do campo audiovisual promove uma desterritorialização da experiência, desconstruindo a disciplina consolidada pelo código cinematográfico ao longo dos anos, que por sua vez, altera o modo pelos quais nos relacionamos com a televisão, o vídeo, a internet, dentre outros meios.

As transformações nas construções visuais, deflagradas tanto pelos aparatos tecnológicos quanto pelo esforço de uma estética híbrida, promovem rupturas no relacionamento entre as artes. Torna-se, assim, quase impossível delimitar as fronteiras entre a imagem cinematográfica e a imagem eletrônica. O cinema profissional confunde-se com o amador, ao se apropriar, intencionalmente, de uma linguagem “suja” e “mal feita” em prol da legitimação de um discurso que dissolva os rastros da enunciação. A videoarte rompe com os templos da arte, enquanto que a fotografia expande-se em processos híbridos com as artes plásticas e a tecnologia digital.

Deste modo, saberes que antes eram racionalizados individualmente, tendo em vista a impossibilidade de se pensar os meios de modo independente, passam a ser observados a partir dos pontos de convergência que tensionam as ambiguidades entre película e digital, material e imaterial, real e virtual, artista e sujeito.

Paralelo à construção desta imagem, há também a emergência de uma nova subjetividade que, em virtude das facilidades outorgadas pelo domínio maquínico, reintroduz o sujeito na construção narrativa. A assinatura do artista, muitas vezes distante do espectador, passa a se associar a este através da valorização dos pequenos relatos e das narrativas sem lastro. E se por um lado, opera-se o resgate do microrrelato por meio de um empenho que organiza a experiência, por outro, a desdramatização da narrativa e a liberdade com que as imagens se concatenam dentro dos processos de montagem são capazes de demarcar as bases de uma ruptura frente às ideologias consolidadas pelas formas hegemônicas.

Sendo assim, considerando o panorama contemporâneo na construção da imagem, sobretudo no campo cinematográfico, o objetivo deste capítulo é percorrer os caminhos que motivaram o rompimento do universo das artes com a tendência dos meios de comunicação em preservar suas especificidades. Entendendo a consolidação do audiovisual, é preciso então

se debruçar sobre as formas cinematográficas e o diálogo, muitas vezes reativo e conflituoso, que o cinema estabelece com o vídeo, com o documentário experimental e com a televisão.

Essa questão de legitimidade da linguagem fica clara ao se ponderar o diálogo contemporâneo entre cinema e vídeo, e a inquietação que a democratização tecnológica promove ao alimentar uma transferência de poder: cada vez mais, realizadores, sem qualquer tipo de experiência na direção de filmes, deixam de lado o papel de meros consumidores para atuarem ativamente como atores no processo de produção de conteúdo.

Nesse sentido, busca-se compreender as novas formas narrativas que sobrepõem artista e espectador. As novas mídias, e as potencialidades que elas inauguram, abrem caminho para se pensar um novo narrador, que ao mesmo tempo em que se aproxima do conceito defendido por Walter Benjamin (1994) ainda nos anos 1930, aproximando-se da ideia de um primeiro cinema, distancia-se deste modelo na medida em que o contador de histórias contemporâneo, tendo em vista o seu empenho em fazer parte do processo de produção cultural, encontra-se liberado para engendrar narrativas tão específicas que esvaziariam o esforço mimético do espectador.

E, se por um lado, esse processo contribui para a fuga de uma narrativa tradicional hegemônica, como tão bem sedimentado pelo velho sistema de Hollywood, por outro, a fragmentação da informação, bem como a valorização de uma enunciação tão singular, provocam um ruído em uma competência até então indissociável do narrar: a capacidade de trocar experiências e de enxergar na história aspectos da imagem que projetamos para nós mesmos.

Dentro desta perspectiva, o capítulo será dividido em quatro momentos: no primeiro, o objetivo será se debruçar sobre o campo da artemídia para compreender a passagem do estado de divergência para a percepção convergente, abrindo caminho para se pensar as tensões desta transição de maneira expositiva através da abordagem de alguns exemplos que exploram a “crise” do fazer cinematográfico ideológico durante o processo de legitimação de uma linguagem híbrida (itens 2.1 e 2.2).

Em seguida, o esforço está em compreender este novo fazer cinematográfico que, validado pela construção digital da imagem, potencializa narrativas emergentes ao mesmo tempo em que estimula a fragmentação e a reconfiguração do conteúdo (itens 2.3 e 2.4).

No terceiro momento, abordando autores que lidam com os entraves desta nova linguagem, se é que de fato a narrativa desdramatizada ofereceria prejuízo ao processo de intercâmbio da experiência, o estudo irá se ocupar em tratar das possibilidades para a

potencialização deste modelo. Sendo assim, tendo por base a obra de Henry Jenkins, o conceito de história transmidiática será abordado como suporte para a superação do discurso individualista do cinema contemporâneo, promovendo a ressignificação da narrativa por meio do conhecimento coletivo e da autoria compartilhada (item 2.5). E por fim, o estudo irá trabalhar com os conceitos de segunda tela e interatividade que, balizados pelo trabalho de Janet Murray, ampliam o modo de narrar e contar histórias (item 2.6).

2.1. Da divergência à convergência

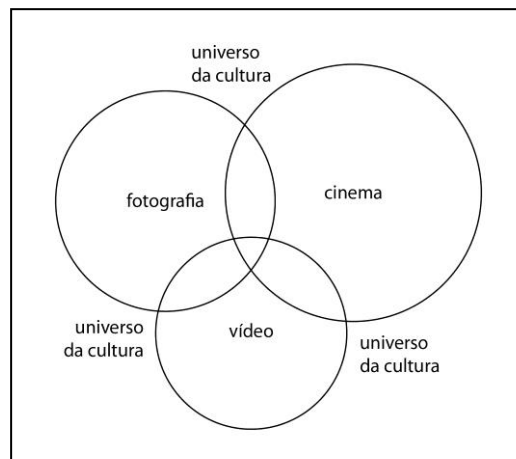
Entendendo o universo da cultura como um cosmo de manifestações que atravessam e transcendem a natureza humana, é possível pensar em categorizações específicas dentro deste cosmo. Essas coleções organizadas pelo sistema cultural serviriam para, simbolicamente, delimitar os campos da fotografia, do cinema, da televisão, e assim sucessivamente. No entanto, é impossível demarcar de maneira isolada e rigorosa as particularidades de cada uma dessas esferas culturais, uma vez que os campos se desenvolvem próximos uns aos outros, interceptando e intercambiando, ainda que de maneira superficial, características representacionais.

Nesse sentido, os padrões estéticos da cultura, a partir da década de 1950, vão se configurar através de um modelo que buscava contemplar a singularidade das formas artísticas (figura 1), conservando os “núcleos duros” dos meios, ou seja, suas especificidades, e relegando às bordas os pontos de interseção e diálogo.

Fotografia, cinema, televisão, vídeo, apesar de serem meios bastante próximos em muitos aspectos, foram durante todo esse tempo pensados e praticados de forma independente, por gente diferente, e esses grupos quase nunca se comunicavam ou trocavam experiências. As escolas ou cursos onde esses meios eram ensinados eram independentes uns dos outros. (MACHADO, 2007, p. 63)

Esse pensamento divergente floresce com a ascensão da corrente estruturalista que, em um primeiro momento, pautava-se pelo interesse em abordar as formas e as relações de maneira reducionista, desconsiderando a ação dos sujeitos, conforme esclarece Dosse (1994, p. 12).

O que se colocava em primeiro plano era o estudo das formas e das relações, excluindo o das substâncias e das qualidades. [...] Assim, os estruturalistas privilegiavam a dimensão sincrônica dos fenômenos e não diacrônica. [...] Eliminava-se a percepção consciente do sujeito.

Figura 1: Pensamento Divergente

Fonte: Arlindo Machado, 2007

Considerando o aparato cinematográfico, essa noção de apagamento do indivíduo aparece com maior força entre teóricos franceses como Jean-Louis Baudry, Christian Metz e Thierry Kuntzel, que começaram a pensar o “efeito cinema” a partir das dimensões arquitetônica (sala escura) e tecnológica (projeção das imagens) do dispositivo, desconsiderando a estética da forma discursiva.

A análise de Baudry nos leva a duas observações principais. A primeira delas diz respeito ao fato de que, para ele, o dispositivo é fruto de uma visada sincrônica que despreza suas transformações históricas. A segunda é que, em sua crítica do cinema dominante, e talvez por certa preocupação com a questão da especificidade, ele deixa de lado a organização discursiva do cinema, que era um dos pontos centrais da crítica que se vinha tecendo ao modelo de representação do cinema comercial. (PARENTE, 2009, p. 27)

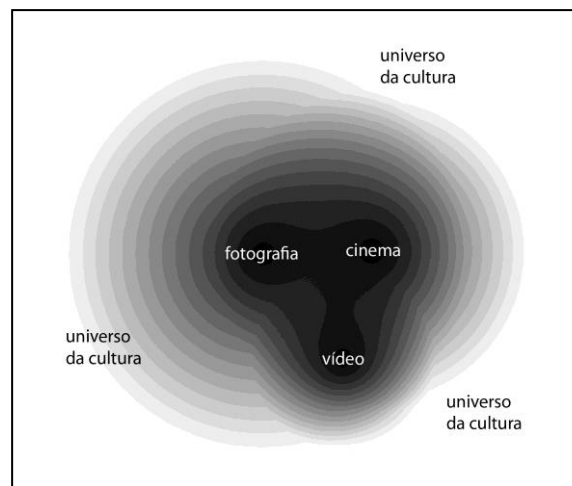
Com a constante expansão do universo da cultura, no entanto, a divergência entre um meio e outro começou a representar um entrave para os processos de produção simbólica, fazendo com que tanto os teóricos quanto as vanguardas artísticas recuassem, passando a considerar o diálogo e a convergência entre as diferentes mídias (figura 2). A partir dos anos 1990, esse pensamento se torna corrente, provocando uma ruptura. Os “núcleos duros” dos meios, identificador de suas especificidades, passam a se expandir, confundindo-se uns com os outros.

[...] chegamos a um novo patamar da história dos meios: o momento da *convergência dos meios*, que se sobrepõe à antiga divergência. Ao purismo e, às vezes, até mesmo ao fundamentalismo ortodoxo das abordagens divergentes e separatistas, tendemos hoje a preferir os casos mais prósperos e inovadores de hibridização, de fusão das estruturas discretas. (MACHADO, 2007, p. 65)

Surgem, então, as narrativas híbridas e o fluxo audiovisual. O cinema reinventa-se agregando à sua linguagem códigos vindo da televisão e do vídeo. A sala escura é repensada

em outros espaços com o cinema expandido de Gene Youngblood, enquanto o cinema interativo de Jeffrey Shaw radicaliza a noção da perspectiva cinematográfica clássica ao estabelecer a participação do público que, por sua vez, passa a experimentar o espaço cinemático através dos prazeres de imersão e transformação do dispositivo, reforçando a integração entre corpo e ambiente.

Figura 2: Pensamento Convergente



Fonte: Arlindo Machado, 2007

Essa desconstrução do saber também é processada no meio acadêmico, alcançando na década de 1980 uma nova configuração através do pós-estruturalismo de Michael Foucault, Jean-François Lyotard e Gilles Deleuze. Para esses teóricos o dispositivo cinema é repensado a partir da soma das partes e não como um código fechado, resgatando o sujeito através do efeito de subjetivação. Independente da relação entre mídias, o que importa no dispositivo cinematográfico é seu efeito.

Há dispositivo desde que a relação entre elementos heterogêneos (enunciativos, arquitetônicos, tecnológicos, institucionais etc.) concorra para produzir certo efeito de subjetivação no corpo social, seja ele de normalidade ou desvio (Foucault), de territorialização ou desterritorialização (Deleuze), ou ainda de apaziguamento ou intensidade (Jean-François Lyotard). (PARENTE, 2009, p. 28-29)

Na visão de Henry Jenkins, entretanto, o dispositivo cinematográfico, embora ainda consiga estabelecer o efeito de significação através da inter-relação com o sujeito, não é mais capaz de explorar exclusivamente o universo temático, uma vez que “a convergência das mídias torna inevitável o fluxo de conteúdos pelos múltiplos suportes midiáticos” (2006, p. 145). Isso acontece porque na linguagem híbrida, quando um meio incorpora e transforma

elementos de outro, o espectador necessariamente será envolvido com a possibilidade de experimentar variações do mesmo conteúdo em plataformas diversas. Esse caráter transmidiático, entretanto, é salutar na medida em que complexifica a interação.

O velho sistema de Hollywood dependia da redundância a fim de assegurar que os espectadores conseguiram acompanhar o enredo o tempo todo, mesmo se estivessem distraídos ou fossem até o saguão comprar pipoca durante uma cena crucial. A nova Hollywood exige que mantenhamos os olhos na estrada o tempo todo, e que façamos pesquisa antes de chegarmos ao cinema. (JENKINS, 2006, p. 144)

Conforme aponta Arlindo Machado (2007, p. 75-76), a recepção torna-se intrincada devido ao caráter pluridimensional das novas categorias do universo da cultura.

Alguns trabalhos mais recentes [...] apontam hoje para a possibilidade de uma nova “gramática” dos meios audiovisuais e também para a necessidade de novos parâmetros de leitura por parte do sujeito receptor. A tela (do monitor, do aparelho de televisão) torna-se agora um espaço topográfico onde os diversos elementos imagéticos (e também verbais, sonoros) vêm inscrever-se, tal como já se pode hoje vislumbrar em ambientes computacionais multitarefas.

É essa noção de passagem entre uma forma e outra, entretanto, que é justamente o ponto nodal da cultura da convergência. Se “as imagens agora são mestiças, ou seja, elas são compostas a partir de fontes as mais diversas” (MACHADO, 2007, p. 69) é preciso, em um primeiro momento, aprender a lidar com essa instabilidade para que só então o sujeito, tendo dominado o novo código audiovisual, possa pisar em solo firme e tatear novas possibilidades.

2.2. Cinema e hibridismo

O gérmen da consolidação audiovisual é o aparecimento da captação direta de som e imagem, a possibilidade de operar o registro no exato momento de sua enunciação. Até meados do século XX, o cinema ainda se encontrava refém das técnicas de sincronismo sonoro, o que denotava uma limitação na exploração do dispositivo como um modelo de representação. Dado aos custos elevados, apenas grandes empresas produtoras conseguiam viabilizar a técnica em estúdios onde o som poderia ser controlado com maior rigor, muitas vezes sacrificando o desenvolvimento narrativo e rompendo com uma teoria realista de cinema que, apoiada em André Bazin, também se preocupava com o realismo do espaço. Assim, a arte do real “não é certamente o realismo do assunto ou o realismo da expressão, mas o realismo do espaço, sem o qual os filmes não se transformam em cinema” (BAZIN,

2005, p. 112), em uma estética que evitaria, ao máximo, a interferência na realidade representada.

O cinema direto também guarda um diálogo com o desenvolvimento tecnológico da televisão que, em virtude do sistema de *broadcasting*, passou a depender de equipamentos mais leves e portáteis, de forma semelhante à urgência com que o neorealismo italiano construía sua *mise-en-scène* nos anos 1940. Nesse sentido, a qualidade técnica da captação sonora em direto foi decisiva para movimentos como a *Nouvelle Vague* e o *Cinema Verité* na França, o *Cinema Novo* no Brasil, o *New Line Cinema* na Inglaterra, dentre outros que afloraram na década de 1960. Foi também nesse mesmo período que documentaristas de televisão, habituados à linguagem eletrônica da câmera na mão, do real imediato e dos cortes bruscos, começaram a migrar para o cinema, promovendo uma renovação estética ao mesmo tempo em que já revelavam certa noção de continuidade entre mídias, como explica Ivana Bentes (2003, p. 113):

É nesse sentido, que seria preciso pensar a linha de continuidade e singularidade que marca algumas experiências e estéticas desenvolvidas em diferentes suportes. As câmeras de cinema portáteis de 16 mm, com som direto vão fazer florescer o cinema de intervenção (o documentário, o cinema militante, de “câmera na mão” e corpo-a-corpo com o real), assim como, posteriormente, o super-8, reservado ao registro doméstico, vai, nos anos 70, criar um cinema individual e subjetivo, que transforma o consumo de imagens domésticas num movimento de resistência e criação.

Principal representante deste momento, e fundador do cinema verdade, o documentário “Crônica de Um Verão” (*Chronique D'un Été*, Jean Rouch e Edgar Morin, 1960), consolida o cinema direto através do registro de uma realidade espontânea que tentava costurar um panorama da sociedade francesa de então. A partir de um questionamento franco, a narrativa vai se desenvolvendo como um mosaico, em uma construção que dispensa o roteiro para se debruçar na experiência dos personagens reais. Em seu último ato, o documentário ainda incorpora um *making off*, que contrapõe a expectativa dos personagens em relação às imagens captadas, propondo uma reflexão sobre os limites entre encenação e realidade. Essa perspectiva de cinema participativo, como aponta Alejandro Baer, retira do cineasta a relação de dominação que ele costuma manter sobre o objeto investigado, para colocá-lo em pé de igualdade com os personagens.

El cine *verité*, sin embargo, reconoce el impacto fundamental de la cámara y del realizador, rasgando así el velo de su ilusoria ausencia. No lo considera un impedimento, sino que valora su presencia como un instrumento catalítico, que podía provocar y hacer emerger realidades o verdades que otra manera permanecerían ocultas (BAER, 2005, p. 85).

Vera de Figueiredo (2010, p. 76), em contrapartida, questiona essa ideia de que com o aparecimento do cinema direto seria possível imprimir o registro do real. Para a autora, a verdadeira descoberta é que todo esse esforço da nova técnica não passaria de mero retouque estético.

Assim, a ideologia de não intervenção do chamado “cinema direto”, por exemplo, se revelou tão ilusória quanto a objetividade do teto do realismo clássico, forçando o cinema documental a reconhecer sua face discursiva e autoral. Tampouco a preferência pelo não-ator, pela filmagem em interiores e exteriores autênticos do neorealismo italiano, garantiu a perfeita coincidência entre imagem e realidade bruta [...].

Entretanto, a interferência do diretor na construção imagética, a narrativa que vai se costurando de maneira imprevisível, o uso da metalinguagem e o questionamento da performance dos atores e de personagens reais são características que, fundadas neste momento, são posteriormente radicalizadas, em um total imbricamento entre cinema, televisão e vídeo, onde “a câmera tornada personagem, aberta ao real, ao acaso e ao mundo, marca o estilo do direto (ele mesmo influenciado pela reportagem de TV) e será um dos procedimentos marcantes do vídeo” (BENTES, 2003, p. 113).

Do documentário experimental a televisão incorpora já na década de 1970 toda uma geração de cineastas que a partir de então levariam a experiência do cinema para a TV, fundando a estética híbrida do vídeo-documentário. Ao desconstruir a ideia do documental como registro antropológico ou de denúncia, a imagem passa a se estabelecer de maneira rizomática frente ao espectador, como se a vida pudesse ser captada em seu desenrolar imprevisível, em um esforço que, para Philippe Dubois (2004, p. 53), se mostra absurdo em sua mimese.

“[...] a imagem-movimento do cinema e da televisão/vídeo parece assim levar o mimetismo e a reprodução do mundo ao seu extremo, até o absurdo: em última análise, o ponto de chegada desta lógica seria o de uma imagem tão fiel e exata que ela viria duplicar integralmente o real na sua totalidade”.

Apesar das possibilidades discursivas que o vídeo engendrava, até os anos 1980 um sentimento de preservação das especificidades da forma cinema ainda pairava sobre a classe cinematográfica. Apenas alguns autores experimentais, egressos das artes plásticas, como Andy Warhol, Arthur Omar, Bruce Nauman, Dan Graham e Peter Campos, arriscavam-se nesse terreno, deixando latente o esgotamento da narrativa clássica e ao mesmo tempo ajudando a desconstruir a linguagem perpetuada pelo cinema até então. Essa questão de

afirmação da linguagem, no entanto, é sempre recorrente, mesmo com a configuração audiovisual, uma vez que “de forma quase cíclica as discussões retornam e giram em torno de certo fetiche pela película cinematográfica e da legitimação social e institucional do cinema” (BENTES, 2003, p. 121).

Dentre esses autores que dialogavam entre meios, Jean-Luc Godard figura na vanguarda das experimentações dialógicas. Ainda em atividade, sua carreira conta com mais de 120 créditos, passando pelo cinema, pelo vídeo, pela televisão, pelo documentário experimental e pela videoarte. Impregnada por uma noção de fluxo audiovisual, grande parte de sua obra trabalha com a desdramatização da narrativa, tentando despertar no espectador a imagem do movimento do pensamento através do sensorial, das colagens de imagens, da sobreposição sonora e do uso de diferentes suportes de registro. E mesmo quando filmando em película, Godard subverte a materialidade da plataforma, antecipando já nos anos 1980 o que aconteceria mais tarde no cinema digital: ao radicalizar com sobreposições a construção da imagem, a fisicalidade do registro desapareceria, não sendo mais possível garantir, como conceitua Bentes (2003), a “verdade” ontológica do dispositivo cinematográfico.

Acerca da desmaterialização do suporte, Dubois (2004, p. 63) já identifica na imagem eletrônica a dissolução da imagem-fonte.

Com a imagem eletrônica da televisão e do vídeo, que é também uma imagem-movimento que passa numa tela, esta realidade “objetal” de uma imagem material, que seria visível na sua base, desapareceu. Não existe mais imagem-fonte. Não há mais nada para se ver que seja material (paradoxo de algo intitulado justamente vídeo – “eu vejo”).

Em um de seus experimentos para televisão, um dos episódios da série “Six fois deux/Sur et sous la communication” (Jean-Luc Godard, 1976), Godard utilizando recursos da videoarte, subverte os tempos mortos do cinema ao mesmo tempo em que funde a palavra escrita com o imagético. Durante os 52 minutos do episódio nenhuma palavra é dita, nenhum ruído é escutado, apenas se visualiza a imagem de um homem que movimenta os lábios sobreposta à outra, a de uma mulher que lhe escuta em silêncio. Não há cortes, não há contracampo. A distensão temporal só é interrompida por palavras e pedaços de pensamento que são escritos em cima da imagem. Conforme analisa Dubois.

Tal é a televisão revisitada pelo vídeo (de Godard). Não há mais distinção efetiva entre imagem e texto, entre representação de coisas e representação de palavras, para retomar os termos de Freud. O vídeo como dispositivo abstrato de escrita, como pura enunciação ao vivo, operando indistintamente pela imagem e pela palavra. (DUBOIS, 2004, p. 278)

A arte romperia assim os museus para invadir a televisão e o cinema, promovendo uma nova transformação no modo de se consumir imagens. Na modulação temporal, seja por meio da distensão ou da aceleração do registro, o espectador invade a obra e a reconstrói.

A experiência da obra pelo espectador constitui o ponto central da obra. Nela, o espectador se vê vendo, e a obra é um processo, pois sua percepção se efetua na duração de um percurso. Engajado num dispositivo, imerso num ambiente, o espectador participa da mobilidade da obra. (PARENTE, 2009, p. 40)

Nesse sentido, é lícito considerar o advento do vídeo como o aparato definitivo da consolidação audiovisual. A partir de suas tensões em convergência com o cinema, foi possível desconstruir o modelo hegemônico, propondo novas formas de reinvenção do dispositivo que passam pelo cinema experimental, a videoarte e o cinema expandido. É importante também pensar na legitimação da linguagem eletrônica em paralelo com o que ocorre hoje com o cinema digital. Assim como acontece com a chegada das novas tecnologias, o vídeo democratizou a produção, dando liberdade ao autor e reduzindo custos e etapas do processo de realização da obra numa percepção que potencializa a linguagem ao invés de esgotá-la.

A renovação da linguagem pelo vídeo, entretanto, só começa a ser mais amplamente aceita a partir de meados da década de 1990 com o movimento Dogma 95, na Dinamarca, e com os cineastas que, formados pela cultura do videoclipe, passaram a adotar o vídeo como forma de construção fílmica. Sintomático também desse período são os caminhos percorridos pelas relações híbridas entre cinema e televisão. Enquanto o primeiro procura desconstruir o mito da imagem perfeita, uma vez que a noção de real estaria muito mais associada com a imperfeição técnica do que propriamente com a plasticidade imagética, o outro suporte se reinventa por meio da alta definição da TV digital, numa tentativa de reconhecer a convergência, mas ao mesmo tempo tentar preservar alguma especificidade.

Esse hibridismo inerente à câmera de vídeo em que “textura e imagens, apontam para esse duplo regime de ficção e realidade” (BENTES, 2003, p. 122) é testado pelo cineasta iraniano Abbas Kiarostami. No filme “Close Up” (Abbas Kiarostami, 1990) a fábula e o documental são tensionados até o limite (figura 3). Filmando em 35 mm, o longa-metragem recupera, de maneira ficcionalizada, o evento real do crime de falsa identidade praticado por um jovem iraniano ao se passar pelo diretor Mohsen Makhmalbaf. As encenações dispensam atores profissionais, convocando os próprios personagens reais para ressignificarem o drama. Ainda não satisfeito com sua construção híbrida, Kiarostami vai mais além, ao enxertar no

filme, desta vez em 16 mm, o registro real do julgamento do criminoso. Nesse sentido, entrelaçando em uma mesma obra documentário e ficção, nem mesmo os gêneros cinematográficos conseguem se resguardar diante do pensamento convergente.

Figura 3: Hibridismo entre documentário e ficção



Fonte: Close Up, 1990

Nos anos 2000 com os processos de digitalização da imagem o cinema passa a incorporar elementos das gerações que tem como referência a linguagem do vídeo e da televisão. Distintivo deste período, o movimento *mumblecore* caracteriza-se como uma ramificação dentro do panorama do cinema independente norte-americano, cuja gênese se estabelece nos domínios de um nicho ainda mais específico, o dos festivais e das mostras de cinema alternativo. Idealizado por Joe Swanberg, Aaron Katz, Andrew Bujalski, Jay e Mark Duplass, que, antes mesmo de se firmarem como cineastas, eram mais facilmente identificados como frequentadores e apreciadores deste ciclo cultural, o fenômeno se consolida a partir de um interesse coletivo que entrelaça diferentes pontos de vista e desenvolve uma linguagem nova que, em certa medida, promove o rearranjo dos elementos narrativos típicos da forma institucionalizada.

Assim, levando em conta a nova subjetividade inaugurada pelas novas mídias e o impacto que isto opera no cinema, é preciso, antes de qualquer coisa, perguntar de qual forma se trata. Afinal, enquanto existe uma tendência no cinema hollywoodiano em ocultar com sua forma hegemônica as demais formas cinema, as tecnologias e suas potencialidades criam pontos de cisão em relação ao modelo de representação instituído. Conforme esclarece Parente (2009, p. 24).

O cinema convencional, que doravante chamaremos de “forma cinema”, é apenas a forma particular de cinema que se tornou hegemônica, vale dizer, um modelo estético determinado histórica, econômica e socialmente. Trata-se de um modelo de representação [...].

Promovendo esses deslocamentos, as novas mídias iluminam novas práxis cinematográficas em que o observador torna-se o centro da experiência. Nesse sentido, o digital favorece ainda outra forma, a do cinema interativo, em que o usuário se encarna em uma espécie de co-autor da narrativa, por vezes assumindo a subjetividade da câmera e reordenando com seu olhar o espaço imersivo. A nova experiência rompe as molduras impostas pela artemídia até então, envolvendo o usuário em um espaço que parece fundir-se ao ambiente real. Na visão de Philippe Dubois, a nova arquitetura promoveria uma inversão de perspectiva, subjugando o real ao imagético.

A partir do momento em que a máquina deixa de reproduzir para gerar seu próprio real (que é a sua imagem mesma), é claro que a relação de semelhança perde um pouco o sentido, pois já não há mais representação nem referente. [...] não é mais a imagem que imita o mundo, é o “real” que passa a se assemelhar à imagem. (DUBOIS, 2004, p. 53)

Dentro desse panorama, o esforço de Jeffrey Shaw, artista atuante na *media arts*, é sintomático de uma necessidade de se romper o cerceamento que distancia o espectador, tentando afirmar a posição única de cada indivíduo diante da representação e transformando o cinema em uma experiência social, um universo próprio com pessoas integradas em rede:

As convergências tecnológicas muitas vezes triviais que estão sendo anunciadas aqui são apenas a ponta de um iceberg muito mais interessante – a convergência sinestésica de todas as nossas modalidades de percepção em um espaço-tempo conjugado de formações reais, substitutivas e virtuais. Esses ambientes compartilhados de qualquer e todo espaço de incorporação também são espaços sociais nos quais a obra artística não é mais uma mera representação, mas pode definir a própria estrutura e cosmologia desses espaços e suas atividades. (SHAW, 2005, p. 356)

Em se tratando de mídias digitais, seja através do reposicionamento do sujeito no universo de produção cultural ou por meio da exploração interativa, a subjetividade que emana dessa nova experiência altera também a percepção do narrador contemporâneo que, de posse do seu olhar, que é a um só tempo câmera e montador, passa a organizar experiências sem lastro no esforço em construir significados.

2.3. Experiência sem lastro

Tendo em vista o conceito de narrador, conforme previa Walter Benjamin (1994), representado ora na figura do “marinheiro comerciante” e ora na do “camponês sedentário”,

podemos reposicionar o contador de história contemporâneo dentro da interpretação que esses tipos benjaminianos sustentam. Enquanto o primeiro identifica o narrador como “alguém que vem de longe” (1994, p. 198), ou seja, o viajante que coleciona histórias, o segundo é aquele sujeito que, sem se ausentar de seu espaço social, adquire com os anos a profundidade necessária à perpetuação de histórias e tradições.

Considerando as experiências narrativas construídas a partir dos processos de digitalização, é possível repensar o “marinheiro comerciante” como reflexo do autor procedimental de universos digitalmente interativos que arquiteta mundos novos e desafiadores à percepção do interator, enquanto que o “camponês sedentário” seria atualizado pelo autor maquínico, um sujeito anônimo que, frente à democratização e o barateamento da tecnologia digital, passa a fabricar imagens organizadas a partir da experiência pessoal. Nesse sentido, ambos os dispositivos introduzem uma nova subjetividade narrativa, repensando o artista enquanto sujeito.

A máquina do cinema reintroduz assim o sujeito na imagem, mas desta vez do lado do espectador e do seu investimento imaginário, não do lado da assinatura do artista. Portanto, tanto um quanto o outro constituem a imagem, que só é digna deste nome por trazer em sua espessura uma potência de sensação, de emoção ou de inteligibilidade, que vem de sua relação com uma exterioridade (o Sujeito, o Real, o Outro). (DUBOIS, 2004, p. 44-45)

Corroborando com esse reposicionamento subjetivo, Vera de Figueiredo vincula ao ritmo acelerado do desenvolvimento tecnológico a ideia de um narrador que se confunde com o público, ao mesmo tempo em que questiona as rupturas promovidas pelo audiovisual.

[...] diminui a distância entre o criador e o público, encurtando o próprio intervalo entre presente e futuro. O desenvolvimento acelerado do processo técnico impõe seu tempo à arte, reconfigura continuamente as práticas culturais, pondo em crise a estética fundada na ruptura, fruto de uma época marcada pela expectativa de construção de um mundo novo, a partir do qual se fazia a crítica do presente. (FIGUEIREDO, 2010, p. 66)

De certa maneira, a subjetividade inaugurada pelas novas tecnologias se aproximaria daquilo que Benjamin (1994, p. 205) chama de “marca do narrador”, ou seja, a verdadeira narrativa “não está interessada em transmitir o “puro em si” da coisa narrada como uma informação ou um relatório. Ela mergulha a coisa na vida do narrador para em seguida retirá-la dele”. Por outro lado, as potencialidades dos processos digitais também se afastam da proposta benjaminiana ao negar o senso prático da experiência narrada.

Tudo isso esclarece a natureza da verdadeira narrativa. Ela tem sempre em si, às vezes de forma latente, uma dimensão utilitária. Essa utilidade pode consistir seja num ensinamento moral, seja numa sugestão prática, seja num provérbio ou numa norma de vida – de qualquer maneira, o narrador é um homem que sabe dar conselhos. (BENJAMIN, 1994, p. 200)

Dentro dessa assertiva, as novas narrativas, embora compreendam a organização da experiência, percorrem novos caminhos. Enquanto o cinema interativo dissolve-se em modelos periféricos de organização cultural que dificilmente concorrem para uma totalização da experiência, o autor maquínico privilegiaria a abreviação narrativa em relatos tão específicos que só conseguiriam se intercambiar por meio de processos íntimos, comentados dentro de um mesmo nicho.

Assistimos em nossos dias ao nascimento da *short story*, que se emancipou da tradição oral e não mais permite essa lenta superposição de camadas finas e translúcidas, que representa a melhor imagem do processo pelo qual a narrativa perfeita vem à luz do dia, como coroamento das várias camadas constituídas pelas narrações sucessivas. (BENJAMIN, 1994, p. 206-207)

O resgate da experiência narrada e a valorização do microrrelato atuam como características convergentes na narrativa contemporânea. Esse contraponto discursivo, que ao mesmo tempo se aproxima e se distancia dos valores defendidos por Benjamin, tem origem na urgência de uma nova temporalidade que, ao igualar sujeito e artista, comprimindo a experiência em um presente simultâneo, reconfigura o passado através de permutas familiares. De acordo com Figueiredo (2010, p. 87-88).

[...] tais mudanças na maneira de vivenciar a temporalidade motivaram, nas esferas artística e teórica, a revalorização da narrativa como instância de organização da experiência: no lugar das macronarrativas legitimadoras dos grandes projetos coletivos, com as quais as vanguardas, a seu modo, dialogavam, afirmaram-se as pequenas narrativas, que privilegiam as pessoas e a vida privada.

Essa mutação narrativa fica evidente ao se debruçar em movimentos como o *mumblecore*, em que espectadores de cinema, de posse do aparato técnico, transformam-se em cineastas em virtude do domínio maquínico e do registro da experiência íntima. No entanto, é possível também enxergar essa tendência do microcosmo discursivo em propostas mais universais como no caso do cinema digitalmente expandido. Por mais que a interatividade ambicione a construção de universos sociais, ao final o narrador terá sempre que lidar com construções narrativas bastante particulares, como fica evidente na instalação *Place-Ruhr* (figura 4), de Jeffrey Shaw, onde o usuário, apesar de interferir nas formações visuais, acaba

interagindo com experiências teatrais pré-definidas. Embora envolvente, o ambiente se configura a partir do relato não familiarizado pelo interator.

O palco do *Place-Ruhr* é uma paisagem virtual povoada por onze cilindros de formações visuais móveis – uma constelação de acontecimentos cinemáticos teatrais que o observador pode visitar e examinar na ordem que escolher. Em outras palavras, é um teatro interativo modular, onde dois tipos de espaço são conjugados – os espaços cinematicamente representados e os espaços do ambiente virtual em que esses acontecimentos cinemáticos localizam-se geograficamente. (SHAW, 2005, p. 364)

Figura 4: Interatividade e pequenos relatos



Fonte: Jeffrey Shaw, 2005

Essa tendência, conforme observa Figueiredo, é impulsionada pela indústria cultural, que tende a fomentar o acúmulo de imagens e experiências, em uma coleção que muitas vezes se esquece de lastrear o conteúdo a referenciais que sensibilizem a capacidade de mímise do usuário.

É apenas um objeto que serve de suporte para imagens, cuja origem se perdeu, uma mercadoria típica de uma sociedade em que o vínculo entre as imagens e seus referenciais tende a se apagar, na qual a cultura de massa funciona como uma máquina de produzir lembranças falsas e experiências impessoais. (FIGUEIREDO, 2010, p. 116)

Nesse contexto, pensar as novas tecnologias e a narrativa contemporânea, revela não somente uma arquitetura sem referenciais, mas também um autor que, frente à aceleração tecnológica, presentifica a experiência, valorizando a construção de um produto cuja função única é a do não esquecimento, estagnando o tempo em sua velocidade através de registros tão específicos quanto distantes do espectador.

2.4. Cinema digital: a narração de cacos e migalhas

Entendendo a narrativa como “uma experiência enraizada na existência humana” (MOTTA, 2013, p. 17), capaz de nortear a identidade individual e dar sentido à vida através de uma negociação que se estabelece na circulação do discurso, é preciso considerar o ato de narrar como uma força refratária da noção homogênea de mundo que, instável, a todo o momento se adapta e se recobre de novas significações. Esta correlação, no entanto, consolida-se através de uma via de mão dupla, como aponta Luiz Gonzaga Motta.

Ainda que o mando e a *competência* estejam com o sujeito que narra na maioria das vezes, há sempre uma contraforça de quem escuta, vê ou ouve uma estória. É na correlação de forças da comunicação narrativa em cada situação concreta que o sentido e a *verdade* serão *coconstruídos*. (MOTTA, 2013, p. 20)

Essa noção de coconstrução coletiva do sentido, de que trata o autor, sofre uma ruptura na medida em que passamos a considerar a legitimação da forma cinema desdramatizada, uma vez que, neste caso, tanto os objetivos do interlocutor quanto às expectativas do sujeito que recebe/escuta o discurso podem caminhar em sentidos opostos.

Esse fenômeno perpassa todas as manifestações culturais, afetando também a experiência social, uma vez que o mundo passa a ser ordenado por meio de escambos íntimos, ou seja, através de comentários segmentados em nichos que fragmentam a narrativa ao invés de totalizá-la. Para Andreas Huyssen, não há mais a compreensão de um discurso globalizado, sendo necessário reconhecer as culturas alternativas, em um processo constante de trocas transnacionais com o local.

Claramente, o local sempre modulará o global nos assuntos culturais. [...] É fácil concordar que não pode haver cultura puramente global que se separe por completo das tradições locais. Também já não pode haver uma cultura puramente local, isolada dos efeitos do global. (HUYSSSEN, 2014, p. 25)

Assim, compreendendo o enunciado narrativo contemporâneo como um dado transnacional no qual a enunciação jamais fluirá no sentido de uma totalidade homogênea, o jogo discursivo torna-se ainda mais instável se considerarmos o fazer cinematográfico, uma vez que o conceito de linguagem no cinema está longe da legitimação canônica e mais próximo das convenções compartilhadas. Um mesmo plano ou um movimento de câmera específico, por exemplo, podem condensar uma multiplicidade de interpretações de acordo com o pacto que esses elementos estabelecem com determinado público ou cultura.

O filme tem a sua própria linguagem e, como tal, não é conectado à realidade de maneira como presumimos. Contudo, como público, temos que acreditar que o que

vemos é real. O que torna a narrativa tão engenhosa para a análise e tão complicada para os cineastas é a complexidade da relação dos elementos narrativos com totalidades da narrativa e a relação deles com o “mundo real”. (EDGAR-HUNT, MARLAND e RAWLE, 2013, p. 37)

Essa crença imperativa na narrativa cinematográfica como um espelho para a realidade é desestimulada na medida em que a vivência de um tempo simultâneo, em que pese o desejo manifesto pela participação ativa no jogo de forças do discurso, promove uma fuga da narrativa tradicional, “dando relevo ao dizer que seja construído a partir dos restos e das sobras” (SCHWAAB, 2014, p. 37). Essa narrativa do vestígio e das migalhas é exacerbada pela tecnologia da informação (o global), que, através de um processo transnacional, desterritorializa a noção de cultura (o local).

Conforme Ianni (1999, p. 286), “as coisas, as gentes, ideias, assim como palavras, gestos, sons e imagens, tudo se desloca no espaço, atravessa a duração, revelando-se flutuante, itinerante, volante”. Para o autor, o funcionamento global da máquina do mundo faz com que o andamento das coisas adquira outra realidade, requisitando um repensar das nossas práticas sociais. (SCHWAAB, 2014, p. 38)

E se é importante estudar as narrativas, tomando o pensamento de Luiz Gonzaga Motta (2013, p. 53), para entender “como indivíduos e sociedades cotejam o excepcional e o consuetudinário a fim de tornar familiar o que antes era não familiar”, o advento das novas tecnologias e das novas mídias reforçam ainda mais esta necessidade.

De certa maneira, a especificidade do fazer cinematográfico está no fato de que tanto a narrativa, quanto o discurso e a tecnologia são características próprias e indissociáveis de sua constituição como meio de comunicação ao longo do tempo. E no aspecto aqui abordado, sobretudo se pensarmos no momento atual de transição para o universo digital, é notório reconhecer a urgência desta inter-relação, tendo em vista estudos que garantam a análise equilibrada das forças entre os vértices deste triângulo.

De acordo com Janet Murray, a construção em mosaico dos filmes é um processo que acompanha a cadência acelerada das narrativas contemporâneas que em nada interfeririam na assimilação do conteúdo, dada a familiaridade do público com as convenções do meio.

Os anos que passamos assistindo a filmes permitem-nos montar automaticamente suas imagens descontínuas em padrões de continuidade mais amplos. Temos a capacidade de fazer isso porque sabemos ler as convenções desses meios. (MURRAY, 2003, p. 154)

Entretanto, o acesso facilitado ao suporte técnico, a aceitação e o resgate da estética do “amador” e do privado, a valorização do discurso centrado no “eu”, abrem uma nova disputa no campo cinematográfico e acentuam o diálogo híbrido entre cinema, vídeo, televisão e internet.

Essas imagens “falhadas” estão, com todos os seus ruídos e pouca definição, na televisão, no cinema, no vídeo, na internet. Trata-se da destituição ou enfraquecimento de um dos mais arraigados “dogmas” do cinema clássico: o fetiche pela perfeição técnica e pela alta definição da imagem, que apenas um olho tecnológico poderia realmente apreciar. (BENTES, 2003, p. 122)

Deste modo, levando em conta a noção de desterritorialização e a valorização do narrador como um contador de histórias para si mesmo, o cinema enquanto mídia, associado às novas tecnologias, corre o risco de deixar de ser palco das interações coletivas para favorecer a invisibilidade.

Dietmar Kamper fala do “crescimento exponencial da invisibilidade”, não mais por obra do esquecimento deliberado, por obra do descarte, mas antes por atuação excessiva e descontrolada das imagens, pelo descontrole e pelo excesso da reprodução, portanto, pela sua inflação. Trata-se aqui não mais da fadiga do objeto e seus materiais, mas da fadiga do olhar e seu corpo, provocada pelo desmesurado abuso na reprodutibilidade da imagem”. (BAITELLO, 2005 apud GARCIA, 2014, p. 70)

Ampliando o debate acerca do hibridismo gerado pelas imagens digitais e pelo fetiche pela reprodução técnica é possível ir além e investigar caminhos para a superação destes processos históricos. A construção narrativa em múltiplas plataformas e a interação entre produção audiovisual e espectador podem ser alternativas válidas para satisfazer as necessidades do usuário e dar sentido ao filme em meio a construções de universos tão particulares.

2.5. Narrativa transmidiática e autoria cooperativa

A diluição das fronteiras entre autores e espectadores é um dado concreto da era da convergência das mídias que amplia a percepção do cinema ao permitir que os participantes, outrora consumidores de conteúdo, passem a trabalhar ativamente na construção de uma espinha dorsal que identifica e reconhece a atividade dos outros. Nesse sentido, o desafio está em promover uma sustentação coletiva que chancela a narrativa do vestígio ao mesmo tempo em que consiga burlar a invisibilidade provocada pelo excesso de imagens.

Figura 5

Fonte: Os Idiotas, 1998

Movimentos cinematográficos como o manifesto dinamarquês *Dogma 95* (figura 5), fruto de um momento de experimentação livre das amarras comerciais, que, favorecido pela digitalização da imagem, promove um contexto de resgate de um cinema mais “puro” e pessoal, ou mesmo a geração *mumblecore*, oriunda do circuito independente norte-americano, que, em meados dos anos 2000, passa a adotar um tom confessional que valoriza a improvisação e a flexibilidade do roteiro através de uma construção colaborativa do enredo, corroboram com a assertiva de que, no âmbito dos movimentos transnacionais, a cooperação entre os sujeitos produtores de cultura é fundamental para garantir que essas manifestações artísticas consigam romper a barreira dos guetos a partir do qual foram desenvolvidas.

Para que uma linguagem emergente consiga se internacionalizar como um ativador cultural é preciso que o código seja compartilhado a fim de estabelecer uma base comum entre os colaboradores, impulsionando assim a sua visibilidade. Como comprova Ivana Bentes, a aceitação dos filmes do Dogma, com suas imagens sujas e técnica rígida, só foi possível a partir da cooperação entre diferentes diretores que optaram por acatar as regras do manifesto, que também eram conhecidas como “voto de castidade”, uma vez que limitavam a *mise-en-scène* cinematográfica.

A grande renovação na dramaturgia do vídeo se daria quando confrontada com a ficção cinematográfica. Fora do Brasil com a explosão do movimento Dogma dinamarquês. Em filmes como *Ondas do Destino* e *Os Idiotas*, de Lars von Trier, ou *Festa de Família*, de Thomas Vinterberg, e é o uso “deslocado” das técnicas do documentário, “registrando” uma ficção cinematográfica que vai provocar estranhamento no espectador. (BENTES, 2003, p. 122)

Deste modo, o estranhamento é superado tendo em vista que o código da linguagem é sustentado por meio de um grupo de cineastas com interesses afins. Abraçar a obra de arte de maneira autônoma, na contramão desse pensamento, é arriscar-se na atrofia da

narrativa, valorizando um enunciado que, muitas vezes, confunde-se com a enunciação. Para Henry Jenkins, a noção de cultura é sustentada justamente pelo entendimento de uma inteligência coletiva.

Até agora, nossas escolas ainda se concentram em gerar aprendizes autônomos: buscar informação com outras pessoas ainda é classificado como “cola”. No entanto, na vida adulta, estamos dependendo cada vez mais dos outros para nos fornecer informações que não conseguimos processar sozinhos. Nosso local de trabalho tornou-se mais cooperativo; nosso processo político tornou-se mais descentralizado; estamos vivendo cada vez mais no interior de culturas baseadas na inteligência coletiva. Nossas escolas não estão ensinando o que significa viver e trabalhar em tais comunidades de conhecimento, mas a cultura popular talvez esteja. (JENKINS, 2006, p. 178)

Por outro lado, a facilidade no acesso e domínio do código pode também favorecer uma rotina tecnológica que se sobrepõe às questões artísticas disseminadas pelo coletivo. Para Gilles Jacob, responsável por dirigir o festival de Cannes por mais de três décadas, o que mais preocupa é que a fixação operacional leva ao esvaziamento da experimentação, como se o cineasta iniciante fosse dotado de poderes demiúrgos.

Tudo está ali, virtualmente, na mesa de montagem, com exceção da imagem, a alguns cliques do resultado. Como se guardam todas as propostas, todos os arrependimentos, todas as versões sucessivas, não se fica desencorajado se o filme com que se sonha ainda está longe. Somos tomados pela febre de experimentar, de experimentar novamente. Com esse poder absoluto sobre a matéria, o iniciante acredita-se um demiurgo. Que revelação perturbadora! (JACOB, 2010, p. 15)

Afinal, se nem mesmo a autoria compartilhada é capaz de garantir a manutenção da narrativa cinematográfica como uma experiência em profundidade, como validar o hibridismo desse cinema emergente para além do fetichismo tecnológico? Uma alternativa estratégica, capaz de estimular e envolver o público, estaria em mover o conteúdo fílmico para outras mídias, mobilizando diversas plataformas na construção de um universo inteligível.

Deste modo, o espectador/leitor conseguiria compreender e se reconhecer na narrativa através de textos complementares, seja por meio de quadrinhos, que são competentes em explorar a personalidade dos personagens, ou através de um jogo eletrônico que permitiria ao usuário guiar-se em situações que, de certo modo, justificariam o desenvolvimento da ação durante a exibição do filme.

Esse conceito, definido por Henry Jenkins como narrativa transmidiática, é capaz de sustentar uma profundidade da experiência que funciona como um mecanismo propulsor do consumo.

Uma história transmidiática se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. [...] Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. (JENKINS, 2006, p. 135)

Conforme aponta Jenkins, a construção transmidiática, além de favorecer a compreensão da narrativa, também vai ao encontro das intenções do público, que agora também é despertado por um desejo de participação ativa no processo de construção do sentido. No entanto, para garantir a complexidade e o entendimento dessas histórias é preciso, como discutido anteriormente, valorizar a inteligência coletiva ao invés da criação individual, compartilhando o conhecimento a fim de coconstruir o mosaico narrativo.

Para atingir seus objetivos, esses narradores estão desenvolvendo um modelo de autoria mais cooperativo, co-criando conteúdos com artistas com visões e experiências diferentes, numa época em que poucos artistas ficam igualmente à vontade em todas as mídias. (JENKINS, 2006, p. 136)

A intenção é reconhecer as fraquezas que surgem no campo cinematográfico com a passagem do analógico para o digital, tendo em vista que o abandono da película e o fortalecimento da digitalização da imagem favorecem o aparecimento de um narrador que, muitas vezes, não está preocupado diretamente com o contar da história, mas sim com o poder de representação e autonomia que a tecnologia engendra. Desta maneira, amparado em múltiplas plataformas e em comunidades de conhecimento, o autor transmidiático seria capaz de superar as facilidades do prazer técnico em prol da construção de universos inesgotáveis.

Cada vez mais, as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia. O universo é maior do que o filme, maior, até, do que a franquia... (JENKINS, 2006, p. 158)

O grande desafio, no entanto, está em garantir uma transição mais fluida entre as plataformas, desenvolvendo a narrativa transmidiática de maneira orgânica. Nesse sentido, a interatividade, bem como as aplicações em segunda tela, podem ser recursos interessantes

para que o público navegue pela história no exato instante em que ela é contada, ao mesmo tempo em que ele será estimulado a continuar interagindo com a narrativa em outras mídias.

2.6. Os prazeres da narrativa interativa

Adotando uma perspectiva delimitada pelo pensamento de Janet Murray, é possível entender a inquietação gerada pela evolução tecnológica e pela ressignificação narrativa justamente pelo estado não domesticado da linguagem emergente, sobretudo no campo do audiovisual. A tecnologia amplia industrialmente as capacidades do homem ao mesmo tempo em que coloca em xeque o próprio conceito de humanidade.

Outra agitação provocada pela evolução da técnica está no caráter multissensorial das novas mídias, uma vez que a interação com o digital tem o poder de capturar de imediato os sentidos humanos, enquanto que, nas outras mídias, como ao ler um livro, por exemplo, é facilmente possível demarcar as fronteiras sensoriais.

Por outro lado, o processo de digitalização do cinema, e junto com ele a pixelização da imagem, como argumenta Edmond Couchot, altera a temporalidade narrativa. Se com a materialidade da película era possível pensar em uma representação da realidade, agora passamos à simulação, que fragmentaria o tempo em sua velocidade de registro.

Com as tecnologias numéricas, a lógica figurativa muda radicalmente e com ela o modelo geral da figuração. Ao contrário do que se poderia prever, o pixel, sendo um instrumento de controle total, torna na verdade bem mais difícil a morfogênese da imagem. Enquanto para cada ponto da imagem ótica corresponde um ponto do objeto real, nenhum ponto de qualquer objeto real preexistente corresponde ao pixel. O pixel é a expressão visual, materializada na tela, de um cálculo efetuado pelo computador, conforme as instruções de um programa. Se alguma coisa preexiste ao pixel e à imagem é o programa, isto é, linguagem e números, e não mais o real. Eis porque a imagem numérica não representa mais o mundo real, ela o simula. Ela o reconstrói, fragmento por fragmento, propondo dele uma visualização numérica que não mantém mais nenhuma relação direta com o real, nem física, nem energética. (COUCHOT, 1999, p. 42)

No entanto, o mesmo Edmond Couchot defende que a interatividade é um caminho a ser pavimentado na superação dos problemas da imagem simulada. “A interatividade permite testar o modelo, modulá-lo. [...] Certamente, ela agiliza e enriquece bastante a relação homem/máquina, possibilitando um controle permanente dos modelos” (COUCHOT, 1999, p. 46).

De acordo com Janet Murray, a extensão tecnológica e a interatividade, permitiriam um autoconhecimento que seria capaz de tirar o interator de um estado de

paralisa, preparando-o para encarar o mundo real ao seu redor. Entretanto, no que tange o fazer cinematográfico, é preciso ainda amadurecer a narrativa digital, deixando os mecanismos de interação tão transparentes que ampliariam os prazeres estéticos do meio.

Conforme conceituado por Murray, estes prazeres se dividiriam em três categorias: a imersão, que seria a experiência de transportar o espectador para o universo simulado tornando “sua presença psicológica tão grande que ele pode até separar-se dos meios de representação” (MURRAY, 2003, p. 107); a agência, como “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (MURRAY, 2003, p. 127); e, finalmente, a transformação, que é o prazer em operar mudanças na representação das coisas, tendo em vista que a interação permite, “quando as coisas dão errado, ou quando simplesmente queremos uma outra versão da mesma experiência, voltarmos para o início e começarmos de novo” (MURRAY, 2003, p. 153).

Sintoma de uma forma contemporânea de representar o mundo, essa evolução narrativa do cinema digital se legitima, analogamente, aos romances, filmes e peças teatrais do início do século XX, onde os limites lineares da história já eram desafiados no sentido de construir novas formas de experimentação. E de certa maneira, o novo modo de pensar o cinema se aproxima das vanguardas do início do século passado, quando as imagens ainda precisavam ser explicadas, na medida em que a interatividade operaria da mesma forma no ordenamento do enredo, dando sentido ao enunciado fílmico frente às fragmentações enunciativas.

Nesse sentido, o uso das aplicações em segunda tela é um modelo a ser considerado na abordagem da interatividade no cinema, bem como mecanismo de fluxo para múltiplas plataformas. Ainda em fase de experimentação, carente de novas pesquisas acadêmicas, sobretudo em sua relação com a linguagem cinematográfica, o termo “segunda tela” é entendido aqui como a sincronização da tela de transmissão do conteúdo principal a algum dispositivo eletrônico portátil, conhecido também pela sigla PDA¹. Dentre estes dispositivos, destacam-se os *smartphones*, *tablets* e *palmtops* que, dotados de conexão com a internet e uma grande capacidade de processamento, são equipamentos eficazes na execução da interatividade.

Inicialmente pensada como um recurso potencializador para a televisão interativa (*iTV*), como uma alternativa para driblar a queda do consumo de mídia *broadcast*, a segunda tela associada à mídia cinematográfica pode se configurar em uma plataforma eficaz no

¹ O termo PDA tem origem na expressão inglesa *Personal Digital Assistant*, que significa Assistente Pessoal Digital, que por sua vez, designa os pequenos aparelhos eletrônicos com funcionalidade de computador.

ordenamento da narrativa caleidoscópica e vestigial, tendo em vista o caráter fronteiro da linguagem fílmica e sua relação com outras artes (múltiplos suportes midiáticos). A ferramenta ainda vai ao encontro da noção de desterritorialização da cultura, ao favorecer o intercâmbio íntimo da experiência, como fica claro ao ponderar as possibilidades do meio.

Será possível trabalhar em tempo real, sob demanda e individualmente. Você pode interagir, por exemplo, sem que outro membro da família veja o que está fazendo e sem precisar dividir sua tela com outras informações que podem não ser do interesse de todos. De forma geral, uma segunda tela sincronizada com a tela principal pode eliminar as dificuldades atualmente encontradas [...], melhorando as possibilidades de interação. (AGUIAR e OLIVEIRA, 2012, p. 6)

Considerar a eficácia do dispositivo, todavia, é arriscar-se em uma perspectiva difusa, dada a falta de concretude acadêmica na percepção desta nova estética para o consumo da imagem cinematográfica. Mais importante do que demarcar as bases e os valores do processo de apreensão interativa, está em perceber alternativas que contextualizem e pavimentem novos caminhos para a narrativa contemporânea.

3. DO NEORREALISMO AO CINEMA DE FLUXO

Considerando uma metodologia dialógica que identifica e relaciona as diferentes manifestações da linguagem na legitimação de uma nova forma de representação, este capítulo irá articular os pontos de convergência, dentro de uma ontologia cinematográfica precedente, que aproximam o formalismo estético e narrativo do movimento *mumblecore* de outros modelos de experimentação. O objetivo aqui é, antes de propor um dispositivo fechado promotor da ruptura com os códigos cristalizados pelo cinema, apenas atestar o modo como a matriz-cinema se desenvolve e evolui imbricando diferentes linguagens e suportes.

Por outro lado, interpelar as intenções fugidias de uma arte em constante movimento significa se arriscar em um exercício que, em última instância, procura imantar evidências que aproximem ou desloquem determinados modelos de linguagem. Dentro deste recorte, considerando um campo de eternas disputas científicas, o capítulo será estruturado em três momentos, cada qual responsável por abarcar as características de um movimento cinematográfico específico que, pinçado propositalmente dentro das formas cinema disponíveis, estabelece com o *mumblecore* um relacionamento direto na ordenação do olhar dentro da diegese.

Desta maneira, a primeira parte (item 3.1) se debruçará sobre a análise das matrizes narrativas e estéticas do neorealismo italiano. Semelhante ao *mumblecore*, a escola italiana de cinema estrutura-se por meio de um sentimento de urgência que valida a imagem a partir do improviso do registro, do esvaziamento do conflito e da valorização dos personagens em detrimento da trama. É um cinema que encerra em sua imagem o fato, diluindo a causalidade entre as cenas de modo que, tal qual o nosso objeto de estudo, os eventos se sucedem sem a obrigatoriedade de estarem concatenados.

Em uma chave diversa, o Dogma 95 (item 3.2) aproxima-se menos por uma ideia de discurso e mais por ter sido capaz de legitimar o fazer cinematográfico sobre bases tecnológicas. Guardada a excitação ante as possibilidades digitais, o movimento dinamarquês foi importante por contribuir na autorização desse novo código para a imagem sobre o qual o *mumblecore* se fundamenta.

Por fim, tendo em vista a contemporaneidade das manifestações, o cinema de fluxo (item 3.3), com sua narrativa desdramatizada do instante, é aquele que talvez conserve a correlação mais imediata com o movimento norte-americano, outorgando um registro que,

apesar de rarefeito e de contornos indefinidos, é capaz de respeitar o real em toda a sua ambiguidade.

3.1. Matrizes narrativas e estilísticas no neorrealismo italiano

Tendo construído sua reputação e influência como crítico e teórico do cinema entre os anos de 1940 e 1950, André Bazin, em um ensaio publicado pela revista *Spirit* em 1948, intitulado “O realismo cinematográfico e a escola italiana da liberação”, relaciona o neorrealismo italiano diretamente ao experimentalismo das vanguardas russas de Eisenstein e Pudovkin, justamente por manifestar uma vontade de oposição contra o expressionismo alemão e todo aquele esteticismo da produção clássica hollywoodiana e francesa. Entretanto, enquanto o movimento russo se notabilizou por uma noção construtivista que rompia com o desenvolvimento lógico das narrativas, privilegiando assim a forma em detrimento do tema, a escola neorrealista ainda acreditava no poder da história, preservando certa noção mimética, que, justamente por apostar em uma escala completamente oposta à da linguagem clássica, como veremos mais adiante, era capaz de estimular um sentimento crítico ao permitir que a construção do sentido fosse formulada pelo próprio público em contato com a obra.

Todavia, conforme procuro ponderar ao logo deste trabalho, antes de caracterizar uma ruptura radical em relação às formas cinema anteriores estes movimentos tratam de afirmar a progressiva expansão do universo da cultura, mantendo certa continuidade com as representações anteriores, no sentido de que, uma vez cristalizados, os códigos do passado favorecem uma visão trans-histórica que nos permitem avançar em direção a novos dispositivos, novos aparelhos de significação. Considerando esse aspecto, o próprio prefixo “neo” já é sintomático desta tendência.

[...] o fato de não ter sido criada uma nova palavra, mas de ter sido “renovada” uma já existente, pode ser interpretado também como uma confirmação de continuidade, uma busca de ascendências, uma forma de se inserir na tradição: o neorrealismo seria novo em relação ao realismo clássico e a alguns exemplos do cinema mudo italiano (*Assunta Spina* e *Sperduti nel Buio*), ao “realismo poético” do cinema francês entre as duas guerras (Carné-Duvivier-Renoir), ao realismo socialista soviético (FABRIS, 1996, p. 138-139).

Essa disposição realista, conforme aponta Bazin (1991, p. 243), pode ser percebida desde o início do cinema falado.

Desde o fim da heresia expressionista e principalmente desde o início do cinema

falado, podemos considerar que o cinema tendeu continuamente para o realismo. Entendamos grosso modo que ele quer dar ao espectador uma ilusão tão perfeita quanto possível da realidade compatível com as exigências lógicas do relato cinematográfico e com os limites atuais da técnica.

Nesse sentido, o realismo nas manifestações artísticas advém de uma série de artifícios cuja estratégia está em embutir mais realidade no relato. No entanto, partindo da noção de que, em termos cinematográficos, uma mesma “realidade” pode ser representada de diferentes maneiras, é possível pensar o realismo no cinema como uma “ilusão necessária” que provoca a identificação e cumplicidade por parte do espectador frente a abstrações de ordem estética – a montagem, a fotografia em preto-e-branco – e narrativa – os acontecimentos se afastam e se aproximam do real autêntico para criar um maior reconhecimento do objeto na tela.

Essa definição bazaniana para o neorealismo se consolida², sobretudo, tendo em vista a segunda fase da filmografia de Roberto Rossellini que, de colaborador do regime fascista na Itália³ passa à clandestinidade, ingressando nos movimentos de resistência. Iniciando sua trilogia da guerra apenas dois meses após a liberação italiana, Rossellini estabelece o marco inicial do movimento neorrealista com o lançamento do filme “Roma, Cidade Aberta” (*Roma Città Aperta*, 1945) que, seguido por “Paisà” (1946) e “Alemanha, Ano Zero” (*Germania Anno Zero*, 1948), extrapolam as convenções da escola italiana para encetar uma influência decisiva no cinema moderno do pós-guerra.

A grande ruptura e impacto que representa o lançamento de “Roma, Cidade Aberta” está relacionado com o salto da linguagem em relação à narrativa clássica. Enquanto os movimentos expressionistas e a estética hollywoodiana fomentavam uma causalidade estrita, ou seja, desenvolvendo o conflito através da noção aristotélica de referencialidade que atrela a ação a um encadeamento causal e progressivo, o cinema realista, apesar de estimular o conflito e a dramaticidade, o faz de um modo antiespetacular no qual a ação jamais se submete de maneira consequente. A realidade é registrada como um dado documental e não como um significado fechado. Diante do real, o homem é valorizado justamente por sua insignificância. “O que conta é o movimento criador, a gênese bem particular das situações. A

² Outras obras contempladas na análise de Bazin incluem “Obsessão” (*Ossessione*, Luchino Visconti, 1943), “Vítimas da Tormenta” (*Sciuscià*, Vittorio De Sicca, 1946) e O Bandido (*Il Bandito*, Alberto Lattuada, 1946).

³ A respeito da relação entre o fascismo e o cinema italiano é importante ressaltar que, mesmo que ainda em alguns casos tenha servido aos propósitos de propaganda para Mussolini, ao contrário do nazismo, o pluralismo artístico era defendido com entusiasmo pelo regime totalitário. Além disso, foi justamente durante este período que se consolidou a construção de modernos estúdios de cinema que, paralelamente à internacionalização do Festival de Veneza, possibilitaram que o cinema italiano passasse a ser notado pelo restante do mundo. Neste contexto, o estímulo a um cinema da caricatura e do exagero não impediu que obras e diretores mais consistentes se estabelecessem, como foi o caso de Rossellini e filmes como *La Nave Bianca* (1941), *Un Pilota Ritorna* (1941) e *L’Uomo Dalla Croce* (1942).

necessidade do relato é mais biológica do que dramática. Ele brota e cresce com a verossimilhança da vida” (BAZIN, 1991, p. 248).

Jacques Rancière (2010, p. 76), em uma releitura contemporânea das interpretações do papel do “efeito de realidade”, corrobora com esta ideia de ruptura. Segundo o autor, a valorização do real promove uma oposição que até então tinha estruturado toda a lógica da representação.

Desde Aristóteles, acreditava-se que a ficção poética consistia em construir um enredo de verossimilhança, uma concatenação lógica de ações, enquanto a História apenas contaria os fatos como eles se deram. Desse ponto de vista, o efeito de realidade rompe com a lógica intermediária: conforme toma o princípio “realista” da história, agarrando-se ao real enquanto real, ele cria um novo tipo de verossimilhança, oposta à clássica.

Não é à toa, portanto, que a montagem desses filmes realistas se estruture antes em blocos narrativos que expandem a realidade dada em mosaicos que se fecham em si mesmos – característica que mais tarde seria radicalizada pelo movimento *mumblecore* – do que em uma composição linear inteiriça de causa e efeito.

Dentro desta perspectiva, apesar de o realismo valorizar mais os personagens do que o cinema clássico, que por sua vez, aprecia mais a construção narrativa, nem sempre é possível delinear de imediato o protagonista nos filmes da escola de cinema italiana do pós-guerra. Em “Roma, Cidade Aberta”, por exemplo, não há em princípio um herói. O que existe é uma causa maior, que é basicamente a coragem, tema que costura todos os blocos de imagens presente no filme. E se, por um lado, tanto Manfredi (Marcelo Pagliero), um militante comunista, quanto Don Pietro (Aldo Fabrizi), um padre, dominam a atenção do espectador durante boa parte da projeção, por outro, é justamente a personagem de Pina, interpretada por Anna Magnani durante poucos minutos em cena, quem assumirá o maior impacto dentro da obra. Assim, o efeito de realidade é também um efeito de igualdade uma vez que traz a capacidade de atribuir importância a qualquer um dos personagens, seja a mais alta autoridade ou a mais simples empregada. Para Rancière (2005, p. 19) é essa noção de igualdade que destrói todas as hierarquias de representação, uma vez que “é a negação de toda relação de necessidade entre uma forma e um conteúdo determinados”.

Entretanto, se a montagem fragmentada de “Roma, Cidade Aberta” impressiona, é justamente em “Paisà” que essa estética é destacada. Assumindo-se como uma espécie de coletânea de imagens, o filme se constrói a partir de uma estrutura episódica, semelhante a um livro de contos, cujos capítulos têm a autonomia de funcionarem isoladamente, podendo ser assistidos em separado, na ordem aleatória que o espectador desejar. Aqui, mais uma

característica que possibilita o diálogo com o movimento *mumblecore* que, sobretudo, é capaz de diagnosticar um público suficientemente maduro em termos cinematográficos. Com uma montagem dinâmica, finais abruptos e inesperados, lacunas que são reforçadas a cada novo corte, o filme fragmenta ao máximo o conflito, interligando uma série de fatos isolados na construção de um sentido que justifica a natureza episódica da obra.

A realidade do relato cinematográfico em Paisà não é o “plano”, ponto de vista abstrato sobre a realidade que se analisa, mas o “fato”. Fragmento de realidade bruta, por si só múltiplo e equívoco, cujo “sentido” se sobressai somente a posteriori, graças a outros “fatos” entre os quais a mente estabelece relações. Sem dúvida o diretor escolheu esses “fatos”, mas respeitando sua integridade de “fato” (BAZIN, 1991, p. 253).

Essa confiança em um espectador alfabetizado cinematograficamente atinge um elevado grau de tensionamento na sequência final do último conto. Na primeira cena, soldados aliados e integrantes da resistência italiana, escondidos na região alagada do Delta do Pó, são alimentados por uma comunidade de agricultores locais. A cena então é cortada para o final da tarde quando uma conversa entre dois guerrilheiros é interrompida por um estrondo semelhante à de um fuzilamento. Um novo corte acontece, e agora somos apresentados aos corpos de vários agricultores mortos, com diversos cadáveres estendidos ao longo do território da comunidade enquanto o choro de uma criança quebra o silêncio do anoitecer. Deste modo, com apenas três fragmentos bastante sucintos – cada evento é decupado em poucos minutos – uma boa parte do relato é negada ao espectador que, percebendo as elipses, ainda assim é capaz de compreender a narrativa em sua totalidade.

Na decupagem cinematográfica habitual (segundo um processo semelhante ao do relato romanesco clássico), o fato é atacado pela câmera, retalhado, analisado, reconstituído; sem dúvida ele não perde tudo de sua natureza de fato, mas esta fica revestida de abstração como a argila de um tijolo pela parede ainda ausente que multiplicará seu paralelepípedo. Os fatos, em Rossellini, ganham um sentido, mas não a maneira de um instrumento, cuja função determinou, de antemão, a forma. Os fatos se seguem e a mente é forçada a perceber que eles se assemelham, e, assemelhando-se, acabam significando alguma coisa que estava em cada um deles e que é, se se quer, a moral da história. Uma moral a qual a mente não pode precisamente escapar, pois ela vem da própria realidade (BAZIN, 1991, p. 251).

É somente com “Alemanha, Ano Zero”, porém, que o dispositivo rosselliano atinge o ápice do aperfeiçoamento da linguagem neorrealista, uma vez que o autor libera-se do apego formal em prol do esvaziamento do conflito, que agora se apresenta diluído entre às mais “banais” percepções do real. No filme, Edmund (Edmund Moeschke), um garoto de 13 anos, perambula em busca de dinheiro e comida por uma Berlim arrasada pela guerra e que agora tenta se reerguer sob o comando de autoridades aliadas. Com o pai doente e um irmão

escondido em virtude de sua participação na ofensiva nazista, Edmund se vê obrigado a praticar pequenos roubos, desempenhar trabalhos sem autorização e confiar em estranhos no ambiente de permutas do mercado negro. Desta maneira, apesar de ser possível conseguir estabelecer em linhas gerais um resumo para o principal conflito tratado pela obra, o enredo é a todo o momento entrecortado, impedindo que a narrativa principal repercuta em cada uma das ações.

Alguns temas são apenas sugeridos, mas nunca abordados diretamente. A intenção é criar essa impressão de realidade, da vida cotidiana que transcorre em meio a dúvidas e certezas. O próprio cortiço habitado pelo protagonista está recheado por uma fauna humana bastante eclética; pessoas comuns que têm suas vidas pinceladas na tela sem qualquer preocupação em estabelecer um contato em profundidade. O senhor Rademaker, responsável pela administração e pela ordem da estalagem, por exemplo, é visto poucas vezes em cena, em um momento estabelecendo uma ligação elétrica clandestina e, em outro, deixando antever certa intolerância e hostilidade em relação aos moradores do cortiço. A partir destas duas cenas o espectador fatalmente poderá extrair algum significado, no entanto, jamais será capaz de compreender em sua totalidade as motivações do personagem.

Outras figuras também merecem igual tratamento: Eva (Ingetraud Hinze) é obrigada a prostituir-se para ajudar no sustento da família, enquanto um antigo professor de Edmund (Erich Gühne), legitimado por uma encenação exagerada em sua afetividade, tem sua homossexualidade/pedofilia sugerida ao aparecer sempre ao lado de garotos menores de idade.

Deste modo, o filme segue um curso imprevisto, como se fosse uma crônica da vida cotidiana e a falta de sentido que representa o passar dos dias, onde os conflitos se sucedem sem de fato estarem dependentes um do outro. O próprio personagem principal está confuso (figura 6). Edmund não tem certeza de sua jornada, sentindo-se deslocado em muitas das situações apresentadas. Em certo momento, ele tenta se aproximar de crianças que brincam entre os destroços de uma edificação, entretanto, acaba rechaçado por elas – seria ele velho demais para conseguir resguardar o sentimento lúdico da infância? Em outra situação, ele arrisca um flerte amoroso com sua parceira de trambiques, uma adolescente que vive nas ruas, e mais uma vez é ignorado, provavelmente por ainda não ter idade suficiente para esse tipo de experimentação. Mais a frente, após ser convencido pelo professor a assassinar o próprio pai, o garoto tenta abraçar as responsabilidades de um adulto, no entanto, ao confrontar o próprio mestre, este se isenta de qualquer responsabilidade deixando o antigo

pupilo mais uma vez perdido em suas incertezas. E se, por fim, o personagem vai ao encontro de uma redenção espiritual, o faz apenas para descobrir que também não é capaz de se sentir tocado pela ideia de uma imagem divina.

Figura 6: O real e o vazio do cotidiano



Fonte: Alemanha, Ano Zero – 1948

Dentro desta perspectiva de indefinição, que é também refletida na estrutura narrativa do filme e suas possibilidades de significação, só resta a Edmund o suicídio diante de um estado em suspensão. Sendo assim, é possível perceber que o conflito é menos importante do que as personagens, cujas vidas multifacetadas operam em favor de uma investigação temática que pode ir desde a mobilização de um sentimento transformador ou simplesmente despertar os mais nobres sentimentos humanos, que então se encontravam ressequidos pelo horror da guerra.

Se os cineastas e os filmes escolhidos parecem demasiadamente díspares, essa impressão será atenuada, senão desfeita, diante da afirmação dos autores de que se pode ser neorrealista por múltiplas razões: para transformar o mundo, mobilizar o proletariado, forçar uma saída revolucionária, ou então para despertar os sentimentos humanos e provocar a conversão dos ricos de má índole, por meio de escândalos salutareis: o que importa é realizar, ou pelo menos tentar realizar, um “cinema de conteúdo”, que retome a investigação *verista* e a estenda a todas as camadas sociais e a todas as regiões da Itália (FABRIS, 1996, p. 129).

À guisa de comparação, sobretudo em relação à estética anti-hollywoodiana a qual os filmes neorrealistas são acusados de “insurreição” (FABRIS, 1996, p. 124), é interessante para o estudo demonstrar concretamente os elementos que opõem-se à lógica realista. Tomemos como exemplo um clássico de Hollywood do mesmo período. Produzido pela

Paramount Pictures ainda nos moldes do *star-system*⁴, “Pacto de Sangue” (*Double Indemnity*, Billy Wilder, 1944), apesar de investir em certa experimentação da linguagem – não à toa consolidou o *noir* como gênero cinematográfico – termina por apresentar uma forma exatamente contrária à proposta da escola de cinema italiana.

O filme é um policial típico da década de 1940, no qual uma *femme fatale*, Phyllis Dietrichson (Barbara Stanwyck), convence um ordinário agente de seguros, Walter Neff (Fred MacMurray), a falsificar um seguro de vida para o marido (Tom Powers), a ajudando, em seguida, a matá-lo sem despertar suspeitas.

O prólogo do filme bem poderia funcionar como um estratagema de fuga da linguagem clássica, antecipando logo na primeira cena o desfecho do longa-metragem. Ferido, Walter Neff vai até o seu escritório registrar uma confissão e logo em sua primeira frase já revela ter matado um homem por dinheiro e por uma mulher, concluindo em seguida que não havia conseguido nem o dinheiro e tampouco a mulher. Desta maneira, ao adiantar o clímax da trama para o espectador, Wilder estaria liberado do desenvolvimento do conflito, podendo assim, caso ele se interessasse, estabelecer uma proximidade maior com os personagens e desenvolver uma trama menos concatenada à ação. No entanto, o diretor acaba apenas por reiterar o que havia insinuado na cena de abertura, encadeando os eventos de maneira progressiva e causal.

Toda cena só existe para direcionar o espectador para o final. O primeiro encontro entre Phyllis e Neff, o diálogo que funciona para evidenciar o excepcional faro investigativo do diretor da companhia de seguros, Barton Keyes (Edward G. Robinson), a proposta criminosa, a crise de consciência e a luxuriosa oferta que decreta a elaboração e execução do assassinato, todos os fatos estão muito bem entrelaçados em uma estrutura de causa e efeito. Desta maneira, o filme pode ser dividido em atos muito claros, motivados por uma linearidade bastante pronunciada: a apresentação do plano (1), a execução do crime (2) e a resolução do conflito (3).

E se não há nenhuma cena fora do lugar, pelo menos em uma situação Wilder consegue romper de certa forma com a tradição do discurso clássico: na insinuação da homossexualidade latente de Neff e Keyes (figura 7). Mesmo que a conclusão deste pensamento seja processada de maneira causal – o espectador só consegue chegar a esta

⁴ Antigo sistema adotado pelos estúdios de Hollywood que consistia em contratos de longo prazo assinados por atores e atrizes, que liberavam os conglomerados a atuarem como agentes publicitários de seu próprio elenco. Em 1948, no entanto, por decisão da justiça norte-americana, as estrelas passariam novamente a ter autonomia na negociação de contratos e na gestão da própria imagem.

conclusão ao juntar as pistas escondidas de maneira progressiva em diversos diálogos ao longo da projeção – o fato não tem qualquer interferência no clímax da história. No entanto, ainda assim este recurso se distancia da proposta realista. Se em “Alemanha, Ano Zero”, apenas constatamos a possibilidade do professor de Edmund ser pedófilo, em “Pacto de Sangue” esse motivo é desencadeado como um enredo à parte, estruturado consequentemente. A certa altura, Keyes revela sua aversão a casamentos; mais tarde, apesar de ser um exímio detector de fraudes, ele evita enxergar o crime cometido pelo funcionário, cena esta que culmina com o diálogo final, onde é explicitado o caráter ambíguo da relação entre os dois homens. Desta forma, compreende-se, que mesmo nos mais raros casos de fuga dentro do dispositivo clássico, esta se processa de maneira reiterativa.

Figura 7: O clássico reiterado



Fonte: Pacto de Sangue, 1944

Do ponto de vista técnico, mesmo não se sobrepondo à dimensão discursiva, o neorealismo também se beneficiou de uma escritura bastante original. Em uma Itália ainda em reconstrução, os recursos destinados à produção cinematográfica eram precários. E se por um lado a escassez de material técnico representava um entrave na construção cênica – o realismo, por exemplo, era sacrificado na impossibilidade de captar som direto – por outro, a falta de um microfone permitiu a mobilidade da câmera, que agora poderia elevar o coeficiente de realidade através de um registro em tom documental. Entretanto, como lembra Bazin (1991, p. 246), “seria obviamente ilusório pretender reduzir toda a produção italiana a alguns traços comuns bem característicos e indiferentemente aplicáveis a todos os diretores”.

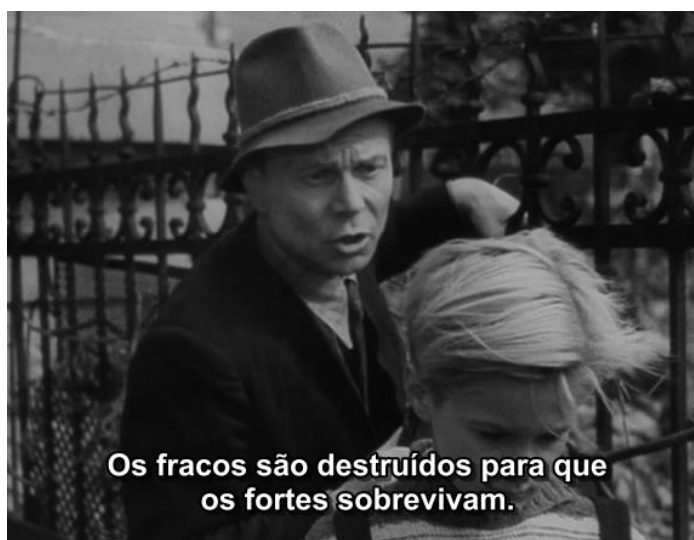
Nesse sentido, perceber que os filmes neorealistas utilizavam intérpretes amadores ou o que o roteiro era construído no exato momento da filmagem, revela-se apenas

um exercício genérico que acabaria por reduzir a ambição temática das obras mais significativas. O que é importante perceber é que as condições de realização técnica na Itália do pós-guerra legitimaram uma democracia na produção cinematográfica que seria impensável, por exemplo, no burocrático sistema de filmagem em estúdio.

As condições materiais da realização na Itália, logo após a Liberação, a natureza dos temas tratados e provavelmente alguma genialidade étnica liberaram os diretores dessas sujeições. Rossellini partiu com sua câmera, película e esboços de roteiros que modificou a bel-prazer de sua inspiração, meios materiais ou humanos, natureza, paisagens... (BAZIN, 1991, p. 247).

Seja a utilização de planos de conjunto ou dos planos médios, o relato em blocos ou os cortes bruscos, todas as escolhas técnicas eram sempre realizadas a fim de enfatizar o aparelho discursivo cuja matriz estava imbricada na guerra e no sentimento antifascista. Em “Alemanha, Ano Zero”, a título de exemplo, Rossellini esvazia o discurso nazista em dois momentos distintos. No primeiro deles, Edmund vai até a chancelaria vender aos soldados aliados uma gravação original de um discurso de Adolf Hitler. O otimismo em relação à vitória, presente na alocução do líder do Partido Nazista, no entanto, é esgotado por meio de uma série de cortes que revelam a destruição de Berlim. Em outra ocasião (figura 8), o professor do garoto disserta sobre a superioridade ariana e a necessidade de se eliminar os velhos e os fracos. Seduzido por esse discurso, Edmond, no entanto, colherá consequências brutais ao tentar colocar em prática as ideias de seu antigo mestre.

Figura 8: Imagem que esvazia o discurso



Fonte: Alemanha, Ano Zero – 1948

Para Fabris (1996, p. 147), contudo, o erro do neorrealismo foi ter acreditado que a ética de seu discurso poderia consolidar-se em estética, uma vez que toda a euforia da libertação e a luta por uma nova realidade democrática teriam sido sufocadas ao nascer.

[...] a unidade ética começou a apresentar rachaduras quando as esperanças democráticas do imediato pós-guerra desvaneceram; rompeu-se diante do impacto da vontade restauradora do moderantismo centrista e das contradições da esquerda marxista; dissolveu-se sob a pressão daquela “estética (aparentemente) sem ética”, empenhada com suas funções consolatórias em preservar o *status quo*, e que, para melhor desempenhar seu papel, acabou por assumir as aparências do neorrealismo.

Todavia, embora ainda permaneça em aberto o debate acerca da derrocada do neorrealismo italiano frente à derrota do povo diante de um conservadorismo político que não queria ser questionado, o que, de fato, nos interessa no prosseguimento deste trabalho é perceber cada uma dessas nuances técnicas e narrativas que, fundadas por um movimento acalentado na precariedade da realização cinematográfica, consegue se internacionalizar e servir de fonte de inspiração para os movimentos ulteriores. Desta maneira, calcado na ideia do diálogo e da expansão do universo da cultura ao longo dos tempos, não é à toa que o movimento *mumblecore* tenha se servido de tantos recursos semelhantes aos da escola italiana de cinema. Seja no imprevisto de uma câmera incapaz de capturar o som em sua plenitude, na escalação de um elenco amador, na improvisação de um roteiro inacabado, na estrutura em blocos que cria mosaicos narrativos ou na ação que não se completa, muitos dos recursos vislumbrados aqui, e em todo e qualquer movimento artístico, são constantemente atualizados, seja em função de um prazer maneirista, para revelar a crise da arte já esgotada ou simplesmente para servir a uma desconstrução anacrônica.

3.2. Experiências tremidas: o discurso tecnológico como novidade

Antes mesmo de ter se cristalizado como um movimento cinematográfico⁵, o Dogma 95 surge como um manifesto publicado em 13 de março de 1995, na Dinamarca, pelos cineastas Lars Von Trier e Thomas Vinterberg. E se a princípio a publicação do documento impetra apenas uma tímida repercussão na imprensa dinamarquesa e na comunidade cinematográfica local, acaba alcançando visibilidade mundial durante uma conferência sobre o futuro do cinema no *Odeon Théâtre de L'Europe*, em Paris, em 20 de março de 1995. Em um momento em que o cinema completava um século de existência, a intenção do manifesto

⁵ Os primeiros filmes do Dogma 95 só seriam lançados em 1998: “Os Idiotas” (*Idioterne*, Lars Von Trier) e “Festa de Família” (*Festen*, Thomas Vinterberg).

era justamente tentar aproximar a produção cinematográfica contemporânea, então afeita a arroubos maneiristas, de uma forma cinema mais pura, realista e menos comercial. Para Bazin (1991, p.30), era esse o totem fundador do dispositivo cinematográfico, o mito do registro do tempo e da construção exata da realidade.

O mito condutor da invenção do cinema é a consumação do mito que domina confusamente todas as técnicas de reprodução mecânica da realidade que surgiram no século XIX, da fotografia ao fonógrafo. É o mito do realismo integral, de uma recriação do mundo à sua imagem, uma imagem sobre a qual não pesaria a hipoteca da liberdade de interpretação do artista, nem a irreversibilidade do tempo.

O fato que nos importa aqui, no entanto, é perceber a consolidação de uma tendência que vinha sendo gestada desde que a crise da linguagem entre película/vídeo se estabeleceu no início dos anos 1980. Foi com o Dogma 95 que se concretizaram novas possibilidades para a produção de filmes, nas quais o uso do vídeo ou da mídia digital, com toda suas limitações técnicas que distanciam estes suportes do registro em película, passaram a constituir um novo campo expressivo da linguagem, liberando assim o realizador do estigma de *videomaker*. Esse hibridismo, entretanto, que de um lado autoriza como cineasta o produtor de imagens em vídeo, por outro assume o risco de estigmatizar como cinema qualquer imagem captada. Nesse sentido, na tentativa de contornar essa exprobração, é preciso antes de tudo enxergar por trás da técnica, percebendo assim a essência da imagem que a transforma em dispositivo cinematográfico, afinal, como já observava o filósofo alemão Martin Heidegger (2002, p. 17) em meados do século XX, “a técnica não é, portanto, um simples meio. A técnica é uma forma de descobrimento. Levando isso em conta, abre-se diante de nós todo um outro âmbito para a essência da técnica. Trata-se do âmbito do desencobrimento, isto é, da verdade”.

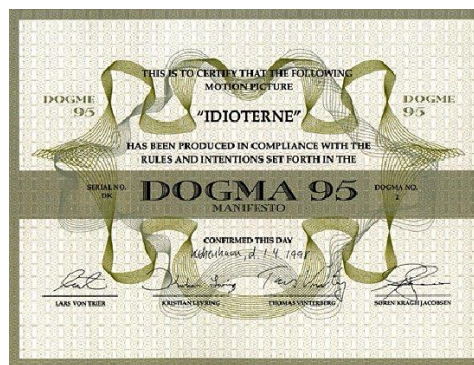
Dentro desta perspectiva, e contrariando a crença bazaniana de que a técnica do cinema poderia desaparecer ante a uma realidade sensível, Luiz Carlos Gonçalves de Oliveira Júnior (2010, p. 84), Doutor em Meios e Processos Audiovisuais pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), acredita em um real opaco, tendo em vista a técnica digital que agora se transforma em personagem, em um objeto diegético, e a postura de um espectador em pleno domínio dos signos cinematográficos.

[...] o cultivo da opacidade do real vem incrementado pelo fato de que se trata de um real já fendido pelas dúvidas ontológicas que se acoplaram à imagem cinematográfica e metamorfosearam-na – por meio principalmente do digital, mas não só – justo ao ponto da fabricação de uma nova matéria plástica que torna caduca a dicotomia entre a crença na realidade e crença na imagem.

Negando um cinema feito individualmente em prol de um código de linguagem negociado entre um grupo de cineastas mobilizados por um mesmo fim, o manifesto acabou engessado por um conjunto rígido de disciplinas que visava à formatação estética e narrativa da imagem. E se no movimento *mumblecore*, um grupo de cinéfilos transformados em cineastas era impelido a compartilhar de um mesmo resultado estético em virtude da precariedade técnica de que dispunham, no Dogma 95 cineastas consagrados abdicavam-se de todo um suporte tecnológico e financeiro por vontade própria. Enquanto que no primeiro caso a imagem era consolidada naturalmente dentro de uma realidade típica de diretores em formação, no segundo, apesar de toda crítica ao cinema industrial, o esforço era pautado pela fabricação de uma embalagem estética propositalmente organizada.

Desta maneira, diante de um rigor que sacrificava a espontaneidade da imagem, o diretor que quisesse que seu filme recebesse o certificado (figura 9) que o associasse ao manifesto tinha que obrigatoriamente enviar aos cuidados da entidade responsável pelo Dogma 95 uma cópia da obra para que a produção fosse analisada e legitimada como uma autêntica representante do movimento.

Figura 9: Certificação Dogma 95



Fonte: Os Idiotas, 1998

O manifesto original continha ainda dez regras doutrinárias, conhecidas como “voto de castidade”. O documento era tão arbitrário que, segundo os próprios idealizadores, as normas teriam sido escritas em apenas 45 minutos. Na realidade, tratava-se de uma série de princípios técnicos, que faziam reservas em relação ao uso de tecnologias nas filmagens, e éticos, que monitoravam a formatação do conteúdo apresentado pelos filmes. E foi justamente essa impressão de regras com um caráter altamente contraditório que levou, aos poucos, a dissolução do movimento – não foram poucas as vezes que os cineastas não conseguiram cumprir as normas à risca. Afinal, o manifesto combatia a hegemonia industrial

hollywoodiana que, por sua vez, se sustenta exatamente através de um modelo semelhante, calcado na exploração de um formato rígido e reiterativo. A constar, suas normas:

(1) *A rodagem tem que ser em locais naturais. Não se pode recorrer ou criar um set. Se um objeto é necessário para o desenvolvimento da história, se deve buscar na localização onde os objetos estejam.* A intenção é a de forçar o distanciamento das produções de estúdio, típicas no formato comercial, e se aproximar da estética neorrealista. No entanto, a radicalidade da norma acabava afastando as produções da autenticidade da imagem concebida pela escola italiana, e até mesmo, dos esforços do registro no movimento *mumblecore*. Aqui, a originalidade da narrativa é sacrificada ao vincular o roteiro a uma *mise-en-scène* pré-concebida. Se o neorrealismo assume a ilusão de realidade, o Dogma 95 tem a presunção de se outorgar o poder de captar o real em sua plenitude.

(2) *O som não se separará das imagens e vice-versa (não se deve utilizar música, a menos que esta seja gravada no mesmo lugar onde se grava a cena).* Independente desta regra, a captação em vídeo ou em mídia digital, invariavelmente estará imbuída da precariedade sonora – A título de referência, “Os Idiotas” foi filmado com uma câmera digital da Sony, enquanto que “Festa de Família” tem seu registro validado pelo vídeo. A obrigatoriedade do uso do som diegético e a impossibilidade de manipulação sonora na pós-produção imprimem, mesmo que forçosamente neste caso, uma aproximação com o cinema documental, uma vez que a ausência de trilha sonora, capaz de modelar a mímise do espectador, não o prepara em relação ao consumo das imagens filmadas.

(3) *A câmera deve estar sobre os ombros ou à mão. São consentidos todos os movimentos - ou a imobilidade - devidos aos movimentos do corpo. (O filme não deve ser feito onde a câmera está colocada; são as tomadas que devem desenvolver-se onde o filme tem lugar).* Essa é a regra que talvez conserve a maior proximidade com o movimento *mumblecore*. Tendo em vista a precariedade da captação do som, em que muitas vezes os diálogos não passam de resmungos inaudíveis, é fundamental para essa forma cinema a exploração da expressão corporal. E a melhor forma de extrair pela câmera o diálogo entre os corpos é a deixando fluir livremente pelo espaço cênico em um irregular e instável balé.

(4) *O filme deve ser em cores. Não se aceita nenhuma iluminação especial. (Se há muito pouca luz, a cena deve ser cortada, ou então, pode-se colocar uma única lâmpada sobre a câmera).* Mais um aspecto que exacerba afetação estilística do Dogma 95 em não reconhecer o dispositivo cinematográfico como um aparato que, na ambição de se registrar o

real, o deixa escapar em um eterno jogo estético que termina apenas em reafirmar o caráter ilusório da imagem-movimento.

(5) *Está proibido utilizar efeitos especiais ou filtros de qualquer tipo.* O objetivo aqui é utilizar a crueza do registro a fim de potencializar a impressão de realidade, na mesma medida em que o recurso acaba por negar a tecnologia empregada na produção do objeto fílmico, uma vez que esse reconhecimento terminaria por pressupor um gesto de fabricação artística. Em outras palavras, por meio de um conjunto de instrumentos, normas e condições de produção, o Dogma 95 reivindica para si a construção de um saber que, antes de “revolucionário” já era discutido nos domínios da arte e nas experimentações dos videoartistas.

(6) *O filme não pode ter uma ação ou desenvolvimento superficial (não pode haver armas, nem ocorrer crimes na história).* Como em uma perfumaria, definida a essência de um perfume as demais notas olfativas são descartadas em prol da fixação e reconhecimento de sua assinatura. Nesse sentido, estabelecida a cosmética de fetichização do real, os demais recursos estilísticos são rejeitados com a finalidade de se preservar a coerência identitária enquanto movimento cinematográfico.

(7) *São vetados os deslocamentos temporais ou geográficos. (O filme se desenvolve em tempo real).* Sem a preocupação social que direcionava o registro factual no neorealismo italiano, a regra impedia recursos narrativos em relação aos avanços temporais, seja em direção ao passado (*flashback*) ou futuro (*flashforward*). A intenção é imprimir um sentimento de urgência ao movimento diante de sua manifesta contestação à linguagem maneirista do cinema contemporâneo.

(8) *São inaceitáveis os filmes de gênero.* Outra característica que, por vias opostas, aproxima o Dogma 95 do movimento *mumblecore*. Enquanto o primeiro é formatado arbitrariamente dentro de uma roupagem estética estéril, o segundo, como veremos nos próximos capítulos, desconstrói a ideia de filme de gênero justamente por insistir em um dispositivo que esgota a narrativa com a intenção manifesta de despertar no espectador um sentimento de melancolia que o leva a questionar a construção de um mundo esfacelado diante do individualismo que esvazia qualquer modo de expressão ou interação.

(9) *O filme final deve ser transferido para cópia em 35 mm, padrão, com formato de tela 4:3.* Regra que, originalmente modificada, apenas acentua o caráter incongruente do protocolo. O texto original exigia que todo filme fosse filmado em 35 mm, quando os suportes digitais dispensam o uso da película e os filmes de baixo orçamento permitem apenas o registro em uma largura inferior à bitola cinematográfica criada por George Eastmann.

(10) *O nome do diretor não deve figurar nos créditos.* Por fim, apesar de todo o regimento no controle das produções e na exacerbação de uma assinatura reconhecível, o movimento negava a política do autor. Os créditos apenas traziam o nome da obra, identificação dos intérpretes e a certificação com o selo Dogma 95. A título de comparação, na linguagem *mumblecore* também há certa preocupação com o esvaziamento autoral – os diretores não se consideravam autores – em um esforço que nem mesmo reconhecia os filmes produzidos como integrantes de um mesmo movimento.

Guardada toda a afetação estética, a importância do movimento dinamarquês reside no fato de que, ao mesmo tempo em que o manifesto assume uma postura democrática em relação à produção cinematográfica diante das novas possibilidades tecnológicas, ele acaba prestando tributo às vanguardas artísticas, em um evidente processo de continuidade e evolução da linguagem – não à toa o formato acadêmico de proporção da imagem é obrigatoriamente preservado em suas produções. No próprio texto do documento há a articulação entre a mediação da democratização das mídias e a disciplina do código vanguardista. É esse tensionamento, aliás, mesmo que por caminhos tortos, que é validado como justificativa para a rigidez do “voto de castidade”.

Longe de ser o precursor do uso da tecnologia na produção de filmes ou mesmo na utilização de imagens híbridas como dispositivo, o que o Dogma 95, de fato, consolidou foi o barateamento e a democratização da produção cinematográfica, criando uma abertura para que novas gerações de cineastas, anteriormente relegadas a meros espectadores, também pudessem arregimentar novos mecanismos de representação para o cinema. E se, por um lado, o manifesto apenas reafirma a lógica comercial hollywoodiana, por outro, ele o faz em um contexto mais amplo, operando uma abertura no modo de pensar os mecanismos pelos quais o cinema, e as manifestações artísticas de um modo geral, até então eram compreendidos. Desse modo, mesmo apresentando a técnica de maneira fetichizada com uma dinâmica que entrelaça a imagem do mundo à realidade, o movimento parece conservar uma emergência que termina por encobrir uma essência salvadora.

Por isso, tudo depende de pensarmos esta emergência e a protegemos com a dádiva do pensamento. E como é que isto se dá? Sobretudo, percebendo o que vige a técnica, ao invés de ficar estarecido diante do que é técnico. Enquanto representarmos a técnica, como um instrumento, ficaremos presos à vontade de querer dominá-la. Todo nosso empenho passará por fora da essência da técnica (HEIDEGGER, 2002, p. 35).

O que está em jogo nos filmes do manifesto dinamarquês são justamente as novas possibilidades de interação frente ao domínio maquínico, a excitação perante a técnica. As produções do Dogma 95, de um modo geral, independente da castidade de suas regras, operam didaticamente no sentido de uma exploração do uso que se faz da câmera para transformar a relação que até então o cinema estabelecia com a realidade. Entretanto, na esperança de que o radicalismo por si só fosse capaz de reverter o jogo de representações sustentado por uma forma cinema hegemônica, o movimento se viu rendido, mesmo que por vias opostas, diante de uma linguagem exageradamente formal.

Tomemos como exemplo “Festa de Família”, primeiro representante fruto do manifesto, onde se tenta desenvolver um novo código estético para dar conta de uma narrativa classicamente formatada em três atos facilmente identificáveis. O enredo acompanha uma reunião familiar em um hotel de luxo para a comemoração do sexagésimo aniversário do patriarca Helge (Henning Moritzen) que, por sua vez, é surpreendido com o discurso de seu primogênito, Christian (Ulrich Thomsen), que revela a todos os demais convidados o comportamento abusivo de um pai capaz de violar sexualmente seus filhos. A partir desta revelação, o filme progressivamente vai encadeando todos os fatos, com o cuidado de explicar o comportamento de cada um dos personagens. E se a motivação para o conflito está destacada, a resolução deste se realiza de maneira linearmente justificada. Deste modo, a construção representativa da obra em questão é processada em relação aos suportes técnicos disponíveis para a filmagem e não como uma consequência para a história que se deseja contar.

Pode-se ainda alegar que as imagens tremidas, a montagem truncada, a granulação excessiva e o foco que vacila são recursos utilizados tendo em vista a dificuldade de fruição de temas tão pouco palatáveis. No entanto, é reconhecível que, para além da relação dialógica entre estética e narrativa, há sempre a presença de uma técnica ansiosa por transsubstanciar-se em personagem, em um simulacro afetado por “uma imagem que ganha vida e se torna, ela mesma, objeto diegético – personagens-imagem, corpos-imagem” (OLIVEIRA JÚNIOR, 2010, p. 84).

Em uma cena sintomática, no momento em que os convidados começam a chegar ao hotel, a câmera, como se desistisse de acompanhar o movimento dos personagens, decide executar um balé próprio, chegando ao ponto de se chocar contra um dos personagens que, no improviso de sua atuação, não disfarça a dor sofrida no momento da colisão. Além disso, é frequente planos em que se enquadra o nada, personagens que se posicionam em frente à objetiva em um esforço artificial em sua autenticidade ou o uso de uma lente grande-angular

em contra-plongée que, na intenção manifesta de capturar o real em sua plenitude, apenas é capaz de distorcer a perspectiva enquadrada.

A câmera é voyeur, ora escondendo-se dentro de um diminuto cilindro para captar o momento em que Helene (Paprika Steen), filha do patriarca, esconde uma comprometedora carta da falecida irmã, ora para registrar por entre as frestas de uma porta a intimidade da camareira Pia (Trine Dyrholm) que então se prepara para tomar banho.

Tal é a fisicalidade desse objeto diegético que, consciente de sua importância para a narrativa (figura 10), e talvez insatisfeito com o tom imprimido pelos atores, é ele o responsável por arrematar a *mise-en-scène*, dando-lhe forma e nuance. No momento do discurso de Christian, quando o personagem faz a revelação mais importante do filme, por exemplo, o personagem o faz em um tom sereno, como se contasse uma anedota aos convivas, que, por sua vez, também se prostram friamente diante da acusação. É justamente a câmera, associada aos recursos de montagem, quem irá incutir a tensão à cena, através de movimentos frenéticos que contrastam com a placidez dos acontecimentos, se aproximando e afastando-se dos rostos dos interpretres com uma excitação formal que exacerba o conflito.

Figura 10: Câmera onisciente



Fonte: Festa de Família, 1998

O contrário também acontece. No momento em que, após o discurso, o pai decide confrontar o filho reservadamente em um ambiente anexo ao salão de jantar, ele transmite em seu discurso uma sensação de fúria e uma energia eloquentes, que acabam desestabilizando psicologicamente o primogênito. A câmera, no entanto, registra tudo da maneira mais singela

possível, como se a cena tratasse da mais carinhosa troca de afetos. Em determinado corte, as cortinas do salão são registradas em seu doce e suave movimento ao vento, em uma desconstrução técnica que a todo o momento reclama a atenção do espectador.

Esse caráter fetichista do cinema dinamarquês da década de 1990 é realçado tendo em vista o discurso tecnológico como novidade, em um momento em que se legitimava a democratização do registro cinematográfico por meio de aparatos como o vídeo e as mídias digitais. Desta maneira, levando em consideração as reflexões de Philippe Dubois (2004, p. 33-34), os momentos de transição estarão sempre impregnados por um interesse técnico que impede que as questões de representação avancem.

[...] as últimas tecnologias da imagem não fizeram muito mais, no final das contas, do que repor na ordem do dia antigas questões de representação, reatualizando (num sentido nem sempre inovador) velhos desafios da figuração.

Não se trata aqui, entretanto, de demonizar a técnica, afinal “a técnica não é perigosa. Não há uma demonia da técnica. O que há é o mistério de sua essência” (HEIDEGGER, 2002, p. 30). Dentro desta assertiva, apesar do panorama tendencioso de que “a imagem se faz sozinha, segundo o princípio de uma gênese automática, da qual o homem estaria praticamente excluído” (DUBOIS, 2004, p. 40), a dialética relação homem/máquina deve aparecer sempre mensurada através do tensionamento do eixo aproximação-distanciamento, uma vez que “todas as artes se fundam na presença do homem” (DUBOIS, 2004, p. 41).

Contrariando a visão de que a modulação entre maquinismo e humanismo se daria de maneira contínua progressiva, ou seja, à medida que a máquina evolui haveria assim a subtração gradual da interferência humana no processo de produção de conhecimento, restando ao homem unicamente o prazer em desvelar as possibilidades maquínicas, a dialética entre estes polos é, na verdade, sempre elástica, variando de acordo com as características de cada dispositivo. Deste modo, se o discurso como novidade sobrepõe a técnica à linguagem, nada impede que uma nova modulação inverta esta equação, como expõe didaticamente Heidegger (2002, p. 17) ao observar que “se questionarmos, pois passo a passo, o que é propriamente a técnica conceituada, como meio, chegaremos ao desencobrimento. Nele repousa a possibilidade de toda elaboração produtiva”.

Partindo desta consideração, mesmo constatando o arroubo tecnicamente fetichista que pontua os momentos de transição, podemos ainda assim pensar o cinema como uma máquina capaz de recuperar a subjetividade do sujeito, na medida em que somente é

possível considerar a imagem cinematográfica através da relação que esta estabelece com os signos da experiência do artista.

Por outro lado, é preciso também ponderar o registro fílmico de maneira distanciada, afinal, o produto resultante da relação híbrida entre homem/máquina jamais poderá ser tomado como um reflexo do real, como queriam os cineastas dinamarqueses. Na ambição do registro temporal, a mimese fílmica nos engana com a ilusão de um universo que nos é familiar, mas que a todo o momento nos escapa. “O homem pode, certamente, representar, elaborar ou realizar qualquer coisa, desta ou daquela maneira. O homem não tem, contudo, em seu poder o desencobrimento em que o real cada vez se mostra ou se retrai e se esconde” (HEIDEGGER, 2002, p. 21).

Esta relação antagônica de aproximação/distanciamento que o cinema engendra, sobretudo toda vez que o espectador é arrebatado por pensamentos do tipo “o cinema é a vida mesma”, serve de comentário para as obras cinematográficas do Dogma 95. Em todos os longas-metragens do movimento, os cineastas tentaram reordenar a realidade a partir do registro maquínico, que menos do que desvelar o tempo real, só reafirmaram a aproximação do tempo do registro. Se em “Os Idiotas” o real é falseado por meio de truques de montagem – não são os atores que protagonizam as cenas de sexo explícito, sendo estes substituídos por atores da indústria pornográfica – a presença fantasmagórica da irmã falecida e o frenesi técnico de “Festa de Família” acabam por tornar opacos os efeitos de realidade. Retomando o próprio Dubois (2004, p. 67), “as telas se acumularam a tal ponto que apagaram o mundo. Elas nos tornaram cegos pensando que poderiam nos fazer ver tudo. Elas nos tornaram insensíveis pensando que poderiam nos fazer sentir tudo”.

De um modo geral, o Dogma 95 pode ser apresentado como a protagonista de “Os Idiotas”, que, insuspeita em seu comportamento em sociedade, é logo classificada dentro de uma noção burguesa para a normalidade, enquanto que o grupo de amigos rebeldes faz jus ao título do filme. A realidade, no entanto, é justamente o oposto desta primeira impressão. Em outras palavras, visto de cima, o movimento pode muito bem ser considerado uma gema revolucionária dentro de uma ontologia cinematográfica, mas que escrutinado em âmbito menor, se revela como uma estética perdida em si mesma, não muito diferente de todo aquele maneirismo que criticava. O mérito do manifesto, ao contrário de todas estas premissas, está em reaver um discurso que naquele momento encontrava-se adormecido: o discurso do ato de fazer cinema.

3.3. Afeto, dispositivo e cinema de fluxo contemporâneo

Se do ponto de vista estético, o *mumblecore* conserva uma proximidade maior com o neorealismo italiano e o Dogma 95, as questões narrativas deste movimento estabelecem com o cinema de fluxo, sobretudo aquele realizado a partir do final dos anos 1990, uma relação dialógica mais consistente, justamente por apostar em um esvaziamento dramaturgico que encerra a *mise-en-scène* – ou seria melhor dizer que a esgota? – em uma espécie de dispositivo de percepção cuja execução formal ocupa a centralidade do filme.

Esse deslocamento da linguagem cinematográfica acontece em um momento em que, esgotada as possibilidades de expansão do código-cinema tendo em vista o sacrifício da energia criativa em benefício de uma arte que apenas reitera maneiristicamente a ordem pré-estabelecida, os cineastas começam a questionar essa imagem “insuspeita” do real e a utilização que se faz dos suportes tecnológicos como o prolongamento da noção câmara-mundo. É um cinema que nasce da dúvida e que a todo o momento desconfia de seu registro, em um exercício de ambiguidade em relação ao real que ressignifica e eleva a imagem a um estado de suspensão que valoriza o olhar em detrimento da unidade dramaturgica. Nas palavras de Luiz Carlos Oliveira Júnior (2010, p. 93-94).

No lugar do conflito como premissa para a progressão narrativa, instala-se um “fluxo esticado” de imagens, um cinema *en apesanteur*, que pode se livrar ao estágio mais relaxado do “prazer auto-erótico do olho enlaçando uma realidade evanescente” (Pascal Bonitzer). No lugar da ansiedade psicológica, enxertam-se blocos de afetos, fragmentos de vida sem significados fechados, uma primazia do sensorial e do corpóreo em detrimento da psicologia e do discurso. Filmes sem clímax, sem oscilação dramática, marcando uma certa indiferença do tempo à passagem dos fatos.

As primeiras experiências com o cinema de fluxo aparecem já no final dos anos 1980 e são marcadas por uma aproximação com as artes plásticas. Até então, estas formas cinema estavam confinadas aos templos da arte, favorecendo uma noção que as categorizavam como “cinema de museu” exatamente por serem mais exploradas por artistas plásticos do que propriamente cineastas, seja através da radicalização dos tempos (tempos mortos/mobilidade máxima) ou por meio da experimentação “entre-imagem” impulsionada pelos videoartistas.

Este cenário começa a mudar quando, ancorado no formalismo estético e na instalação de dispositivos sensoriais, diretores como David Cronenberg, David Lynch, Hou Hsiao-hsien e Tsai Ming-liang passam a reconfigurar o núcleo duro da linguagem cinematográfica. Diante de uma imagem homogênea, passiva em sua crença que confunde

realidade e simulacro, conceitos e sentimentos, esses cineastas parecem nos dizer: é preciso dissolver os códigos cristalizados por uma ontologia cinematográfica que sacrifica o avanço da linguagem, recolocando assim a questão da imagem no centro da discussão.

Este postulado, entretanto, só começou a ser, de fato, articulado no início dos anos 2000, no mesmo momento em que começava a aflorar o movimento *mumblecore*, quando colaboradores da revista *Cahiers du Cinéma*, sobretudo Stéphane Bouquet e Jean-Marc Lalanne, passaram a argumentar a relação entre a estética de fluxo e o cinema contemporâneo através de análises científicas que apontavam para uma bifurcação da linguagem cinematográfica. Sendo assim, na visão destes autores, se de um lado, prevaleceria a forma clássica, com a planificação do conflito e a insistência em códigos estéticos pré-estabelecidos, de outro, estruturava-se a defesa de um registro pautado pela desierarquização narrativa e por um saber que, consciente de um universo da cultura que transcende qualquer manifestação artística, mostra-se aberto ao diálogo com as mais diversas formas de expressão.

Stéphane Bouquet anunciava há alguns meses atrás (*Cahiers* nº566): o horizonte estético do cinema contemporâneo tomaria a forma de um fluxo. Um fluxo esticado, contínuo, um escorrer de imagens na qual se abismam todos os instrumentos clássicos mantidos pela própria definição da *mise-en-scène*: o quadro como composição pictural, o *raccord* como agente de significação, a montagem como sistema retórico, a elipse como condição da narrativa. Esse ano, em Cannes, vimos brotar uma multidão de hipóteses de refundação daquilo que foi por muito tempo julgado como a menor unidade de significação no cinema: o plano. Em certas proposições radicais, o plano não é mais a parte de um todo, mas ao contrário, em Sokurov, em Gaspar Noé, tudo agora faz parte do plano (LALANNE, 2002, p. 26).

Apesar de ter na dissolução do plano sua pedra fundamental, como aponta Jean-Marc Lalanne, essa ressignificação do cinema, no entanto, é rearranjada não apenas por meio da quebra da continuidade, do esfacelamento da imagem-movimento, mas sim através de um conjunto de signos que, armados em dispositivo, tem o poder de provocar no espectador novos afetos sensoriais. Nesses filmes, diante da ausência de um discurso manifesto, a única possibilidade de leitura está em estabelecer uma relação afetiva com a imagem, uma troca de energia que não tem a ambição de “refletir nem decifrar o mundo captado pela câmera, mas tão-somente o isolar num espaço onde se possa experimentá-lo de maneira intensificada” (OLIVEIRA JÚNIOR, 2010, p. 86).

A função deste cinema está em reconhecer no plano seu ponto de vista parcial, que a todo o momento se sujeita ao reenquadramento e a refocalização operada por uma câmera que, ciente de sua limitação, pode apenas assumir-se como fragmento e não como um

aspect ratio do real. Desta maneira, a imagem, despida de toda sua arrogância e presunção, se revela como a imagem do instante, indiferente ao real sensível e à passagem do tempo.

Os planos alongados, a *mise-en-scène* minimalista, o respeito à pesquisa formal, a constituição dos tempos mortos, o som exclusivamente diegético e a câmera que se aproxima de uma rítmica do olhar, todavia, ao invés de chamar a atenção para si mesmos como acontecia no Dogma 95, são recursos que apenas procuram quebrar a hierarquia da imagem, através de uma aleatoriedade que substitui a coerência dramática por uma sensação de que “não há propriamente um filme para ver, mas um novo dispositivo de cinema que se deve habitar” (OLIVEIRA JÚNIOR, 2010, p. 86). Nesse sentido, os suportes técnicos são operados de maneira tão natural e orgânica que, muitas vezes, o espectador não se dá conta da ausência de cortes, do plano-sequência que se prolonga ou dos tempos que se sobrepõem, tendo em vista a relação imbricada entre técnica e imagem.

Diante de um dispositivo aparentemente tão abstrato, o que instiga e promove a retenção da imagem pelo espectador esta na correlação que se estabelece entre a percepção do objetivo fílmico e o afeto em relação a este. Seja o afeto entre os personagens em cena, no intercâmbio entre o observador e a imagem ou no gesto simbiótico entre a câmera e movimento, a eficácia desta estética aparece sempre atrelada a um bloco de sensações, “um composto de perceptos e afectos” (DELEUZE e GUATTARI, 1993, p. 213). Considerando um movimento que se cristaliza justamente ao promover um modelo de linguagem emergente, que independe do espectador e tampouco da visão do artista – o papel do autor é constantemente questionado no cinema de fluxo – uma vez que todas as energias são esgotadas no processo de experimentação, o que de fato valida esse esforço como obra de arte é um composto dialógico entre percepções e afeições.

Os perceptos não são mais percepções, são independentes do estado daqueles que os experimentam; os afectos não são mais sentimentos ou afecções, transbordam a força daqueles que são atravessados por eles. As sensações, perceptos e afectos, são seres que valem por si mesmos e excedem qualquer vivido. (...) A obra de arte é um ser de sensação, e nada mais: ela existe em si (DELEUZE e GUATTARI, 1993, p. 213).

Ponderando essa realidade, e percebendo que as sensações existem mesmo na ausência do artista, afinal o afeto é um “devir não humano do homem” (DELEUZE e GUATTARI, 1993, p. 224), o autor dentro da fruição afetiva do cinema de fluxo é mero mostrador, uma ferramenta que movimenta a engrenagem de sensações justamente por negar qualquer movimento em direção à imitação ou semelhança. Na intermediação sensorial entre

artista e público é que esta forma cinema se internacionaliza, uma vez que “o artista é mostrador de afectos, inventor de afectos, criador de afectos, em relação com os perceptos ou visões que nos dá. Não é somente em sua obra que ele os cria, ele os dá para nós e nos faz transformarmos com eles, ele nos apanha no composto” (DELEUZE e GUATTARI, 1993, p. 227).

Indicativo desta noção afetiva do cinema-dispositivo, um dos filmes que serve de base de sustentação para as teorias de Bouquet e Lalanne é o taiwanês “Que Horas São Aí?” (*Ni Na Bian Ji Dian*, 2001), de Tsai Ming-liang (figura 11). Construído a partir de um fiapo de história, tendo em vista a impossibilidade de construção dialógica, o enredo do filme segue um curso anti-narrativo que explora progressivamente a relação afetuosa entre os personagens. Em Taipei, Hsiao Kang (Kang-sheng Lee) é um vendedor ambulante de relógios que acaba de perder o pai. Carente de atenção diante de uma mãe (Yi-Ching Lu) rendida ao luto e ao misticismo budista, ele acaba se apegando a uma relação platônica com uma cliente, Shiang-chyi (Shiang-chyi Chen), que está de mudança para Paris e que deseja comprar um relógio bastante específico, capaz de marcar dois fusos horários simultaneamente.

Figura 11: Suspensão afetiva



Fonte: Que Horas São Aí? – 2001

Dentro desta perspectiva, o plano-sequência que abre o filme já nos deixa antever os mecanismos formais de Ming-liang, que parece descamar a realidade em um crescente anticlimático, pontuado por um uma série de eventos aparentemente sem importância. Nele, a partir de uma câmera imóvel, acompanhamos o registro do cotidiano banal do pai de Kang: ele prepara o café; tenta acordar o filho; fuma um cigarro; vai até à varanda. Em seguida, há um corte e já somos apresentados ao filho de posse das cinzas paterna, dirigindo-se até um

templo budista onde, enfim, serão realizados os rituais fúnebres. Deste modo, o evento que na narrativa clássica seria o *plot* principal para o enredo, o acontecimento catalisador dos conflitos, é negado ao espectador. É necessário até mesmo certo tempo de fruição para que o observador perceba a conexão entre as cenas – e nesse aspecto, a valorização dos tempos mortos é fundamental para que se instale uma correlação sensorial entre as imagens.

O filme se desenrola a partir de uma série de planos-sequência em que pesa a anulação da oposição campo/extracampo em prol da construção de um olhar sempre estático que invariavelmente reorganiza a realidade.

A mise-en-scène se acha rarefeita enquanto “gestão de cenas”, pelo fato (anterior) de que, no lugar onde costumeiramente se viam cenas bem demarcadas, com contornos exatos, agora se apresentam eventos de bordas esfarrapadas, eventos de contornos fluidos, imprecisos (OLIVEIRA JÚNIOR, 2010, p. 98-99).

Neste caso, a morte do pai ao invés de deflagrar a ação dentro da narrativa, promove o inverso: o conflito vai sendo aos poucos minado diante da incomunicabilidade dos personagens que, suspensos em suas angústias íntimas, entregam-se a um espiral obsessivo ante a impossibilidade de interação com o próximo. O afeto, entretanto, está lá. Em todas as situações, os três protagonistas buscam desesperadamente uma conexão com o quer que seja, no entanto, não chegam nem mesmo perto de a tangenciarem. Nesse sentido, a desconstrução da trama é processada por meio de três narrativas em paralelo que, apesar do esforço em se aproximarem, apenas confirmam o inevitável distanciamento.

Kang, por exemplo, se encontra com Shiang-chyi em apenas duas rápidas ocasiões e ambos os contatos são estabelecidos através de uma relação puramente comercial – a venda do relógio. O esforço no sentido de estabelecerem uma conexão é mínimo: ele lhe vende o relógio com 30% de desconto, enquanto ela lhe presenteia com um pastel da sorte. Ao encobrirem suas tensões, incapazes de externarem qualquer tipo de sentimento, os personagens entregam-se a aspirações compulsivas que, muitas vezes, não fazem qualquer sentido. Kang fica obcecado e passa a acertar todos os relógios de Taipei com o fuso horário de Paris, enquanto que sua mãe, na tentativa da materialização de um afeto, acaba acreditando na reencarnação do marido em uma barata, mantendo uma agenda que consiste em preparar o jantar sempre à meia-noite, no mesmo horário em que o homem costumava cear, chegando ao limite de lacrar todas as frestas e janelas da casa, uma vez que o esposo também era pouco afeito a luz do sol. Enquanto isso, em Paris, Shiang-chyi, isolada em virtude de não dominar o

idioma francês, se sente aprisionada em seu apartamento na mesma medida em que encontra alívio na relação que estabelece com os ruídos provocados pelo seu vizinho do andar superior.

Acentuando a busca afetiva dos personagens, os planos em “Que Horas São Aí?” são decantados em uma fruição indissociável à passagem do tempo. Nesse sentido, é sintomática a presença física, praticamente em todas as cenas, do relógio enquanto objeto, em uma valorização do decorrer natural do tempo, em detrimento da manipulação do homem. A composição fílmica aqui se aproxima do conceito de “Gestell” em Heidegger (2002, p. 24), no sentido de que a imagem é dotada de uma espontaneidade que suspende qualquer relação artisticamente pré-concebida justamente por impor ao artista um dispositivo pelo qual “desafia o homem a des-enconbrir o real no modo da dis-posição, como dis-ponibilidade”.

Essa fluência que valoriza a percepção sensorial e a frouxidão com que os elementos da natureza se concatenam é validada pela dilatação do tempo fílmico em planos-sequência que se encerram em si mesmos, ressaltando a presença de um mundo minimalista, apático, e por isso mesmo, espontâneo. A título de explanação, em Ming-liang essas imagens pululam aos montes: a câmera que, pacientemente, aguarda a mulher percorrer todo o trajeto da escada rolante e em seguida aguarda até que seu trem chegue à estação do metrô; Kang que, incrédulo da mercadoria que tem em mãos, provoca o choque do relógio contra a parede, na expectativa de provar que, ao contrário do que havia lhe dito o representante, o objeto não é inquebrável; a mãe que, enquadrada à distância, prepara um jantar com todos os seus pormenores; ou ainda Shiang-chyi que, em uma imobilidade que desafia a inércia da objetiva, contempla uma escultura no cemitério.

O autor, diante da impossibilidade de se registrar o real, “excede os estados perceptivos e as passagens afetivas do vivido. É um vidente, alguém que se torna. Como contaria ele o que lhe aconteceu, ou o que imagina, já que é uma sombra?” (DELEUZE e GUATTARI, 1993, p. 222). Nesse sentido, a construção do enredo e dos personagens é estabelecida menos como a concepção de uma história grandiosa, aspirante a gêneros e heróis, do que como uma fatia do mundo que é percebida pelo artista através de uma visão que entrelaça “perceptos desta vida, deste momento, fazendo estourar as percepções vividas numa espécie de cubismo, de simultanismo, de luz crua ou de crepúsculo, de púrpura ou de azul, que não tem outro objeto nem sujeito senão eles mesmos” (DELEUZE e GUATTARI, 1993, p. 222).

Esses “perceptos” de que tratam Deleuze e Guattari aparecem imbuídos de um sentimento afetivo que atravessa a obra, suprindo a ausência de uma *mise-en-scène* que

amarre causalmente os acontecimentos. Eventos esses que, autônomos, na medida em que se instalam em suspenso e desenraizados da matriz fílmica, são potencializados diante de um universo rico em possibilidades. E se a interação e a expressão são esfaceladas diante de um vazio comunicacional, o afeto ainda assim consegue transcender às relações humanas. Não à toa, os momentos finais de “Que Horas São Aí?” são pontuados por uma afeição desesperadora. Os três personagens, vencidos por uma força que encobre suas tensões, entregam-se a um sexo estéril em sentimentos, mas que no limiar, trazem o conforto afetivo da fricção entre corpos, ou através da imaginação destes. Kang se lança frente à volúpia de uma prostituta, enquanto sua mãe entrega-se espiritualmente ao marido morto e Shiang-chyi, ao encontrar a única mulher capaz de entender seu idioma, se sujeita ao contato homossexual. E se o vazio é a sensação predominante no pós-coito, a necessidade de afeição segue inabalável.

Essa relação do afeto que, na ausência de palavras, se materializa através do aspecto físico é explorada em toda a filmografia da japonesa Naomi Kawase. A trama de “Shara” (*Sharasôju*, 2003), por exemplo, ao invés de lidar com o sofrimento e o drama, afinal é sempre traumático o desaparecimento de um filho, limita-se a acompanhar a rotina da família, enquadrando cada pequeno movimento de maneira contemplativa, diluindo o sentimento de ausência em cada pequeno gesto que nos aproxima daquele universo. No entanto, se a dor é ausência, a relação afetiva que a câmera estabelece com os personagens é uma presença física constante: a chuva que molha os corpos durante o festival na rua, com gotas d’água que parecem transbordar a tela; a energia empregada em uma corrida labiríntica por entre as casas de uma comunidade e a dor do parto que, filmado em sua integridade, transforma a experiência em um verdadeiro renascimento.

Em um dispositivo semelhante, em “A Floresta dos Lamentos” (*Mogari No Mori*, Naomi Kawase, 2007), Machiko (Machiko Ono), uma cuidadora de um lar de idosos, tenta superar a dor da perda de um filho projetando seu afeto em um senhor, Shigeki (Shigeki Uda), que também jamais havia superado o trauma da morte da esposa. E se no início dessa relação há uma impossibilidade de contato por meio das palavras – o idoso chega a agredir fisicamente as primeiras tentativas de aproximação de Machiko – esse entrave é superado através do afeto físico. Perdidos no meio da mata fechada, um pacto entre ambos é mediado por meio de trocas corporais que, em última instância, apaziguam o tempo do luto. Em uma cena reveladora, Machiko se despe e abraça com ternura Shigeki que, confuso e encharcado pela chuva, passa a se sentir novamente aquecido e protegido. Chave sensória que é retomada em “Hanezu” (*Hanezu no Tsuki*, Naomi Kawase, 2011), quando o marido traído abraça o

corpo nu da esposa em sinal de perdão, e em “O Segredo das Águas” (*Futatsume no Mado*, Naomi Kawase, 2014), no momento em que dois adolescentes, diante de um silêncio dialógico doloroso, superam seus traumas através do atrito dos corpos desnudos com as águas salgadas do mar.

Dentro desta ótica de representação, o cinema de fluxo parece tender a um dispositivo que busca reativar os “perceptos” e “afectos” do espectador, cristalizando um conjunto de sensações que vão além daquelas que as ascende. Esses filmes, ao priorizarem um discurso que está sempre em suspenso, terminam por delinear uma série de potências, ou seja, possibilidades, de significação que visam desestabilizar aquilo que antes estava estabilizado dentro da lógica cinematográfica.

Os cineastas do fluxo, diferentemente, não captam ou recriam o mundo segundo articulações do pensamento que se fariam legíveis nos filmes. Eles realizam um cinema de imagens que valem mais por suas modulações do que por seus significados. A tarefa do cineasta do fluxo consistiria não em organizar uma forma discursiva, mas em “intensificar zonas do real”, resguardar do mundo um estatuto aleatório, indeciso, movente. [...] O cinema de fluxo se constrói na mistura, na indistinção, em último grau na insignificância mesma das coisas (OLIVEIRA JÚNIOR, 2010, p. 92).

Essa insignificância das coisas, tomando mais um exemplo que nos permitirá compreender a falta de peso que se dá ao discurso e o olhar que se desloca para os personagens em detrimento à linearidade dos fatos, é iluminada por meio do filme “A Viagem do Balão Vermelho” (*Le Voyage du Ballon Rouge*, Hou Hsiao-Hsien, 2007) que, ao adotar como ponto de partida uma homenagem manifesta à Albert Lamourisse e à obra “O Balão Vermelho” (*Le Ballon Rouge*, 1956), o faz apenas para ressaltar a distância entre uma linguagem e outra. Algo explicitado em uma cena bastante significativa, quando uma personagem cineasta apresenta para um garoto o clássico francês dizendo se tratar de “um filme muito antigo”. Enquanto o balão de Lamourisse serve de comentário ao personagem que o carrega, motivando um discurso sobre amadurecimento que costura toda a narrativa, o balão de Hsiao-Hsien não está impresso no real. Ao contrário de “O Balão Vermelho”, o balão do cineasta taiwanês jamais compartilha um mesmo quadro com qualquer personagem que seja. O objeto é um dado extracampo que, na melhor das hipóteses, tendo em vista um enredo minimalista que parece não caminhar para lugar algum, tenta amarrar poeticamente as histórias em suspensão.

Nesse sentido, ao se tentar estabelecer um resumo para a trama, qualquer esboço passará longe de uma sinopse: uma vocalizadora de marionetes, Suzanne (Juliette Binoche),

contrata uma jovem cineasta chinesa, Song (Song Fang), para um trabalho ocasional como babá de seu filho, Simon (Simon Iteanu). Entretanto, em linhas gerais, pode-se considerar que o filme é pontuado por um olhar que investiga a interação – ou a falta dela – entre os personagens e a relação afetiva que estes estabelecem com o mundo ao seu redor e que, em última análise, ainda consegue articular uma discussão metalinguística sobre o papel do artista em face das possibilidades do cinema contemporâneo.

Assim como nos filmes de Tsai Ming-liang, Hsiao-Hsien rompe com o código máximo do cinema, confinando seu discurso em um plano que se encerra dentro dele mesmo. Aqui não há a possibilidade do jogo plano/contra-plano e o extracampo é um dado incapaz de alterar a realidade encenada diante da objetiva. A linguagem é desconstruída em benefício de uma nova possibilidade: “A Viagem do Balão Vermelho” é uma experiência reflexiva que resvala em sua estética de espelhos, capaz de inserir em um mesmo quadro pontos de vista opostos (figura 12). Na cena em que Simon e Song passeiam pelas ruas de Paris, por exemplo, ele resolve entrar em um café para jogar fliperama enquanto a babá permanece do lado de fora filmando os movimentos do garoto – ela é uma curtametragista que está produzindo um filme que relaciona a infância a balões vermelhos. Desta maneira, ao invés de cortar o plano, intercalando as ações paralelas, como na decupagem clássica, a câmera de Hsiao-Hsien permanece do lado de fora, junto à personagem Song, mas ao mesmo tempo consegue dar conta da ação no interior do estabelecimento através do vidro que reflete a imagem da criança operando a máquina de fliperama. Em outra oportunidade, a ação é desenvolvida em duas perspectivas, com a câmera enfocando ao mesmo tempo a sala de jantar e a cozinha ao fundo: enquanto que, no primeiro plano, Song trabalha em seu computador, ao fundo podemos acompanhar os vizinhos preparando o jantar.

O filme é construído em torno de eventos banais, como se essas percepções minimalistas fossem as coisas mais importantes do mundo. É um enredo sem trama, sem conflito, que ratifica o gosto pela rotina, pelo cotidiano, típico do cinema de fluxo. É através dos pequenos detalhes – que a câmera revela sempre com enorme delicadeza por meio de *travelings* que transformam em espaço gigante o mais diminuto dos ambientes – dotados de uma relação afetiva que extravasa à imagem, que o filme vai desvelando suas motivações para o espectador: o vizinho que pede para preparar o jantar na cozinha de Suzanne, Song assando panquecas com a ajuda do advogado da patroa, a mudança do piano de um andar para o outro com personagens anônimos relatando suas experiências de trabalho, a projeção de um filme de família em oito milímetros, dentre muitas outras passagens.

Figura 12: Superfícies espelhadas



Fonte: A Viagem do Balão Vermelho, 2007

Semelhante ao que já ocorria em “Millennium Mambo” (*Qian Xi Man Po*, Hou Hsiao-Hsien, 2001), aqui os tempos se sobrepõem à imagem sem qualquer cuidado na preparação do espectador que, a todo o momento, se questiona se aquelas imagens imbricam-se ao passado ou ao presente. Em especial, no momento em que Simon está em um parque com Song quando, em um recuo da câmera, o tempo se transforma com o garoto agora se divertindo com a irmã mais velha. Todavia, apesar de desconstruir todo um modelo de representação, esta desconstrução é operada por meio de um dispositivo auto-reflexivo que discute metalinguisticamente o fazer cinematográfico.

Em um aspecto que aproxima ainda mais o cinema de fluxo do *mumblecore*⁶, o diretor taiwanês, ao lançar mão de um suporte que manipula a imagem, uma vez que o balão é alterado por computação gráfica, traz a discussão técnica para dentro do seu filme. Nesse sentido, Song funciona como uma espécie de alter ego para Hsiao-Hsien, que se apropria da personagem para dar cabo de suas inquietações como realizador. Em uma cena, a cineasta revela à Suzanne o dispositivo ilusório de seu curta-metragem, desvelando a tecnologia empregada na sua produção – ela filma um rapaz vestindo um traje verde manuseando um balão que, posteriormente, será apagado com a ajuda de um computador. Desta maneira, parece nos dizer Hsiao-Hsien, a mesma imagem que revela é também aquela imagem que esconde. E, diante de uma imagem que a todo o momento nos engana, o registro deve se pautar por uma transcendência afetiva que escape às fragilidades humanas, cristalizando um modelo representativo que não é mais uma “imitação, uma simpatia vivida, nem mesmo uma

⁶ Como veremos no último capítulo deste estudo, sobretudo através da análise do filme “The Puffy Chair” (Jay Duplass e Mark Duplass, 2005), a metalinguagem e o mea-culpa que discute o uso da tecnologia na produção cinematográfica são recursos que impregnam a diegese do movimento norte-americano.

identificação imaginária. Não é a semelhança, embora haja semelhança. Mas, justamente, é apenas uma semelhança produzida” (DELEUZE e GUATTARI, 1993, p. 222).

Sintoma desta preocupação, a última cena do filme, quando Simon vai ao Museu d'Orsay em virtude de uma excursão cultural do colégio, discute o papel do autor e a perspectiva do quadro cinematográfico. Ao contemplar uma tela, pintada em *contra-plongée* na tentativa de compilar o microcosmo de um parque, a professora estimula os alunos a refletirem sobre as intenções do pintor. No entanto, os observadores percebem que quanto mais se amplia a perspectiva do quadro, mais nebulosos ficam os escopos. Nesse sentido, levando em conta a discussão estética em torno do que deve ou não ser filmado, a política do cinema de fluxo se pauta por uma ausência de seletividade que inverte a expectativa do espectador. Agora em suspenso, um jogo aleatório na estética do enquadramento metamorfoseia o tempo do plano em um tempo do olhar, validando os afetos espontaneamente brotados da diegese ao agregar-se simbioticamente ao movimento da câmera que, se desdramatizado em seu instante, apenas o faz para depois poder se reintegrar a uma ordem transcendente em sua duração, capaz de apontar maneiras de sentir o mundo livres de qualquer código regente.

4. MUMBLECORE: A ESTÉTICA DO EFÊMERO

Nesse capítulo, abordaremos frontalmente o *mumblecore* com o objetivo de desenvolver um panorama conceitual que suscite o debate tendo em vista as considerações dialógicas levantadas nos capítulos anteriores. A intenção é explorar o formalismo deste cinema (a narrativa desdramatizada, a descontinuidade, a composição improvisada da *mise-en-scène* e a racionalidade da técnica) por meio da relação imbricada que esta estética estabelece com outros movimentos cinematográficos e outras formas de arte, considerando uma abordagem convergente que desestabiliza conceitos como o da especificidade e da autonomia das artes.

Dentro desta análise confluyente, o desafio está em mensurar o impacto inaugurado pelas novas possibilidades técnicas que, por sua vez, retomam o questionamento que André Bazin já articulava nos anos 1940: o que é o cinema? Nesse sentido, o ponto de partida para essa discussão está no reconhecimento da dilatação da experiência audiovisual que, dentro de uma asserção de cinema moderno, agora se expande em direção à legitimação da imagem sob diferentes suportes de registro (película, vídeo, digital).

Nesse contexto, a primeira parte deste capítulo (item 4.1) articulará as possibilidades de abordagem para o movimento *mumblecore* que, se de um lado é conduzido pelo oportunismo de uma geração de cineastas saturada por uma tendência exibicionista que presentifica a experiência, por outro, consegue estabelecer com a estética de suas produções uma desnaturalização do lugar-cinema, dissolvendo o ilusionismo e amplificando a temporalidade da imagem em um desvelar desconfortável que transfere todo o incômodo do olhar para o espectador.

Em seguida, a partir da articulação de um tensionamento de aproximação/distanciamento, o movimento norte-americano será pensado dentro dos moldes da proposta baziniana de fluxo realista e por meio da visão empírica de Siegfried Kracauer que valida o cinema como o registro descontínuo do mundo material (item 4.2), em uma espontaneidade que contrasta com a racionalidade da técnica (item 4.3). Nesse momento, será investigado o caráter reflexivo desta manifestação artística que metalinguisticamente introduz em sua diegese uma discussão que questiona toda uma nova moralidade no sistema de produção de imagens.

Finalmente, percebendo que a estética do *mumblecore* foi aos pouco se diluindo frente ao cotejo da forma ideológica, a última parte (item 4.4) terá como tônica a exploração

desse momento de passagem, quando, ao longo de uma década, a atitude contestatória do movimento foi sendo desestabilizada em virtude de um deslocamento filiado às ambições industriais.

4.1. A geração do mosaico

Considerando o desvelar de variadas formas cinema, anteriormente encobertas pelo discurso hegemônico, conforme discutido no capítulo 2, e entendendo o agenciamento do aparato cinematográfico, como apreciado no capítulo subsequente, como um dispositivo que reorganiza o fluxo da vida material menos como um enunciado do real e mais como um fragmento capaz de inserir sensorialmente a imagem no mundo desierarquizado das coisas, é possível compreender o contexto pelo qual se consolida a sustentação de um movimento com as características estéticas do *mumblecore*.

No entanto, tendo em vista as possibilidades de tangenciamento que o movimento engendra, tal leitura revela-se limitada por não considerar a pluralidade de caminhos que emergem frente a uma nova estética. E se por um lado, o movimento pode ser pensado através do agrupamento de cerca de dez cineastas, com idades afins, formação superior equivalente e sem qualquer experiência anterior na produção de longas-metragens, por outro, como reitera parte da crítica, é possível enquadrá-lo em uma espécie de golpe que, semelhante ao que acontecia no Dogma 95, apropria-se de um cenário esquizofrênico favorecido por um sujeito presentificado e sem memória que, na melhor das hipóteses, se regozija por meio do exibicionismo desenfreado das imagens. Esse paradoxismo na leitura do movimento é observado pela historiadora e *videomaker*, Brigitta Wagner⁷ (2011), em seu artigo para a edição 59 da revista online “Senses of Cinema”.

In critics’ attempts to describe and evaluate this twig of post-millennial American independent cinema (associated with Swanberg, Bujalski, Aaron Katz, the Duplass brothers, Greta Gerwig, and Alex Karpovsky), its affiliates (Matt Porterfield), and younger youngsters (the Safdies, and Lena Dunham, perhaps), one often detects a vascillation between admiration and dismissal. Arising from the digital revolution and self-marketing possibilities of the internet, the ‘do-it-yourselfers,’ of whom Swanberg has been the most prolific, have shown up the more plodding production process of the budgeted and backed indie feature of the 1990s. These filmmakers make films without excuses. They make films about people their age, their perception of the world, and their technological moment with the means available to

⁷ Brigitta Wagner é professora de cinema alemão na *Indiana University-Bloomington*, editou um documentário sobre as geografias do desejo entre Israel e Alemanha, além de colaborar com o *Telluride Film Festival*.

them. Dismissal then casts Swanberg & Co. as whiny, educated brats with no greater ambition than self-absorbed soul-meandering and shoddy technique⁸.

Nenhuma dessas possibilidades, entretanto, parece ser capaz de encerrar a discussão em torno deste regime cinematográfico que, mesmo após sua desintegração estética – como veremos mais adiante, ao final dos anos 2000 o movimento acabou se descaracterizando – ainda permanece um campo aberto em negociações e disputas. Esta ambiguidade de abordagem é apontada por Ismail Xavier na terceira edição da obra “O Discurso Cinematográfico: a opacidade e a transparência” (2005), quando o autor inclui em seu estudo a visão do cinema como um dispositivo. Partindo das formulações estruturalistas de Jean-Louis Baudry, Xavier amplia a contenda para além dos efeitos psíquicos da recepção, reconhecendo e valorizando as mais diversas formas de representação. Ora, se é possível identificar uma esquizofrenia que outorga o poder de registro a um público pouco afeito à técnica e à produção de imagens, justamente por inserirem-se muito mais em uma cinefilia do consumo que valoriza “a construção de um presente eterno vivido por sujeitos sem memória, dissociados, fragmentados por uma crise do senso da temporalidade, incapazes de síntese e atropelados por uma velocidade de estímulos” (XAVIER, 2005, p. 180), também é lícito considerar, em contrapartida, a espontaneidade destas imagens que é capaz de desconstruir toda uma ideologia narrativo-dramática que as aproximam da experiência contemporânea “diante do elogio ao cinema moderno e seus distintos modos de fazer pensar, quando a recusa do fluxo “normal” da continuidade clássica se faz movimento aberrante, e as vozes do narrador confiável dão lugar a construções geradoras do indiscernível” (XAVIER, 2005, p. 189).

De modo geral, o *mumblecore*, ao contrário de um sujeito-olho que, mesmo implícito no processo do registro, é capaz de dotar a diegese de uma hierarquia soberana, se legitima por meio de uma câmera autônoma liberada de qualquer ideologia, exatamente por desconsiderar os sistemas de representação dominante na organização do discurso cinematográfico. É um cinema que, além de esvaziar a narrativa e fragmentar-se diante do espectador, também reconhece sua técnica ao expor indicadores que reforçam a noção de

⁸ Nas tentativas da crítica de descrever e avaliar esse ramo do cinema independente americano pós-milênio (associado a Swanberg, Bujalski, Aaron Katz, os irmãos Duplass, Greta Gerwig e Alex Karpovsky), seus afiliados (Matt Porterfield) e jovens mais jovens (os Safdies, e talvez Lena Dunham), percebe-se com frequência uma oscilação entre desprezo e admiração. Surgindo da revolução digital e das possibilidades de autopromoção da internet, os “façam-vocês-mesmos”, dos quais Swanberg tem sido o mais prolífico, mostraram o processo de produção mais constante da cena *indie* de orçamento limitado dos anos 1990. Eles fazem filmes sobre pessoas da sua idade, sua percepção de mundo e seu momento tecnológico, com os meios a eles disponíveis. Por outro lado, a corrente do desprezo considera Swanberg & Cia. fedelhos mimados com formação universitária, sem maiores ambições do que refletir sem rumo sobre a alma, de maneira aut centrada e com técnica inferior.

como os códigos ali foram arquitetados. É, sobretudo, um cinema que, sustentado por meio da fratura de seu modelo ilusório, rompe definitivamente com todo o idealismo em torno de um real sensível à imagem.

Nesse sentido, é um movimento que resgata um modelo de desconstrução semelhante àquele pensado pelas revistas francesas *Cahiers du Cinéma* e *Cinéthique*, entre os anos de 1969 e 1971, quando se estabeleceu, pela primeira vez, a necessidade de reformulação das teorias bazanianas e do resgate construtivista em torno da montagem de Eisenstein e Vertov. Do embate crítico entre as publicações, surge a oposição entre materialismo/idealismo, fundamental na compreensão da chave que congrega o discurso *mumblecore* dentro da concepção material da imagem, ao mesmo tempo em que o libera da fórmula idealista que, nas palavras de Ismail Xavier (2005, p. 151), nada mais é do que uma fatalidade de organização formal que induz a câmera na produção de “imagens que são cúmplices ideológicos da ideologia dominante, não por reproduzirem o mundo, mas porque ela constrói uma representação espacial em acordo com os artifícios historicamente determinados”. Em contraparte, eis o motivos que aproximam esse movimento da noção materialista.

O cinema materialista de *Cinéthique* é uma desconstrução porque seu particular método construtivo desmonta-se diante do espectador. E o deve fazer literalmente. O modelo proposto deve não apenas desobedecer às regras clássicas, produzindo deslocamentos ou distanciamentos críticos frente à ficção dominante; ele deve ir além, promovendo um verdadeiro *strip-tease* do discurso: este tem de se mostrar como tal em sua estrutura profunda; peça por peça, deve revelar-se como operação de linguagem, esclarecendo suas leis de produção e suas condições práticas, ao mesmo tempo em que discutindo seu próprio estatuto frente ao “tema”, à “realidade” ou ao “contexto” a respeito do qual o filme tenta falar (XAVIER, 2005, p. 159).

Não à toa, o cinema realizado por essa geração do mosaico é essencialmente metalinguístico ao escrutinar a técnica empregada na produção dos filmes⁹, muitas vezes mostrando-se consciente da fratura que estão promovendo em relação às ideologias consolidadas. Nesse sentido, considerando o diálogo com o *mumblecore*, a visão dos *Cahiers du Cinéma* se revela ainda mais completa do que a dos críticos da *Cinéthique*, justamente por considerar que “os filmes desconstrutores não são apenas aqueles que mostram suas “entranhas”, mas também aqueles que, pelo modo como são construídos, carregam indicadores que revelam o que há de básico sobre suas condições de produção e sobre os seus códigos” (XAVIER, 2005, p. 159).

⁹ Essa característica será retomada em uma perspectiva mais ampla no próximo capítulo, com a análise fílmica da obra “The Puffy Chair” (Jay Duplass e Mark Duplass, 2005) pautada pela exacerbação de um *mea-culpa* que a produção estabelece em relação à utilização do suporte digital para a captação das imagens.

Desta maneira, o *mumblecore* é sintomático de uma noção de mundo contraditória que, ao mesmo tempo em que se apropria de um dispositivo descentralizado, também intenta convergi-lo a uma unidade estética própria. Ou seja, o movimento pode ser pensado nos moldes da definição de dispositivo operada pelo teórico marxista Frederick Jameson (2006, p. 270), na medida em que é caracterizado por agentes públicos, cinéfilos antes de produtores da indústria, que aspiram a uma utopia capaz de romper com a engrenagem da mídia hierarquizada ao permitir uma participação mais ativa da esfera pública no processo de produção da cultura, já que agora o sujeito estaria imbuído de um sentimento de “afastamento daquele impulso interior de autopreservação, uma vez que ele teria se tornado desnecessário”. Por outro lado, o movimento também investe em um dispositivo manifesto em sua singularidade que apreende um discurso opaco em oposição à transparência sensível.

Fluência versus suspensão, imagem como representação (diegese) versus imagem como presença (virtude do dispositivo) e ganha feição especial quando focaliza o modo documentarizante de leitura da imagem-som que ganhou atenção especial e consolidou uma nova bibliografia feita de taxonomias que descrevem formas de relação entre o cineasta e o mundo que ele encontra (observacional, interativa, reflexiva) (XAVIER, 2005, p. 202).

Nesse contexto, em uma incongruência que, em certa medida, nega a defesa de um modelo fechado, como pretendiam os críticos das revistas francesas nos anos 1960 e 1970, a linguagem no *mumblecore* é abrangente e contempla uma multiplicidade de formas dentro das possibilidades que a noção de dispositivo encerra. O movimento se consolida na descentralização do código-cinema, permitindo que um determinado nicho de consumidores agora assumam o controle produtivo, ao mesmo tempo em que se internacionaliza justamente através da validação da centralidade de seu discurso. Essa aparente insuficiência no enquadramento estético, não por acaso, é um dado presente desde sua gênese. Os diretores, no início, recusavam a ideia de um movimento ontologicamente pensado, ao passo que a imprensa norte-americana tratava logo de cerceá-los. Dentro desta perspectiva, entretanto, qualquer rigidez na tentativa de catalogação desta experiência se mostraria arbitrária frente a um dispositivo com características tão complexas e ambíguas como as que serão explicitadas a seguir.

Os filmes são construídos sobre diferentes formas narrativas, mesmo considerando o mesmo ponto de partida: o retrato fragmentário da vida cotidiana de jovens de 25 anos de idade, de classe média, recém-saídos da faculdade, que, destituídos de ambições e diante de uma vida em suspenso, contemplam o transcorrer do tempo sem de fato realizarem nenhum movimento no sentido de contestá-lo.

E se a forma é heterogênea, por outro lado, fica evidente um esforço colaborativo na realização das produções. Tomemos como exemplo o filme “Hannah Sobe as Escadas” (*Hannah Takes the Stairs*, Joe Swanberg, 2007). Joe Swanberg, diretor, escritor, editor e fotógrafo da obra, também aparece como ator no filme “Quiet City” (Aaron Katz, 2007). Andrew Bujalski, tido como o pioneiro do movimento com seu filme “Funny Ha Ha” (Andrew Bujalski, 2002), interpreta um colega de trabalho e eventual flerte romântico de Hannah, além de ser o responsável pela filmagem do material adicional do longa-metragem. A atriz Greta Gerwig, a Hannah do título, além de compor uma música para o filme, é também co-roteirista. Ela havia estrelado, um ano antes, “LOL” (Joe Swanberg, 2006), filme anterior de Swanberg, interpretando a namorada de seu próprio namorado na ocasião, Chris Wells, que por sua vez, também assina o roteiro da produção. Seu par romântico em “Hannah Sobe as Escadas” é Mark Duplass, diretor de “The Puffy Chair” e de “Baghead” (Jay Duplass e Mark Duplass, 2008), que também conta com a escalação de Gerwig no elenco. Por fim, Ry Russo-Young, atriz que encarna a colega de república de Hannah, aproveitou-se da experiência para lançar sua própria versão para o *mumblecore*, “Orphans” (Ry Russo-Young, 2007), o filme que também marca sua estreia na direção.

Desta maneira, apesar do tom forçoso na categorização realizada pela imprensa norte-americana, há algo de legítimo nesse recorte que os filmes deixam latente por meio da interconexão entre os autores e através de um dispositivo dialógico que reverbera de maneira semelhante em todas as produções.

Em “Hannah Sobe as Escadas” (figura 13), após terminar com seu namorado, Hannah, em um momento de intimidade com sua colega de república, revela suas verdadeiras inquietações, sendo possível extrair o essencial dessa inflexão mesmo considerando o discurso que se apresenta de maneira truncada e cheio de vícios de linguagem. “A pior tragédia é que ninguém realmente escuta o outro. Eu amo tanto as coisas, mas eu sinto como se o que eu fizesse fosse tão banal e insignificante”, lamenta a personagem. O excerto permite antever uma noção de mundo em desalinho diante da natureza humana inerte e obscura. Essa realidade, por sua vez, ganha contornos ainda mais reveladores se considerarmos o contexto norte-americano que, refém de uma arte esgotada em sua ideologia e de um consumo que esvazia qualquer forma de sentimento, parece indicar um estágio onde não há mais nada o que se registrar ou expressar em relação ao mundo.

Figura 13: A representação do efêmero



Fonte: Hannah Sobe As Escadas, 2007

Diante de uma crise da arte que também parece resvalar em uma crise pós-humana, com um sujeito cada vez mais individualizado por meio da técnica – e o *mumblecore* se configura justamente através da mecanicidade das mídias digitais – o caminho encontrado parece corroborar com uma tendência menos interessada pela narratologia, por isso mesmo denominada aqui como desdramatizada, e mais inclinada no sentido de uma reavaliação estética que recupera o primeiro cinema, sobretudo “focalizando as relações entre cinema e pintura, com ênfase para o momento em que a arte moderna, na virada de 1900, foi afetada pela emergência do cinema e questões como a captura do efêmero vieram a primeiro plano” (XAVIER, 2005, p. 195).

Esse aspecto é observado pelo teórico contemporâneo Jacques Aumont, na obra “O Olho Interminável” (2004), que aqui nos serve a partir de seu conceito de “olho móvel” na medida em que se ocupa antes com as mudanças que ocorre no reenquadramento do olhar diante das manifestações artísticas do que propriamente com o diálogo entre as artes, tendo em vista que, tal qual o cinema dos irmãos Lumière, o advento das novas tecnologias infere um novo ordenamento daquilo que se constitui como o ver.

(...) uma confiança nova dada à visão como instrumento de conhecimento, e por que não de ciência. Aprender olhando, aprender a olhar: é o tema, também gombrichiano, da “descoberta do visual por meio da arte”, da similitude entre ver e compreender. O tema do conhecimento pelas aparências, que é o tema do século XIX, e o do cinema (AUMONT, 2004, p. 51).

Nas palavras de Ismail Xavier (2005, p.195), o que lhe interessa, e nesse sentido é o que interesse também ao *mumblecore*, é esse “impulso para a representação visual do

efêmero, do impalpável (o vento, a atmosfera) que mobilizou os pintores do século XIX e retornou como uma prerrogativa do cinema, tal como se observou em 1900”.

Considerando esse cenário, que parte de uma estética pautada pela inovação tecnológica que invoca o retorno a um estatuto estético primário, as questões narrativas se concentram na desconstrução de um repertório típico do cinema clássico norte-americano. Há certa recorrência na impressão do retrato de relacionamentos, seja pelo viés sexual (*Kissing on The Mouth*, Joe Swanberg, 2005) ou pela constatação da falência dialógica (*Mutual Appreciation*, Andrew Bujalski, 2005) que, ao contrário do registro ideológico-narrativo, são pontuados por um esgotamento irônico que deixa antever um conformismo diante da falta de perspectivas da realidade. O que em Darren Aronofsky, por exemplo, é representado como uma força catalisadora da redenção¹⁰, mesmo que ao final não se concretize – a *stripper* que suaviza o peso de seu passado ao se solidarizar com um lutador decadente, que, por sua vez, encontra no resgate do contato fraterno a superação para as incertezas do futuro – no movimento *mumblecore* é mero pastiche, uma paródia que escamoteia os designios primeiros da concatenação lógica e causal. Aqui só há espaço para uma inarticulação constrangedora que encara tanto a fisicalidade carnal quanto a inabilidade das trocas afetivas como um impulso mecânico na tentativa de se preservar o impossível: a fixação do tempo e a superação do seu caráter transitório.

Para além das relações amorosas, de certa maneira, essa dramaturgia que tangencia o conflito sem de fato abordá-lo é um reflexo de uma geração fragmentada por uma dificuldade de comunicação que transforma qualquer contato humano, qualquer inclinação no sentido da exposição física e dialógica dos sentimentos, em uma montanha russa que nem mesmo essa nova geração de cineastas se aventuraria a experimentar. E se, por um lado, essa visão denota uma vulnerabilidade geracional, por outro, há o fortalecimento de uma consciência coletiva do problema que o transcende. Desta forma, os filmes do *mumblecore* parecem conservar um diálogo intrínseco com a proposta *underground* de Jim Jarmusch, sobretudo em suas produções independentes dos anos 1980, na medida em que estão muito mais interessados no registro do devir, do caminho a ser percorrido, do que propriamente preocupados em identificar o lugar em que esse percurso desembocará. O que importa aqui é o meio do caminho.

4.2. O fluxo realista e a montagem invisível

¹⁰ Ver “O Lutador” (*The Wrestler*, Darren Aronofsky, 2008).

Conforme contemplado anteriormente, e considerando a escola de cinema italiana como ponto de partida, é possível reconhecer rastros de linguagens que acentuam a percepção do amadurecimento do código-cinema uma vez que estes interceptam e contaminam o novo estilo. Esse entendimento é fundamental na articulação do passado cinematográfico dentro de uma nova perspectiva, ou mesmo para identificar indicadores estéticos capazes de esboçar um prognóstico de futuro.

Nesse sentido, embora o *mumblecore* se distancie do modelo de André Bazin em muitos aspectos, há algumas linhas de pensamento bastante correlatas, sobretudo aquelas referentes à técnica da montagem. No movimento norte-americano, a valorização da *imagem-tempo* imprime, ante a um catálogo de imagens do cotidiano, certo senso ritualístico em torno dos pequenos gestos que é destacado por uma montagem invisível, como se as imagens fluíssem ininterruptamente de um plano a outro em um fulcro harmônico capaz de transcender a aparente insignificância.

Em “Mutual Appreciation” (figura 14), por exemplo, acompanhamos Alan (Justin Rice) que, após a dissolução de sua antiga banda, perambula em suspenso pelas ruas de Nova York, ora testando novos guitarristas, tendo em vista uma nova formação musical, ora flertando com a mulher do amigo. Durante a passagem que enfoca sua apresentação em um pub, com tanto público quanto os dedos de uma mão, é a forma de enquadrar, e não a montagem, que garante a naturalidade do registro. Seja por meio da profundidade de campo que captura, ao mesmo tempo, o baterista preparando suas baquetas com as poucas pessoas ao fundo se posicionando no salão, ou então através da energia e da espontaneidade com que Alan é enquadrado enquanto algumas cabeças insistem em desfilar frente à câmera. Tais características são ainda aguçadas por uma dilatação temporal que sublinha as mínimas expressões faciais e as pequenas contrações corporais: o balançar de cabelos com fiapos que insistem em grudar na boca, a mão que na obediência a determinado padrão rítmico dedilha a canção em contato com o copo de cerveja, as cordas da guitarra que exageradamente extrapolam as cravelhas ou a gravata discretamente desalinhada do vocalista. Notações efêmeras que, associadas ao apagamento da montagem, adquirem uma força francamente extraordinária. O que importa aqui não é a efemeridade do momento, mas a maneira significativa com que ele é filmado.

Figura 14: Liturgia dos pequenos gestos

Fonte: Mutual Appretiation, 2005

Nesse sentido, ao articular o neorealismo e sua inclinação em relação à minimização do papel da montagem, Ismail Xavier (2005, p. 81) disserta sobre o modelo bazariano que prega o esvaziamento da significação proveniente da combinação entre as imagens.

No novo cinema, no verdadeiro cinema realista, a montagem continua a existir, mas apenas como um resíduo: seu papel é puramente negativo, de eliminação inevitável numa realidade abundante demais. Ou seja, a montagem não institui nenhuma significação, nenhuma relação essencial. O plano-sequência, as relações contidas simultaneamente numa mesma imagem, os movimentos de câmera e a exploração de um espaço que se abre continuamente revelam o essencial.

Outro aspecto dialógico entre Bazin e o *mumblecore* se concentra no esvaziamento dramático-narrativo, por meio da desconstrução da ideologia da representação. É impossível categorizar qualquer um destes filmes dentro da estereotipia das produções de gênero. Em “Quiet City” não há presença de conflito, prevalecendo uma sensação apática diante das situações, já “Funny Ha Ha” tateia um número considerável de possibilidades, do drama à comédia romântica, mas descarta toda afetação antes mesmo de experimentar qualquer código hierarquizado, enquanto que “Hannah Desce as Escadas” jamais demonstra interesse em desvendar os problemas de seus personagens, pairando no entorno da protagonista que se autodescreve como uma pessoa cronicamente insatisfeita, inerte diante da irresolubilidade de qualquer tratamento.

O cinema realista seria, tal como o cinema contemporâneo, o lugar da desdramatização, da perda da perfeição e o lugar da infirmitade. Um cinema capaz de surpreender-se com as coisas, onde o acaso se insinua e o desenvolvimento lógico

e coerente é abandonado em nome de uma maior “autenticidade” e de um maior “realismo” ao mostrar o instante, o momento vivido (XAVIER, 2005, p. 94).

Desta maneira, o traço de ambiguidade intercepta não apenas a integridade do dispositivo (descentralização/centralização), mas avança em um enraizamento que contamina a organização do discurso. Indicativo de uma maneira de olhar o mundo razoavelmente conectada com a realidade destes cineastas, a imagem existe na imanência da fragmentação das coisas e das relações. É como se cada plano-sequência, em um primeiro momento, fosse capaz de capturar de maneira transparente uma realidade aberta à significação que, no entanto, é diluída ao final de seu movimento, tornando-se opaca diante do próximo plano. Dentro desta perspectiva, é ainda possível considerar o extracampo menos como um dado concreto da *mise-en-scène* do que um elemento empírico, incapaz de alterar a realidade do plano que, na maioria das vezes, aparece desconectado da cena seguinte, em uma ambiguidade que admite a invisibilidade da montagem ao mesmo tempo em que não reconhece a lógica da continuidade narrativa.

Nesse sentido, é importante ressaltar aqui certo distanciamento em relação ao pensamento bazariano cujo modelo de cinema será pautado por uma “proclamação do reinado da continuidade, tomada em seu sentido mais absoluto: não apenas no nível lógico (consistência no desenvolvimento das ações), mas também no nível da percepção visual (desenvolvimento contínuo da imagem sem cortes)” (XAVIER, 2005, p. 79).

Denotativa desta paradoxalidade é a sequência de “Hannah Sobe as Escadas” em que um primeiro movimento apresenta Hannah na praia interagindo amorosamente com seu namorado, Mike (Mark Duplass), apenas para que o corte seguinte já os exponha abruptamente em uma constrangedora discussão – há mais silêncio do que propriamente diálogo – no quarto da protagonista. Analisando por partes, o primeiro momento é sustentado por um realismo devedor do esvaziamento da montagem. Não se trata aqui de um plano-sequência, mas dada à invisibilidade da decupagem é esta a sensação que permanece durante toda a sequência. A dilatação do tempo fílmico e a câmera na mão, por consequência, criam uma intimidade com aqueles personagens, que anulam a artificialidade do corte, ainda que seja considerada a falta de sentido do diálogo entre os dois que relaciona máscaras de mergulho a banhos de banheira. Na cena seguinte, entretanto, a continuidade é rompida, instalando um clima de tensão impossível de ter sido previsto tendo em vista o clima terno do seguimento anterior. Neste momento, Hannah deixa latente o desejo pelo rompimento – o que de fato acontece – no entanto, a desdramatização é tão intensificada que não é possível dizer se ela ou o namorado quem de fato concretizou as intenções. Desta forma, evidencia-se que a

inércia da montagem não é um índice para a continuidade, uma vez que esse modelo de cinema emerge de uma concepção moderna que reorganiza a experiência por meio de uma “noção do tempo como rede não linear, não teleológica” (XAVIER, 2005, p. 190).

Dentro deste contexto, ponderando uma visão fragmentada que favorece o escalonamento aleatório de microeventos fechados em si mesmos, o movimento *mumblecore* resguarda também uma aproximação com o modelo teórico de Siegfried Kracauer para o cinema realista. Contemporâneo de André Bazin, ao escrever, em 1960, o livro *Theory of Film* ele irá pensar de maneira mais sistemática aquilo que Ismail Xavier (2005, p. 68) denomina “realismo empirista”, uma vez que o autor alemão defende um “cinema realista supostamente a-ideológico”.

É útil examinar seu trabalho antes de analisar os primeiros ensaios de André Bazin, pois *Theory of Film* foi organizado de modo claro, sistemático e totalmente transparente. Coloca diante de nós um enorme bloco homogêneo da teoria realista: direto, conscientemente acadêmico, abrangente. Desafia-nos constantemente a refutá-lo. Está cheio de auto-esclarecimentos e catálogos judiciosamente enumerados. Mais que qualquer outra teoria realista, pretende ser um argumento exaustivo, cuidadosamente planejado e padronizado (ANDREW, 1989, p. 93).

Em outras palavras, a visão de Kracauer corrobora com a estética da negação da continuidade, justamente por estabelecer as bases para o cinema realista tendo em vista a percepção não doutrinária do encadeamento dos eventos cotidianos, considerando que o pensamento do autor é validado através da “recusa de um princípio que imprime um sentido definido ao desenvolvimento dos fatos” (XAVIER, 2005, p. 68).

O “modelo empirista” de Kracauer, por sua vez, é sustentado através da articulação de três princípios básicos: (1) a imagem que penetra no próprio ser das coisas e as revelam como são – o cinema é o registro do mundo material; (2) a desintegração do homem, que agora está livre para experimentar toda a fisicalidade da natureza, uma vez liberado da rigidez de credos e regras; (3) e a cristalização de uma realidade sem sentido, a qual Kracauer denomina “fluxo de vida”, onde o concreto passa a se manifestar no pequeno fato isolado, naquela textura viva capaz de dotar o mundo de elementos reconhecíveis.

Quando colocamos de lado, por um momento, crenças articuladas, objetivos ideológicos, missões especiais, e semelhantes, resta-nos ainda as tristezas e alegrias, as discórdias e festas, desejos e procuras, que marcam a simples tarefa de viver. Produtos do hábito e de interações microscópicas, eles formam a textura resiliente que se transforma lentamente e sobrevive a guerras, epidemias, terremotos e revoluções. Os filmes tendem a explorar esta textura da vida cotidiana, cuja composição varia de acordo com povo, tempo e lugar. Portanto, eles nos ajudam, não apenas a apreciar o ambiente material que nos é dado, mas a estendê-lo em todas as direções. Eles virtualmente transformam o mundo em nosso lar (KRACAUER, 1960, p. 304 apud XAVIER, 2005, p. 70).

Independente da continuidade, para Kracauer (1960, p. 37), os filmes só são legitimados diante de um mecanismo estético capaz de capturar e revelar a realidade. “They must record and reveal physical reality”. Dentro desta perspectiva, o aparato cinematográfico deve fruir a vida através do horizonte caleidoscópico das pequenas ocorrências cotidianas, onde “o apreensível é a experiência do momento singular e do “pequeno fato”, a observação direta das ações elementares que definem o homem em sua relação com o ambiente” (XAVIER, 2005, p. 70).

Não por acaso, os filmes do *mumblecore* estão profundamente imbricados com seu momento histórico, na medida em que um mesmo sentimento em relação ao estado das coisas concatena o olhar de cada um desses cineastas. Em um mundo em que a sociedade se desintegra diante da crise de valores, dissolvendo traços sistemáticos da cultura, dos costumes, da religião e das ideologias, a falta de alternativas acaba por individualizar a experiência que, no caso do nosso estudo, agora aparece particularizada em uma formatação fílmica que favorece um panorama desordenado da realidade. É essa noção de uma “multidão solitária”, o sujeito fragmentado diante do todo, que Kracauer já discutia em sua análise do movimento realista, quando apostava na “impossibilidade de uma visão integrada do universo” (XAVIER, 2005, p. 68).

Considerando essa realidade, os filmes do *mumblecore* são marcados por personagens à deriva, interiorizados em si mesmos, diante de um universo marcado por amizades perdidas, empregos que não os completam, relações problemáticas com o álcool, desencontros amorosos e desentendimentos familiares. Por mais que se manifeste uma vontade de restauração, esse movimento parece desembocar sempre no terreno das impossibilidades.

Nesse sentido, só há espaço aqui para a reafirmação de um mundo em desalinho, restando apenas a alternativa de fruir o presente de maneira conformada, encarando as coisas e os relacionamentos como eles se apresentam, sem sequer permitir contestá-los. O acaso é que se encarregará do ordenamento.

Observem, por exemplo, a personagem Marnie (Kate Dollenmayer) em “Funny Ha Ha”¹¹: alcóolatra, vivendo no trânsito entre empregos temporários e colecionando paixões não correspondidas, ela ainda assim é capaz de esboçar certo otimismo em relação ao fluir espontâneo do cotidiano, muito embora caminhe no sentido da negação de seus problemas.

¹¹ O filme será analisado de maneira pormenorizada no capítulo seguinte.

Nesse sentindo, a melancolia do dispositivo no *mumblecore*, diante de uma realidade em que nada acontece, parece afetar muito mais o espectador do que propriamente seus personagens. Em “Hannah Sobe as Escadas”, Mike pede demissão de seu emprego e tudo o que ele deseja é passar o dia na praia, aplicadamente engajado em fazer nada. No entanto, ao contrário do que possa parecer, o personagem se contenta com essa realidade. “Eu decidi que trabalhar não me deixa feliz. E tocar em bandas não me deixa feliz. Estou sempre tentando buscar algo que me deixe feliz, então eu não vou fazer nada por enquanto e vou tentar fazer isso muito bem”, confessa em uma festa dos funcionários da produtora onde Hannah trabalha.

No modelo deste cinema, assim como postulavam os defensores da escola realista, o efêmero se torna essencial através de uma estética que valoriza o momento por meio de um mergulho no fragmento.

A estratégia, tendo como ponto de partida o fato banal, estabelece que a significação essencial deste pequeno fato será captada pela observação exaustiva, pelo olhar paciente e insistente. É preciso confiar na realidade; diante de cada cena, permanecer nela, porque ela pode conter muitos “ecos e reverberações”, pode conter inclusive tudo aquilo de que nós necessitamos. Em cada “pedaço” de realidade estão contidos todos os ingredientes capazes de nos revelar o que podemos saber sobre o real na sua totalidade (XAVIER, 2005, p. 74).

Por outro lado, a desconstrução ideológica no *mumblecore*, em certos aspectos, avança para além do rigor da proposta de Kracauer. Além de capturar a realidade, o teórico alemão ainda outorgava ao cinema uma função privilegiada, que não é mais capaz de sensibilizar os moldes do cinema contemporâneo do fluxo. Este princípio prega que “será função, não só do cinema mas da arte em geral, produzir experiências aptas a fornecer o retorno ao mundo concreto, a provocar a reativação da percepção direta e vivida dos eventos” (XAVIER, 2005, p. 69). O *mumblecore*, ao contrário, em nenhum momento, parece inclinado a fazer as pazes com o mundo. Pelo contrário, reitera um modelo asfiziado pela ausência de alternativas, em um movimento circular que, partindo de uma estética realista, deseja apenas “libertar a imagem de qualquer significado profundo” (FOSTER, 2005, p. 164).

São filmes que, impregnados pela noção moderna de cinema, ultrapassam o campo ideológico-narrativo. A desdramatização aqui não se compromete mais com a impressão de verdades e tampouco se inclina à manifestação de simulacros. São meros excertos construídos na relação entre o acaso e a câmera. Em “Quiet City”, por exemplo, Aaron Katz dispunha de um cronograma apertado de filmagem. Na ausência de um roteiro físico, sua estratégia estava em perambular por Nova York a esmo, promovendo o registro toda vez que *insights* criativos fossem capaz de materializar uma perspectiva a ser capturada. No *mumblecore*, se existe uma verdade, um compromisso com o real, ela é insignificante. A

imagem destes filmes é orientada por uma apatia que emana da falta de orientação e objetivos. A análise dessas obras não se estigmatiza mais pelo todo, sendo necessário se debruçar sobre cada produção em específico para que se consiga extrair alguma reflexão, naquilo que Serge Daney (2007), em suas análises para os *Cahiers du Cinéma*, chama de “corpo a corpo com os filmes” – tanto é assim que considerei indispensável reservar um capítulo inteiro para analisar alguns filmes-chave do movimento.

Deste modo, o que esse cinema tem de mais aparente é o abandono das pretensões ideológicas, favorecendo uma inquietação que privilegia o *corpus* da realização artística como o principal foco temático, pensando o fazer cinematográfico como um exercício em permanente suspensão, o que Gilles Deleuze (2005, p. 291) denomina “potência do falso”, onde a imagem retorna à aparência uma vez que “coloca alternativas indecíveis entre o verdadeiro e o falso. O homem verídico morre, e todo o modelo da verdade se desmorona em proveito da nova forma da narração”.

E a aparência no *mumblecore* já não é capaz de denotar nada: nenhuma ausência, farsa, intenção ou verdade. Um dispositivo que pode ser resumido através da imagem de Hannah no ponto de ônibus, que, entre uma cena e outra, vai se repetindo ao longo de todo o filme, quase sem nenhuma variação: ela segue rotineiramente esperando o transporte para chegar ao trabalho. Na última inserção, no entanto, ela já não está mais lá. Nesse sentido, se do ponto de vista narrativo este dado desfaz a ilusão referencial – ele não significa nada – da perspectiva do espectador, em contrapartida, trata-se de uma pequena notação que abre uma nova possibilidade de leitura: um mundo que se revela no exato instante em que a *mise-en-scène* deflagra o fracasso ilusório.

4.3. O discurso fragmentado da técnica

Analisando tecnicamente a imagem do *mumblecore*, é notável a percepção de uma compreensão compartilhada em relação o uso que se faz da linguagem digital, bem como a articulação que se arquiteta a partir das limitações dos novos suportes. Há uma complexidade aqui que eleva este cinema quando comparado a movimentos imediatamente anteriores, como o Dogma 95. Enquanto a proposta dinamarquesa de cinema desejava apenas discutir o estado da arte ao mesmo tempo em que autorizava um novo modo de filmar, essa nova geração de diretores está comprometida com questionamentos mais ambiciosos, desconstruindo a diegese

para além da realidade da narrativa, introduzindo uma discussão em torno de um mundo em que a vida se transforma facilmente em uma demanda de representação.

São cineastas cuja formação é norteadada pela cultura do audiovisual e por uma ansiedade que deflagra a velocidade do registro, tendo em vista um exibicionismo incorporado à naturalidade com que se produz imagens a partir de telefones celulares e câmeras digitais e o modo de desenvolvimento com que esse material é compartilhado em plataformas de relacionamento online, como o *Facebook* e o *YouTube*. Essa realidade é sintomática de uma situação atual que “privilegia um senso de controle pela via da saturação e não pela da ocultação das imagens. O “complexo exibicionário”, pelo qual os poderes sociais oferecem em espetáculo um mundo construído à sua imagem” (XAVIER, 2005, p. 180).

Em entrevista à Brigitta Wagner (2011), Joe Swanberg revela uma inclinação estética que privilegia as novas formas em detrimento de uma ontologia cinematográfica, uma vez que o cineasta se diz “more inspired by the aesthetics of YouTube and reality TV than I am by the history of cinema”¹².

Com a exceção de Andrew Bujalski, o mais velho deste agrupamento, cuja formação acadêmica em cinema se processou em um momento em que incorria o domínio completo da película e da mesa de montagem, a maioria destes cineastas se graduou por meio de uma expertise que já incorporava o vídeo e sistemas de edição como o *Final Cut Pro* como processos legítimos da realização cinematográfica, desestigmatizando assim o lastro físico do registro. Nesse sentido, Joe Swanberg (WAGNER, 2011) revela que este momento de interseção estética foi fundamental para sua ascensão tendo em vista o processo de desconstrução do modelo hegemônico engendrado pelas novas possibilidades.

Not having this stigma allows you to work a lot more than people for whom video just feels completely wrong. I got the best of both worlds because I also got to shoot with 16mm, edit on a flatbed, and cut my own negative. I learned that very old school production method, but then on my own time, outside of school, taught myself Final Cut Pro and bought a video camera. It was a perfect moment of crossover because my education was very traditional while my self-education was very new¹³.

Por outro lado, apesar deste depoimento ressaltar a rapidez com que os filmes são produzidos dentro de uma perspectiva digital, o *mumblecore*, ao invés de navegar submissamente dentro de uma tendência contemporânea, parece propenso a questionar toda

¹² Mais inspirado pela estética do *YouTube* e dos *reality shows* do que pela história do cinema.

¹³ Não ter esse estigma permite que você trabalhe muito mais do que pessoas para as quais o vídeo parece completamente errado. Tive o melhor dos dois mundos porque também pude filmar em 16 mm, editar em uma mesa de montagem e cortar meus negativos. Aprendi o método antigo de produção, mas em seguida, fora da faculdade, aprendi *Final Cut Pro* sozinho e comprei uma câmera de vídeo. Foi um momento de interseção perfeito, porque minha educação foi muito tradicional, ao passo que aquilo que aprendi sozinho era muito novo.

uma nova moralidade no sistema de produção de imagens, mesmo que, aparentemente, prevaleça o rigor formal próprio dos novos suportes. Em outras palavras, do ponto de vista estético, é possível perceber um ordenamento técnico que interconecta todas essas produções.

Em certa medida, ao contrário do exibicionismo do movimento dinamarquês, esses autores se mostram conscientes dos seus suportes, driblando um problema que Walter Benjamin já apontava nos anos 1930. Citando Bertolt Brecht em seu artigo “O Autor Como Produtor”, Benjamin (1987, p. 132) esclarece a falta de clareza técnica da classe artística que, excitada diante da capacidade mecânica de seus aparatos, e acreditando no controle do aparelho, na verdade, se encontravam reféns dele.

Pois, acreditando possuir um aparelho que na realidade os possui, eles defendem um aparelho, sobre o qual não dispõem de qualquer controle e que não é mais, como supõem, um instrumento a serviço dos produtores, e sim um instrumento contra os produtores.

Desta maneira, próximos de um esforço reflexivo, ou seja, “refletir sua posição no processo produtivo” (BENJAMIN, 1987, p. 134), esta geração está também preocupada em discutir o *modus operandi* de sua técnica, uma vez que se cristaliza a partir da transmutação de consumidores em produtores.

As questões tecnológicas estão sempre presente nesses filmes. “The Puffy Chair” analisa o suporte digital sobre diferentes formas, da imagem em movimento à fotografia, ressaltando as incertezas do registro diante de um original que não se rastreia e de uma estética aberta à manipulação. Em “Quiet City”, a protagonista se encontra perdida em Nova York ao confiar em seu aparelho celular, tendo em vista que o telefone da amiga com quem ia se encontrar permanece o tempo todo fora da área de cobertura. “LOL”, mais que qualquer outro, investiga o imbricamento entre relações interpessoais e o mundo da tecnologia ao questionar o modo como a sociedade moderna é impactada pelo uso de computadores e celulares. E se “Four Eyed Monsters” (Susan Buice e Arin Crumley, 2005) é construído através da história de seus diretores e o modo como eles se conheceram e se apaixonaram por meio de plataformas de relacionamento como o *MySpace*, sua forma de distribuição online – uma versão integral da obra está disponível no *YouTube* – se torna pertinente diante da pluralidade das possibilidades para se consumir um filme nos dias que correm.

O caráter modelar da produção é, portanto, decisivo: em primeiro lugar, ela deve poder orientar outros produtores em sua produção e, em segundo lugar, colocar à disposição deles um aparelho mais perfeito. E esse aparelho é tanto melhor quanto mais conduz consumidores à esfera da produção (BENJAMIN, 1987, p. 132).

É um agrupamento que constata a evolução tecnológica como a base de sustentação para o seu cinema e reconhece que esse processo não se configura de maneira impune, seja por instaurar uma crise da arte anteriormente consolidada, seja por ser capaz de admitir a impotência de sua imagem. Aqui o registro se fragmenta em uma nova percepção que não é mais aquela de ordem mimética, desconstruindo a representação em uma nova indicialidade, não mais devedora do referente pierciano. O signo agora pode denotar qualquer coisa.

[...] a nova imagem não é mais “mimese”, uma “representação”, uma “impressão”, um “derivado”, um “traço”, não remete mais a um outro-de-si ao qual se referir ou da qual recebe sentido, mas se apresenta como uma nova espécie de real, objetivo na sua essência (COSTA, 1995, p. 47).

Mesmo em filmes que já apresentam certa aproximação com a ideologia hierarquizante, como é o caso de “O Dia da Transa” (*Humpday*, Lynn Shelton, 2009), o caráter reflexivo frente a tecnologia digital é uma constante. Apesar da existência de um conflito organizado linearmente, o filme é construído através de uma ponderação que aproxima a noção estética do *mumblecore* das produções pornográficas caseiras, interiorizando por meio de seus personagens um debate acerca da inconcretude de suas imagens e intenções.

Na trama, dois amigos dos tempos de faculdade, Ben (Mark Duplass) e Andrew (Joshua Leonard) se reencontram dez anos depois. Enquanto o primeiro, em uma analogia com o cinema ideológico, se encontra estabilizado dentro de uma estrutura familiar e um trabalho de acordo com os padrões burgueses, o segundo, guardando afinidade com a quebra de padrões do movimento norte-americano, é um nômade que leva uma vida de “mochileiro”, sem residência fixa ou ambições muito bem definidas. Durante uma festa em que há o consumo de drogas e álcool, os dois resolvem se envolver em um projeto artístico de um jornal alternativo que promove um festival de cinema pornô amador. A proposta é que os dois amigos heterossexuais transem diante da câmera em uma experiência criativa que desconstrua o conceito de filme pornográfico homossexual.

Considerando esse contexto, o próprio desejo de se produzir filmes pornográficos sob um ponto de vista artístico capaz de romper com a linguagem comercial dos filmes de sexo já denota uma característica que resvala na estética do *mumblecore*: uma linhagem de consumidores-produtores que, de posse das novas possibilidades tecnológicas que desonera e democratiza a produção cinematográfica, passa a desconstruir a linguagem hegemônica por meio de uma técnica que, mesmo reconhecendo sua falência ilusória, ambiciona a todo custo

o sublime. Nesse sentido, o filme é irônico ao encetar uma série de comentários que, retirados do seu contexto narrativo, servem perfeitamente como apontamentos das intenções e expectativas de toda essa geração de cineastas.

Frases como “a proposta é fazer algo que nunca foi feito”, ou mesmo, “a obra é estranha, mas é incrível, rompe limites e isso é o que devem fazer as obras de arte”, pontuam todo o filme. A ironia fica por conta da expressão corporal dos atores e o vacilo ao proferirem os diálogos: eles não acreditam naquilo que estão prestes a fazer. Algo que é ressaltado quando Andrew – ou seria a própria encarnação do *mumblecore*? – se dá conta de que a imagem que tem de si mesmo é diferente daquilo que realmente representa. Em outras palavras, esses cineastas duvidam das potencialidades de sua imagem, em uma desconfiança que renova “a atenção ao dispositivo e pergunta-se de novo “o que é o cinema?” Vem ao centro “o que lhe é próprio”, seja a ambiguidade do real (Bazin e os fenomenólogos), o lírico-póético (Pasolini), a imagem-tempo (Deleuze) ou a imagem-figura (Jacques Aumont)” (XAVIER, 2005, p. 194).

Finalmente, “O Dia da Transa” discute até mesmo a natureza de suas imagens. Encerrados em um quarto de motel (figura 15), os amigos, na iminência do registro e diante da impossibilidade de transcendência do projeto, afinal Andrew é um artista em suspenso que tateia possibilidades sem de fato concluí-las, desqualificam a aparência da imagem digital como justificativa para a falência da experiência. “É como se não soubéssemos filmar. Então vamos usar isso, uma câmera com qualidade digna de um pornô tchecoslovaco de cinco dólares”, refletem os personagens que, por sua vez, se utilizam de uma câmera Sony semelhante àquela operada por Lynn Shelton durante as filmagens.

Figura 15: Mosaico de imagens obscenas



Fonte: O Dia Da Transa, 2009

Nesse sentido, esses cineastas, diante da obscenidade de suas imagens, estão interessados em explorar e discutir padrões estéticos, expondo um tipo específico de cinema com a intenção de encontrar um modo capaz de legitimar essas particularidades junto ao universo das possibilidades artísticas.

Diante de imagens que “desencadeiam um angustiante desencorajamento e nos vêm ao encontro como uma sequência de presenças opressoras” (COSTA, 1995, p. 47), a tendência, parece apontar o *mumblecore*, é agir conscientemente por meio de uma composição capaz de ressignificar o detalhe que, incompleto, se adere às incertezas do fragmento, uma vez que “a insuficiência da imaginação evoca, necessariamente, a intervenção da razão” (COSTA, 1995, p. 51).

Haja vista uma técnica despedaçada diante da impossibilidade da reprodução de um mundo visível, conseqüente à falta de imaginação engendrada pelo esgotamento da linguagem clássica, uma racionalidade manifesta tratará de nortear, como resposta, as balizas para formatação de uma nova imagem.

Desta maneira, a quebra de expectativas e a desconstrução da lógica surgem como exercícios recorrentes dentro deste sistema de operação. É o que acontece, por exemplo, em “Dance Party, USA” (Aaron Katz, 2006), onde a câmera permanece em uma constante tensão com o objeto filmado. Durante a comemoração do Dia da Independência norte-americana, a festa na casa de um estudante se aproxima mais de um ritual fúnebre do que propriamente uma festividade. A profundidade de campo, típica na captação da energia de um evento, é ignorada, prevalecendo o plano em enquadramento fechado que ressalta a melancolia nos rostos dos intérpretes e uma afasia que é sufocada pela trilha diegética. Tanto é assim que no momento climático da queima de fogos o barulho das explosões é subtraído pelo som de automóveis em trânsito. Dentro desta lógica, talvez a cena que melhor ilustre figurativamente essa desconexão, a técnica que retira do espectador a base de suas certezas, seja aquela em que a protagonista, Jessica (Anna Kavan), resolve escutar uma música na vitrola. Enquanto a mídia roda no toca-discos podemos apenas acompanhar o movimento confuso da personagem, uma vez que a melodia nos é negada através de um fone de ouvido que impede a harmonia entre som e imagem.

Aqui a transparência do registro cinematográfico é diluída diante da perda de inocência da imagem, ou seja, “um momento em que pode ser posta em xeque a “semelhança” da representação frente ao mundo visível e, mais decisivamente ainda, é o momento de colapso da “objetividade” contida na indexalidade da imagem” (XAVIER, 2005, p. 24).

Essa ressignificação também contamina as cenas de sexo e nudez através de uma descontinuidade entre imagem e escopo que esvazia o ato em si para alcançar objetivos outros. Há uma banalização consciente do ato sexual que, desprovido de qualquer estímulo erótico, é desconstruído dentro de uma esterilização estética que neutraliza a configuração de uma composição concreta.

A cena da masturbação em “Kissing on The Mouth” (figura 16), por exemplo, encenada pelo próprio diretor Joe Swanberg, é antes uma resposta a um repertório crítico em favor de um cinema egocêntricamente masturbatório, inerte frente aos prazeres da nova técnica, do que propriamente uma incitação a fim de conduzir o espectador a uma experimentação sensória do sexo. De acordo com Swanberg (WAGNER, 2011), foi a percepção desses dilemas reiterativos de seu cinema que o levaram a relativizar justificativas por meio da cena em questão. “I made this explicit in my first feature, Kissing on the Mouth, by actually having a scene in which I masturbate. I wanted to address all that from the outset, so that it is not even worth criticizing later”¹⁴.

Figuras 16 e 17: O esvaziamento do sexo e da nudez



Fonte: Kissing On The Mounth, 2005 e Hannah Sobe As Escadas, 2007

¹⁴ Explícitei isso em meu primeiro filme, “Kissing on The Mouth”, por meio de uma cena em que realmente me masturbo. Queria lidar com tudo isso já no ponto de partida, para que ninguém criticasse depois.

Dentro desse mesmo contexto, em “O Dia da Transa” o sexo entre Anna (Alycia Delmore) e Ben é dotado de uma mecanicidade que inviabiliza qualquer discurso lascivo. Em crise, o casal apenas se entrega ao jogo sexual para alimentar um desejo de procriação, afinal Anna está em seus dias férteis, excluindo do ato qualquer entrega mais prazerosa, uma vez que ele é consumado ao mesmo tempo em que se discute a dificuldade dialógica entre ambos. A partir dessa assertiva, o mesmo filme serve como comentário para a fetichização tecnológica do *mumblecore*: Andrew, ao se entregar a um *ménage à trois* acaba constrangidamente rendido perante uma cartilha comportamental que ele não é capaz de se sujeitar.

Já em “Hannah Sobe as Escadas” (figura 17), na impossibilidade da transcendência sexual, afinal a protagonista é cronicamente insatisfeita, é a nudez que aparece desconstruída por meio de arremates repentinos que diluem certa expectativa em relação à continuidade fílmica. Deste modo, ao invés de focar a personagem desnuda enquanto esta se banha debaixo do chuveiro, o filme opta pela banalização do movimento seguinte, quando, já em seu quarto, ela aparece tentando retirar as marcas de tinta em seus seios deixadas pela toalha. E o mesmo acontece no momento em que a decupagem prefere suprimir a relação íntima entre um casal de namorados em prol da exposição ordinária do momento em que eles trocam de roupa ou então quando Hannah e um amigo de trabalho resolvem estudar a sonoridade de um trompete na inconveniência de uma banheira.

A nudez, assim, é explorada de maneira desajeitada, de um modo avesso àquele que se apropriaria a decupagem clássica, valorizando uma insistência que, dada a poética dos tempos mortos, consolida um mal-estar esterilizante. Diante dessas imagens, o espectador experimenta antes o desconforto do que propriamente uma provocação de sua libido.

Nesse sentido, ao analisar a técnica destes cineastas também é lícito afirmar que a efemeridade das imagens e o caráter aleatório com que elas são concatenadas não é produto de uma incongruência racional. Ao contrário, como atesta Ismail Xavier (2005, p. 24), “a justaposição de duas imagens é fruto de uma intervenção inegavelmente humana e, em princípio, não indica nada senão o ato de manipulação”. Como corrobora Swanberg (WAGNER, 2011), embora o movimento ensaie uma ruptura com os efeitos de identificação típicos de uma ordem vanguardista, esses resultados são alcançados por meio de um exercício pleno em consciência.

By engaging with those views, I want my critics to realize that I am aware of all that stuff and have been from the beginning. A lot of the criticism, not just of my work, but of the other work that has been called mumblecore, comes from some assumption that we are unaware of what we are doing. That we're just a bunch of

kids who just picked up a camera and are trying to amuse ourselves. All of us deserve a little more credit than that¹⁵.

Dentro desta noção racional da técnica, é possível ainda reconhecer uma série de recursos estéticos que de maneira reiterada se sobressaem no diálogo entre esses filmes: a presença de luz natural, com o plano sensibilizado por uma iluminação difusa; a composição que minimiza os efeitos fora da tela; a supressão do duplo plano/contraplano em benefício de uma estética documental que valoriza o plano-sequência, seja por meio de um registro estático ou através de uma câmera na mão que vacila entre um foco e outro; a captação do áudio em direto que, muitas vezes, mascara o diálogo em um murmúrio ininteligível; e a descontinuidade exacerbada por um mosaico de cenas que não se interconectam.

Entretanto, se por um lado, a conscientização do esforço produtivo nos permite identificar as convergências dentro das variações dessa estética, por outro, um impulso reflexivo reinterpreta a condição da autoria na contemporaneidade. Nessa perspectiva, existe um impulso em favor de uma construção improvisada colaborativamente que questiona a urgência autoral. Em outras palavras, que domínio tem o diretor em relação a um universo alheio à sua realidade? Como conseguir, por exemplo, capturar toda a ambiguidade de ser mulher, ter 22 anos, ter acabado de sair da faculdade e não conseguir se estabelecer profissionalmente? Na visão desta geração artística, o caminho está menos em uma imposição autoritária e mais em deixar as trocas de experiências fruírem lacunas capazes de fortalecer as virtudes expressivas do dispositivo.

4.4. Estética diluída e a apropriação hegemônica

Em retrospecto, esse capítulo se pautou por delinear as características constituintes de um novo modelo cinematográfico. Durante a fase de formação do *mumblecore*, a estética era determinada pela espontaneidade da imagem derivada de um esforço técnico consciente na legitimação da experiência que, por sua vez, ainda deixava emergir a desqualificação da noção de autoria. Nesse sentido, diferentemente do Dogma 95, onde a arbitrariedade de um código fechado engessava a flexibilidade do dispositivo, o movimento norte-americano sempre procurou trafegar dentro de uma ordenação transigente, assumindo a ambiguidade da concepção de obra aberta capaz de liberar o modelo de qualquer

¹⁵ Ao me envolver com essas visões, quero que meus críticos percebam que estou consciente de tudo isso e sempre estive, desde o começo. Muitas das críticas, não apenas ao meu trabalho, mas também aos outros trabalhos que vêm sendo chamados de *mumblecore*, se originam da concepção de que não estamos conscientes do que fazemos; de que somos um bando de garotos que pegaram uma câmera e estão tentando se divertir. Todos nós merecemos um pouco mais de crédito.

afetação estética. Esse entendimento, de acordo com Umberto Eco (1991, p. 163), está alinhado com o pensamento artístico contemporâneo que, ao instaurar uma crise em relação à arte anteriormente consolidada, valida uma ordem desconstrutora das hierarquias ideológicas.

Mas através de arrojados originais e de rupturas provisórias da ordem das previsões, a arte “clássica” no fundo visa a reconfigurar as estruturas aceitas pela sensibilidade comum à qual se dirige, opondo-se a determinadas leis de redundância apenas para reconfirma-las de novo, ainda que de maneira original. Pelo contrário, a arte contemporânea parece visar como valor primeiro à quebra intencional das leis da probabilidade que regem o discurso comum, pondo em crise os seus pressupostos, no instante mesmo em que os usa para deformá-lo.

Nas palavras de Ismail Xavier (2005, p. 95):

Nesta, estaria ocorrendo uma inversão do esforço do artista, antes voltado para a minimização da ambiguidade inevitável, agora assumindo esta ambiguidade, e trabalhando em favor dela. A obra aberta propriamente dita seria produto justamente desta nova atitude, uma obra tendente ao não acabamento, cheia de lacunas, convidando o espectador a participar de sua própria construção e completa-la.

Dentro desta perspectiva que nos autoriza a considerar o *mumblecore* como um dispositivo aberto a novas experimentações, e considerando o caráter cíclico das manifestações artísticas, afinal “os sistemas semióticos dão prova, chocando-se na semiosfera, de tal capacidade de sobrevivência e transformação, e de transformarem-se em outros, como Proteo, permanecendo eles mesmos” (LOTMAN, 1999, p. 159), já seria possível conjecturar, mesmo em sua gênese, uma transmutação estética do movimento ao longo dos anos.

Diante de um despojamento incapaz de identificar nesses filmes uma unidade estética coesa, a primeira impressão deixada por esses realizadores está mais próxima de um sentimento de descontentamento do que propriamente um projeto intencionalmente estabelecido. Para além das formulações conceituais de uma imprensa articulada a partir do burburinho midiático dos festivais de cinema e dos nichos opinativos da internet, o que de fato outorgou a aliança entre esses criadores foi à apropriação de um meio tecnológico que lhes permitia manifestar uma atitude própria, bem como reagir frente ao desconforto de um mundo agonizante. Suas intenções, nesse primeiro momento, sempre passaram ao largo de qualquer tipo de revolução estética ou pioneirismo.

E se, a princípio, essa desafetação aliada ao repertório cultural desses jovens cineastas os sintonizavam com a realidade de sua época, o amadurecimento e o conformismo perante o estado das coisas acabaram por aproximá-los do estilo clássico. Assim, a contestação da hegemonia ideológica, concretizada por meio dos suportes tecnológicos de baixa resolução, foi drenada, ao longo da década, por uma ambição filiada às possibilidades industriais.

Entretanto, antes de atestar a tragédia de uma desintegração não anunciada, é sintomático reconhecer que o cinema, semelhante às demais formas de manifestação artística, expande-se sempre em um movimento de transformação.

Qualquer cinema então é um cinema em camadas, com prolongamentos virtuais imprevisíveis, tal como qualquer cinema, por força do dispositivo de base, tem sua percepção alterada quando novas formas de produção técnica e de exibição de imagem provocam as mutações, tornando opaco o que se fez como transparência (XAVIER, 2005, p. 199).

De tempos em tempos, a indústria, sobretudo se considerarmos o contexto norte-americano e a hegemonia hollywoodiana, identifica e absorve linhagens estéticas que se destacam, em um esforço de padronização que busca encobrir a transparência das demais formas cinema. Por outro lado, é justamente esse deslocamento que nos permite interpretar as manifestações artísticas. É através dessa passagem de um estado a outro que toda uma especificidade estética ganha ainda mais contorno.

Nesse sentido, se os primeiros filmes do *mumblecore* eram capazes de deixar confusa uma imprensa pulverizada em informações desencontradas, a distância frente ao apogeu do fenômeno imagético nos permite estabelecer um panorama cientificamente mais bem articulado, tendo em vista à especificidade das produções, as características compartilhadas ou mesmo as influências assimiladas.

Dentro deste contexto, o filme “Baghead” foi um dos primeiros a desencorajar a fidelidade ao formalismo estético típico dos primeiros filmes do movimento (figura 18). Nesse aspecto, o prólogo da produção deixa o espectador ciente de antemão em relação à liberação formal que os diretores buscariam experimentar a partir dali. O longa-metragem começa dentro de uma sala de cinema onde acontece uma mostra competitiva de um festival de cinema independente. O filme que está sendo exibido é uma obra muito semelhante às primeiras produções do *mumblecore*: narrativa desdramatizada, orçamento inferior a mil dólares, cenas improvisadas, baixa qualidade de imagem, luz natural, personagens que não se entendem mesmo que manifestem o desejo da reconciliação. O objetivo aqui é passar a limpo a estética do movimento por meio de uma introdução que recapitula os códigos associados a esta geração de cineastas, mas que ao mesmo tempo, justamente por ser uma análise fria, do alto de um pedestal, também sugere o retrato de uma linguagem já superada. Todo este preâmbulo serve aos diretores Jay e Mark Duplass como uma justificativa discursiva, como se os realizadores dissessem: “o *mumblecore* é uma estética esgotada, precisamos seguir por outro caminho”.

Figura 18: Retorno aos moldes clássicos



Fonte: Baghead, 2008

E o caminho escolhido pelos irmãos diretores é exatamente àquele que os leva ao encontro à linguagem clássica. Na trama, um grupo de artistas aspirantes à fama, Chad (Steve Zissis), Matt (Ross Partridge), Michelle (Greta Gerwig) e Catherine (Elise Muller), resolve se isolar em uma cabana localizada nas montanhas da cidade de *Big Bear Lake*. A intenção é construir colaborativamente, assim como acontecia no processo produtivo do *mumblecore*, o roteiro de um “grande filme” que os tornará famosos. Todavia, apesar de o filme servir como comentário ao *modus operandi* do movimento norte-americano, ele termina por se afastar das propostas originais do movimento ao priorizar uma hierarquia ideológica que concatena progressivamente os eventos narrados.

O filme articula um conflito evidente ao mesmo tempo em que organiza a montagem das cenas de maneira consequente. Em um primeiro momento, são apresentadas as características de cada personagem e seus respectivos objetivos: Matt e Catherine se separaram após um relacionamento de onze anos; Catherine ainda alimenta uma expectativa em relação a um recomeço enquanto Matt só enxerga a amizade e as possibilidades profissionais desta associação; Chad está apaixonado por Michelle que o considera o irmão que nunca teve ao passo em que nutre um interesse amoroso por Matt; Chad tem mais habilidade para escrever roteiros e Matt é objetivo na direção de filmes; todos têm manifesto um desejo pelo reconhecimento e acreditam na viabilidade da produção colaborativa de um filme.

A partir da apresentação de cada personagem e da identificação dos objetivos principais da trama, a concretização destes propósitos será conquistada de maneira progressiva, à medida que vão sendo superados todos os obstáculos que surgirem durante o percurso, em uma estratégia que tenciona entreter e capturar a atenção do espectador. Nesse

sentido, a narrativa é construída tendo em vista o encadeamento de obstáculos que promovem e justificam as ações dos personagens.

Apresentado os objetivos (1), os obstáculos transformam a trama inicial (2), fazendo a escalar, aumentando a intensidade e pontuando a narrativa de riscos e perigos que culminarão em um clímax na metade da projeção (3). A partir deste momento, outro ponto de virada (4) se encarregará de surpreender o público e encaminhar o filme para o seu desfecho (5).

Apropriando-se desse esquema clássico, eis como essa estrutura se traduz no enredo de “Baghead”: (1) um grupo de amigos, mesmo considerando os conflitos amorosos entre eles, decide realizar um filme de suspense; (2) o desencontro emocional entre os personagens dificulta a construção colaborativa das cenas; (3) a animosidade entre os protagonistas atinge o grau máximo, em um momento em que percebem a presença de um *serial killer* com características bastante semelhantes ao personagem que está sendo desenvolvido por eles; (4) Matt, diante das dificuldades no desenvolvimento do roteiro, revela que o maníaco havia sido forjado por ele na intenção de gravar a reação dos seus amigos, construindo o filme a partir do registro da experiência real dos intérpretes; (5) apesar de contrariados pela simulação da realidade, os demais personagens perdoam Matt, viabilizando a produção do filme que se torna um sucesso.

Além da concatenação consequente dos eventos e da preservação da lógica linear no desenvolvimento narrativo, outras características ainda podem ser apontadas na constatação do favorecimento da linguagem clássica. Apesar de se utilizarem de recursos como o *zoom in* e o *zoom out* na tentativa de imprimir certa espontaneidade à imagem, os demais recursos técnicos acabam diluindo a noção estética dos primeiros filmes do *mumblecore* ao destacar uma decupagem hierarquizada por meio de artifícios como a sustentação da *mise-en-scène* através da gramática hollywoodiana do plano/contraplano, a utilização de luz artificial, tendo em vista que boa parte do enredo se desenvolve à noite, a montagem paralela de eventos, especialmente na cena em que Chad e Matt conversam em um restaurante enquanto, simultaneamente, Michelle e Catherine dialogam no banheiro, e, finalmente, a trilha sonora não-diegética que contribui para uma aclimatação sensorial da obra.

E se, anteriormente, o *mumblecore* era pautado por uma “menor atenção à narratologia como terreno da discussão; uma concentração na imagem-som como presença, fora de concatenações cronológicas, actanciais” (XAVIER, 2005, p. 193), a partir deste

momento o movimento será determinado pela “preocupação fundamental com o ritmo de sucessão das imagens e a observação de que deve haver certas compatibilidades entre duas imagens sucessivas, de modo a se definirem certas relações plásticas” (XAVIER, 2005, p. 34).

Em um movimento semelhante, Lynn Shelton, conforme já discutido nesse capítulo, com o lançamento de “O Dia da Transa” no ano seguinte, confirma a tendência inaugurada pelos irmãos Duplass. Nesse sentido, a diretora realiza um cinema ideológico por meio de uma metalinguagem reflexiva que reconhece e expõe as bases estruturais do *mumblecore*, mas que ao mesmo tempo procura justificativas para contestar a noção de código fechado. Não por acaso, Shelton e os irmãos Duplass acabariam cooptados por Hollywood, realizando filmes com uma estética autocaricatural na medida em que diluem o imprevisto de suas primeiras experiências em uma espontaneidade estéril.

A própria Greta Gerwig, espécie de musa para esta geração de cineastas, passaria a colaborar com importantes diretores do sistema industrial como Barry Levinson, Woody Allen e Noah Baumbach. E é justamente com Baumbach que a atriz, atuando também como co-roteirista, decretaria em “Frances Ha” (Noah Baumbach, 2012) a dissolução do dispositivo engendrado por ela e por seus colegas diretores – e aqui, mais uma vez, cabe considerar a análise mais como uma constatação ontológica do que propriamente uma desqualificação do valor artístico do filme. Ao se apropriar do *mumblecore* como uma espécie de embalagem estética, Gerwig constrói o filme a partir de compilação artificial das convenções estéticas do movimento que antes de conectar o longa-metragem a uma forma cinema desierarquizada, apenas revela a artificialidade na incorporação desses procedimentos. E, se por um lado, esse apelo é capaz de despertar a simpatia e a identificação de um público afeito ao cinema contemporâneo, por outro, essa assimilação apenas exacerba um maneirismo que torna opaca a espontaneidade do original.

Em um momento que Aaron Katz começa a experimentar o cinema de gênero, Joe Swanberg e Andrew Bujalski se preocupam mais em tornar aparente suas características autorais do que propriamente contestar as formas cinema, Lynn Shelton, Mark e Jay Duplass ratificam a cristalização da estética industrial e Greta Gerwig, no intercâmbio artístico com diretores renomados, comercializa sua persona cinematográfica, é possível analisar o *mumblecore* como um movimento já encapsulado em sua ontologia. Nesse sentido, essa transmutação também nos permite compreender a complexidade em torno do sistema de produção e circulação de imagens que, no trânsito entre o reconhecimento dos valores estéticos e a identificação das características de um dispositivo, revela-se em uma fluência

indicadora da necessidade de reposicionamento da percepção que temos em relação ao que, de fato, é o cinema.

5. ANÁLISE FÍLMICA: O MUMBLECORE E SEUS MÚLTIPLOS DISCURSOS

Finalmente, no último capítulo, passamos para uma abordagem pormenorizada do movimento norte-americano, estabelecendo um “corpo a corpo” com três obras fundamentais na consolidação da estética desdramatizada desta geração de cineastas. Nesse sentido, é preciso compreender que o *mumblecore*, apesar da arquitetura do dispositivo fílmico apontar sempre para uma sensação de suspensão e melancolia, é composto por um montante de filmes narrativamente heterogêneo e com propostas estéticas, muitas vezes, opostas. A partir desta constatação, para que se consiga extrair algo realmente específico destas produções, é necessário um mergulho individualizado em cada obra.

Sendo assim, em um primeiro momento (item 5.1), o estudo se concentrará na análise do filme “Funny Ha Ha” (Andrew Bujalski, 2002), considerado o representante inaugural do movimento *mumblecore*. A intenção é questionar a construção imagética da obra em questão para pensar como o prolongamento dos tempos mortos, a apatia e a indecisão narrativa, a repetição de cenas aparentemente banais e a percepção de um todo que nunca se mostra suficiente é capaz de despertar no espectador afetos traumáticos e uma abertura incômoda ao real. Dentro desta perspectiva, o estudo irá também traçar as implicações destes efeitos de realidade que, ao destituir a ação de sua estrutura clássica de causa e efeito, introduz uma imagem preocupada menos em emular emoções do que construir microeventos. Nesse sentido, ajudando a balizar a pesquisa, o diálogo entre autores como Hal Foster e Jacques Rancière é capaz de iluminar o cultivo de uma nova noção de verossimilhança que transforma o real em uma experiência ao mesmo tempo pré-significante e opaca.

No momento seguinte (item 5.2), através de uma análise temática e técnica do filme “Quiet City” (Aaron Katz, 2007), o trabalho se propõe em pensar a construção narrativa desta obra a partir do discurso da novidade tecnológica, que esvaziaria as potencialidades narrativas em prol de um exercício metainformativo. Em outras palavras, diante da experiência “revolucionária” da novidade, mais do que propor novos conteúdos narrativos, o que parece despertar o interesse aqui é a expansão da forma técnica. Nesse sentido, ajudando a nortear o estudo, o diálogo entre autores como Philippe Dubois, Lev Manovich e Steven Johnson, é capaz de desvelar os caminhos que o cinema digital vem trilhando nos últimos anos.

Por fim (item 5.3), como um representante da linhagem autorreferencial do cinema *mumblecore*, analisaremos o filme “The Puffy Chair” (Jay Duplass e Mark Duplass,

2005). O objetivo é o de aproximar a construção narrativa desta obra dos conceitos de “narração da experiência” e de “cultura da memória” de Beatriz Sarlo (2007), que refletem nesta produção cinematográfica uma necessidade recorrente em resgatar o tempo passado. O debate prossegue por meio de uma investigação dialógica entre cinema e vídeo, debruçando-se sobre o conceito de “hibridismo audiovisual” presente nos estudos de Ivana Bentes (2003).

5.1. Funny Ha Ha: causalidades fragmentadas

As primeiras cenas de “Funny Ha Há” já ditam a tônica de todo o projeto. Sem conexão entre si, as elipses quebram com qualquer expectativa em relação à progressão narrativa. Logo no início do longa-metragem, a protagonista, Marnie, aparece bêbada em um estúdio de tatuagem. Considerando uma atitude “legal” trazer inscrições de tinta na pele, ela se sente disposta a se tatuar, muito embora não tenha sequer uma ideia de desenho definida, mesmo desconfiando de sua predileção por motivos célticos. Na cena seguinte, a trama sobre álcool e tatuagens é abandonada para apresentar o drama de uma jovem desempregada, recentemente demitida por ter ousado sugerir um aumento salarial. Por fim, no próximo corte, o filme já investe em outro tom narrativo ao buscar um flerte às avessas com um gênero tipicamente norte-americano, o da comédia romântica, pincelando com cargas platônicas a relação que a personagem em questão mantém com seu antigo amigo de colégio, Alex.

Diante de cenas que mais parecem curtas-metragens alinhavados arbitrariamente em sequência do que propriamente excertos de um universo coeso, diálogos que apesar de perscrutarem os problemas jamais conseguem abordá-los claramente, uma espontaneidade naturalista que rompe com os clichês de filmes sobre jovens problemáticos e uma verborragia que esgota a ação ao mesmo tempo em que dilui os simbolismos de uma realidade dada, é preciso, antes de tudo, delimitar as intenções aqui sugeridas por Andrew Bujalski.

Apesar de haver um grande esforço por parte da crítica em aproximar a construção diegética de Bujalski de diretores como Eric Rohmer, talvez por um desenvolvimento digressivo que se recusa a lidar com as tensões narrativas, e John Cassavetes, em uma confusão que tende a equiparar suportes técnicos e desenvolvimento estético, o fluxo das imagens em “Funny Ha Há” passa ao largo das comparações fáceis, uma vez que cada plano contribui para direcionar a obra para um estado de não-ação, como se a *mise-en-scène* e o improviso dos atores, mesmo percebendo um problema, preferissem deixar os conflitos esvanecerem em uma total atmosfera de apatia e imobilidade. Nesse sentido, citando o crítico Gerald Peary, ex-colunista e crítico do periódico *Boston Phoenix*, Alicia Van Couvering

(2007), em artigo publicado pela revista de cinema norte-americana *Filmmaker Magazine*, tenta demarcar as intenções de uma geração angustiadamente caleidoscópica.

Critic Peary became an early champion of Bujalski's work after watching an early VHS copy of *Funny Ha Ha* the director had mailed to him. He supports the intentions of Swanberg and his peers but is wary of throwing around references to classic arthouse cinema. "Comparisons to Cassavetes, Rohmer, Eustache — I don't know where some critics get this stuff," he comments. "Eustache's movie [1973's *The Mother and the Whore*, linked to *Mutual Appreciation* by the *New York Times*] is an intense death trip. In Cassavetes's [films], the stakes are much higher. I think these [movies] work when they work, and even with such low stakes, because there are still big emotions and grand moments. Anguish. Being 24 is a faraway memory, but I can still relate to the feeling of going from party to party, when a whole night doesn't make any sense¹⁶."

Em uma aproximação mais acertada, talvez os códigos de Bujalski se aproximem da frieza cênica do cineasta sul-coreano Hong Sang-Soo onde o excesso de diálogos, ao invés de promover um aprofundamento narrativo, provoca o esvaziamento da experiência, abordando o cotidiano como uma sucessão de eventos monótonos. E se em Sang-Soo o trinômio “conversa, mesa e cama” é pontuado através de uma franqueza em relação à inabilidade em se estabelecer o afeto entre os personagens, em Bujalski a cama está reservada apenas para uma deprimente disputa de xadrez. Tanto é assim que Swanberg talvez tenha realizado o filme “Kissing on the Mouth” (Joe Swanberg, 2005), contendo cenas mais explícitas de sexo, como uma resposta à frigidez de “Funny Ha Ha”. Para a crítica Amy Taubin¹⁷ (2007), “Bujalski, whose *Funny Ha Ha* and *Mutual Appreciation* (2005) I've already covered in these pages, is a subtle writer and a fine director of actors who understands how to stage a scene so that body language speaks as strongly as words¹⁸”.

Em perfeita sincronicidade com a estética do filme, os diálogos e situações reforçam a sensação de esvaziamento e indiferença. Desempregada, a protagonista migra de um emprego temporário a outro, em reflexo à transitoriedade daquelas imagens, que pairam em suspensão de sentido. Suspensão essa que é reforçada pelo estado alcoólico dos personagens, que, sem exceção, bebem reiteradamente, e por uma cena bastante referencial

¹⁶ O crítico Peary se tornou um dos primeiros defensores da obra de Bujalski depois de assistir a uma cópia em VHS de *Funny Ha Ha* que o diretor lhe havia enviado. Ele apoia as intenções de Swanberg e de seus pares, mas é cauteloso ao fazer comparações com o cinema de arte tradicional. “Comparações com Cassavetes, Rohmer, Eustache – não sei de onde alguns críticos tiram essas coisas”, ele comenta. “O filme de Eustache [*La Maman Et La Putain*, de 1973, comparado a *Mutual Appreciation* pelo *New York Times*] é uma intensa viagem mortal. Em Cassavetes, o que está em jogo é muito maior. Acho que esses [filmes] funcionam, mesmo com tão pouca coisa em jogo, porque mesmo assim há neles grandes emoções e grandes momentos. Angústia. Ter 24 anos está longe na memória, mais ainda me identifico com a sensação de ir em festa, quando uma noite inteira não tem sentido algum”.

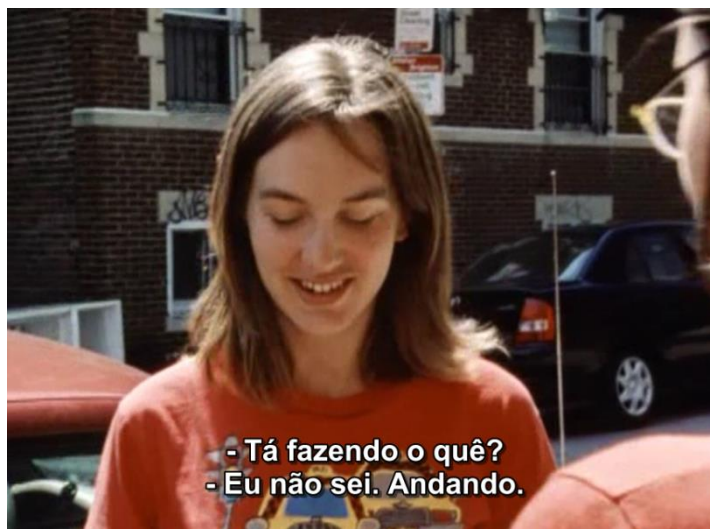
¹⁷ Amy Taubin é uma crítica de cinema norte-americana. Ela é editora contribuinte em duas revistas de cinema proeminentes: a britânica *Sight & Sound* e a norte-americana *Film Comment*.

¹⁸ Bujalski, de quem já comentei *Funny Ha Ha* e *Mutual Appreciation* (2005), é um escritor sutil e um diretor de atores apurado que sabe como preparar uma cena de modo que a linguagem corporal fale de maneira tão contundente quanto as palavras.

quando a protagonista se depara com uma amiga imobilizada dentro de seu carro pelo excesso etílico, incapaz de racionalizar como chegou naquele estado ou para onde deveria ir. E, se por um lado, o filme se pauta por uma imobilidade que é reforçada ao longo da projeção, por outro, uma espontaneidade constrangedora trata logo de afastar da narrativa qualquer tipo de conflito. Diferente do que acontece em “Quiet City”, apesar dos conflitos existirem em “Funny Ha Ha”, tanto os diálogos quanto o trabalho corporal dos atores operam no sentido de refutá-los, negando assim a ação.

Desta maneira, mais do que transitar entre conceitos de realismo ou simulacro, as operações presentes na decupagem de Bujalski corroboram com uma ideia autoreferencial que nega a postura clássica do cinema hollywoodiano. Ao insistir em um jogo estético autômato que tenta encobrir a ação e o conflito, o filme promove uma abertura ao real com reverberações traumáticas. A repetição de cenas que primam pela impassibilidade da falta de sentido no cotidiano, pela impossibilidade da construção dialógica e por uma insuficiência na expressão de qualquer sentimento pelo corpo ou fala trazem em sua aparência uma negação do traumático, mas que ao mesmo tempo acena em direção a este. De acordo com Hal Foster (2005, p. 165), esses elementos fílmicos são menos um exercício de estilo do que um jogo incessante que busca encobrir as reais intenções do dispositivo, mas “se você entrar totalmente no jogo talvez possa expô-lo, isto é, você talvez revele o automatismo ou mesmo o autismo desse processo, por meio de seu próprio exemplo exagerado”.

É justamente certa noção de exagero e repetição, como apontava Foster ao analisar os mecanismos de significação da *Pop Art*, frente à dilatação do tempo fílmico e a necessidade dos personagens de circular em torno de suas trivialidades, muitas vezes sem sentido, que provoca no espectador um sentimento de melancolia que o coloca em choque com o principal tema do movimento *mumblecore*: o esfacelamento do mundo diante de um individualismo que esvazia qualquer modo de expressão ou interação. “De alguma forma, nessas repetições, então, ocorre uma série de coisas contraditórias ao mesmo tempo: uma evasão do significado traumático e uma abertura em sua direção, uma defesa contra afetos traumáticos e sua produção” (FOSTER, 2005, p. 166).

Figura 19: Esvaziamento dialógico

Fonte: Funny Ha Ha, 2002

Em uma das primeiras cenas do filme (figura 19), semelhante ao jogo proposto por Foster, Bujalski dá início a um dispositivo narrativo que se repetirá ao longo de toda a projeção, despertando no público um incômodo diante da inércia dos personagens. Interpelada por um casal de amigos que a surpreendem caminhando e desejam saber o que estava fazendo naquele local, Marnie responde de maneira espontânea: Eu não sei, estou andando! Em outro momento, quando indagado pela protagonista sobre seu final de semana, Mitchell, um amigo de trabalho que é interpretado pelo próprio Andrew Bujalski, retruca com uma frase tão evasiva quanto o tom desinteressado da pergunta: creio que bem, não sei, não me lembro muito. Esse movimento repetitivo que tenta esconder os problemas dos personagens é o que, de fato, acaba revelando o horizonte traumático que contaminará o observador.

E essa multiplicidade dá conta do paradoxo não apenas das imagens, que são ao mesmo tempo afetivas e sem afeto, mas também dos observadores, que nem estão integrados (o que é o ideal da maior parte da estética moderna: o sujeito composto na contemplação), nem dispersos (o que é o efeito de grande parte da cultura popular: o sujeito entregue à intensidade esquizoide da mercadoria) (FOSTER, 2005, p.168).

É como se a intenção de Bujalski fosse criar um fracasso ilusório que cobrasse ao observador um olhar capaz de romper com os artifícios estéticos da superfície.

No entanto, esse movimento ansioso para encobrir esse real aponta, apesar disso, para ele. O super-realismo permanece uma arte “do olho, feito desesperado pelo olhar”, e o desespero aparece. Como resultado, sua ilusão fracassa não só enquanto um truque de olho, mas enquanto uma domesticação do olhar, uma proteção contra o real traumático, isto é, ela falha em não nos lembrar do real, e, nesse sentido, ela também é traumática: uma ilusão traumática (FOSTER, 2005, p. 173).

E todos os personagens ou microeventos dentro da estrutura do filme parecem apontar para esta falência ilusória. É o que também está escondido entre cada uma das elipses, que, como em uma comédia farsesca, e talvez aí esteja também imbuída a ironia do título do longa-metragem, arquiteta momentos em que há a impressão de que algo assustador está prestes a acontecer – em especial, quando Marnie descobre, de maneira repentina, que seu interesse romântico havia se casado às pressas com uma antiga namorada – para, no momento seguinte, voltar a insistir na rotina apática das situações cotidianas. Nesse sentido, a abertura do real em “Funny Ha Ha” se encontra justamente no modo como Bujalski apreende e domina seu dispositivo, tentando extrair o melhor possível de seus códigos e regras.

5.1.1. O fetiche do real

Apesar de o filme conservar um tom realista, que remonta às matrizes do neorealismo italiano, passando pela estética tremida dos cineastas dinamarqueses do *Dogma 95*, o que de fato provoca a exposição do dispositivo e o fracasso ilusório é justamente a subversão destes valores. Deste modo, a ideia de real aqui, mesmo se aproximando muito daquilo que André Bazin (1991, p. 244), na década de 1940, chamava de “todo sistema de expressão, todo procedimento de relato propenso a fazer aparecer mais realidade na tela”, é corrompida por uma série de elementos transgressores. Nesse sentido, Bujalski não se detém nos signos da escola italiana de cinema, acrescentando ao retrato das banalidades cotidianas um descompromisso com a duração temporal. As cenas, em sua maioria, parecem se prolongar mais do que deveriam se comparadas a um típico filme realista, mesmo que ainda assim elas conservem certa noção da imprevisibilidade típica da vida.

Tomemos como exemplo a passagem em que Marnie, após descobrir que Alex havia se casado com sua ex-namorada, convida o amigo Mitchell para passar o dia em sua casa com a intenção de tentar romper com a sensação de vazio instaurado pela falta de perspectivas. Na maioria dos filmes realistas, as elipses – eles jogam basquete, Mitchell tenta ensinar o jogo de xadrez a Marnie, bebem cerveja e, por fim, entregam-se a uma interminável conversa. Cenas que são sempre filmadas com uma câmera na mão que os acompanha por quase todos os cômodos da casa – progressivamente estabeleceriam uma sensação de prazer entre os amigos, explicitada pela energia imposta por uma câmera frenética em seus movimentos. No entanto, o que acontece é justamente o oposto, os cortes não acompanham o ritmo inquieto da câmera, prolongando situações que já pareciam encerradas e deflagrando,

mesmo com a ausência de conflito em cena, uma sensação de repulsa que desconstrói o sentimento de amizade anteriormente estabelecido. Por fim, com uma expressão bastante aborrecida enquanto toma cerveja em um banco na varanda, só resta a Mitchell arremessar as garrafas de bebida a esmo, aceitando, assim, a falta de sentido daquele relacionamento.

Essa transgressão é menos uma ruptura com as vanguardas realistas do que a exposição da crise da arte anteriormente consolidada. Por muito tempo, o cinema moderno, consciente de uma ordem pré-estabelecida, sacrificou sua energia e criatividade em benefício de uma insistência exagerada em uma forma já esgotada. Nesse sentido, o *mumblecore* permite desenhar os contornos de um novo movimento estético.

[...] repensando a transgressão não como uma ruptura produzida por uma vanguarda heroica de fora da ordem simbólica, mas como uma fratura traçada por uma vanguarda estratégica, dentro da ordem. Desse ponto de vista, a meta da vanguarda não é romper de forma absoluta com essa ordem (esse velho sonho foi abandonado), mas o de expô-lo em crise, registrando seus pontos não só de falência (breakdown), mas de passagem (breakthrough), as novas possibilidades que uma tal crise poderia abrir (FOSTER, 2005, p. 180).

E é justamente por conservar o registro imagético em 16 mm que Bujalski talvez consiga expor de maneira tão evidente esta fratura. Ao preservar a película em seu processo fílmico, e o diretor é o único dentre os representantes do movimento a não aderir à tecnologia digital, ele salienta de maneira mais consciente que a arte evolui independente do suporte tecnológico, como ensaia Rancière (2005, p. 47-48) ao se debruçar sobre os estudos dos regimes de identificação da arte.

[...] todas essas formas de anulação ou de subversão da oposição do alto e do baixo não apenas precedem os poderes da reprodução mecânica. Eles tornam possível que esta seja mais do que a reprodução mecânica. Para que um dado modo de fazer técnico – um uso das palavras ou da câmera – seja qualificado como pertencendo à arte, é preciso primeiramente que seu tema o seja.

Tendo em vista esta noção de passagem entre os estados da arte de que trata Rancière, e percebendo que “Funny Ha Ha”, ao mesmo tempo, em que evita os simulacros do campo ético das imagens, em que cada movimento de câmera corresponderia ao ethos, ou seja, ao conjunto dos costumes e hábitos fundamentais do comportamento, também rejeita uma identificação poética dentro dos gêneros cinematográficos pré-estabelecidos, é possível posicionar o filme em um campo estético justamente por abarcar uma ideia de corpo tornado estranho a si mesmo. É como se a obra pudesse ser pensada singularmente, e tanto é assim que muitos cineastas desta geração em mosaico refutam a ideia de um movimento, através de

um núcleo invariável que, negando a representatividade do simbólico, a legitimasse como uma manifestação artística.

A esse regime representativo, contrapõe-se o regime das artes que denomino estético. Estético, porque a identificação da arte, nele, não se faz mais por uma distinção no interior das maneiras de fazer, mas pela distinção de um modo de ser sensível próprio dos produtos da arte (RANCIÈRE, 2005, p. 32).

Esta arte pensada no singular, no entanto, como observa Rancière (2005, p. 34), pode apresentar alguns problemas, uma vez que, liberada da obediência a qualquer regra específica, ela passa a valorizar o fragmento em detrimento de qualquer hierarquia representacional ao mesmo tempo em que desconstrói o pragmatismo artístico em prol de sua constituição autônoma.

Ele afirma a absoluta singularidade da arte e destrói ao mesmo tempo todo critério pragmático dessa singularidade. Funda, a uma só vez, a autonomia da arte e a identidade de suas formas com as formas pelas quais a vida se forma a si mesma. [...] O estado estético é pura suspensão, momento em que a forma é experimentada por si mesma. O momento de formação de uma humanidade específica.

Essa desierarquização, por outro lado, cria uma nova noção de verossimilhança, tornando o real uma espécie de fetiche: agora ele basta-se por si mesmo, não precisando mais estar integrado no desenrolar dos acontecimentos. A esta ideia soma-se a caracterização da estrutura narrativa que passa a se opor ao ocioso, às notações inúteis do real, liberando o artista da preocupação com a unidade da forma. Roland Barthes, ao analisar o excesso descritivo dos romances realistas, na década de 1960, foi um dos primeiros autores a cunhar este conceito através do seu texto *O Efeito de Real*.

A verdade desta ilusão é a seguinte: suprimido da enunciação realista a título de significado de denotação; com efeito, no preciso momento em que estes pormenores parecem notar directamente o real, eles não fazem mais, sem o dizerem, do que significá-lo; o barômetro de Flaubert, a portinha de Michelet não dizem afinal de conta senão isto: nós somos o real; é a categoria do real [...] que é então significada (BARTHES, 2004, p. 136).

O discurso de Barthes, no entanto, embora provoque uma ruptura com a tradição do discurso aristotélico na qual a ficção deveria se guiar pela verossimilhança e referencialidade, ainda está muito atrelado a um sentimento burguês que ignora o viés social e político desta narrativa, na medida em que a democracia na descrição dos objetos também se reflete na construção dos personagens cujas vidas são igualmente insignificantes.

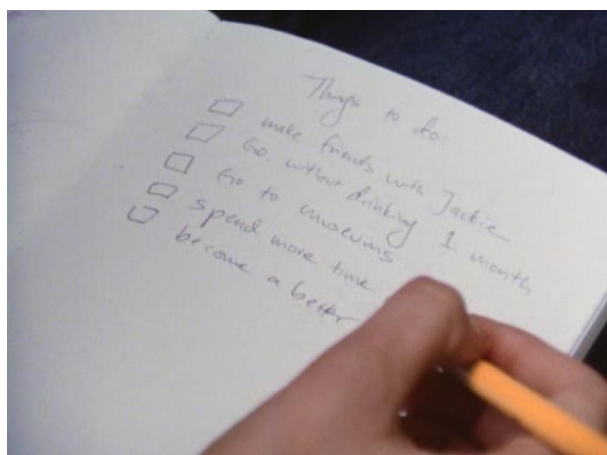
O efeito de realidade é um efeito de igualdade. Mas igualdade não significa somente a equivalência entre todos os objetos e sentimentos descritos pelo romancista. Não significa que todas as sensações são equivalentes, mas que qualquer sensação pode produzir em qualquer mulher pertencente às “classes mais baixas” uma aceleração vertiginosa, fazendo-a experimentar as profundezas da paixão. Este é o amedrontador significado de “democracia” literária: qualquer um pode sentir qualquer coisa (RANCIÈRE, 2010, p. 79).

Desta maneira, considerando essa perspectiva, seja em um romance realista ou em um filme pautado pelo fluxo das imagens, a estrutura narrativa perde sua característica linear de causa e efeito, provocando uma tensão entre a ação e o excesso descritivo dos fragmentos. E se em “O Vermelho e O Negro”, de Stendhal, há esta desconstrução da ideia de progressão do relato quando o protagonista, depois da falência na execução de uma estratégia visando à ascensão social, resolve se entregar a um mundo de imaginação, em “Funny Ha Ha”, ao ser demitida de seu emprego, Marnie decide-se entregar ao gozo da ociosidade, permitindo-se caminhar na rua sem motivo aparente, ou mesmo esquecer-se de planejar a comemoração de seu aniversário. Não por acaso, quando questionada pelo amigo Mitchell a respeito da ideia de um emprego ideal, ela escolhe a profissão de garçoneiro, reafirmando mais uma vez a liberdade do personagem como um espelho da liberdade artística.

O cinema não é uma arte que representa a realidade ao público. É uma forma de ação que conecta todas as formas de ação: a ação de lavar os cabelos, a ação de extrair carvão, a ação de filmar, colar e copiar, a ação de ver e etc. Esta conexão universal dos movimentos cria uma nova percepção na qual a distinção entre realidade e representação desaparece junto com a distinção entre arte e vida. Tudo é ação: não há “fazer nada”; ainda assim, ao mesmo tempo, a ação é libertada da sua dependência dos fins, das vontades e estratégias (RANCIÈRE, 2010, p. 79).

Nesse sentido, quando Marnie, na cena mais emblemática do filme (figura 20), rascunha em um caderno uma lista de prioridades ela manifestadamente aceita e adota esse estado do fazer nada, em que não há concessão e nem resistência, onde “passar mais tempo ao ar livre” não tem que obrigatoriamente vir antes ou depois de “aprender a jogar xadrez”. Em suma, a força de inércia também é força política na medida em que o personagem agora passa a se opor às hierarquias sociais, escolhendo desfrutar o puro sentimento da existência, do mesmo modo que a imagem aqui rejeita as amarras das hierarquias representativas.

Figura 20: O ócio como prioridade

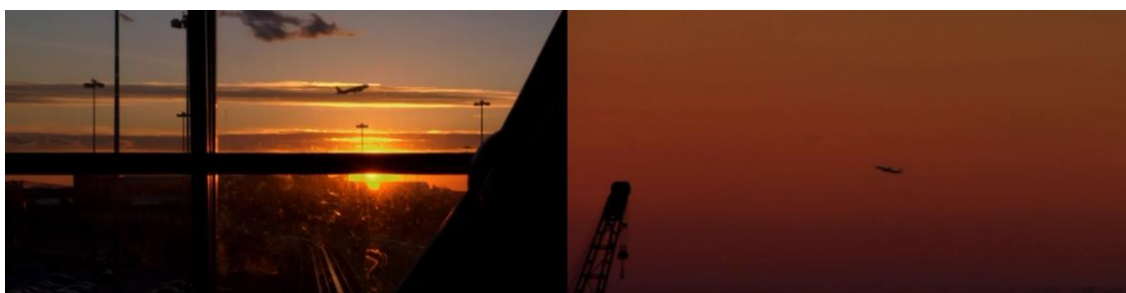


Fonte: Funny Ha Ha, 2002

5.2. Quiet City: uma questão tecnológica e narrativa

Analisando o primeiro e o último quadro de “Quiet City” (figura 21) já é possível identificar a estrutura narrativa do longa-metragem. Ao optar por encerrar o filme da mesma maneira que ele começou, Aaron Katz explicita o desenvolvimento cíclico da obra, em uma tentativa de delinear graficamente os reflexos da construção narrativa. Ao longo dos 78 minutos de projeção, nenhum conflito é desenvolvido, nenhuma complicação é imputada aos personagens. Jamie, apesar de perdida em Nova York, em virtude do celular descarregado de sua amiga Samantha, rapidamente redireciona os motivos de sua viagem ao encontrar Charlie em uma estação de metrô. E se não há conflito, tampouco é possível identificar um clímax para a história, que é construída como se prestasse um tributo ao cotidiano.

Figura 21: Engessamento narrativo



Fonte: Quiet City, 2007

Essa liturgia dos pequenos gestos, das caminhadas noturnas, do cigarro compartilhado no terraço, da preparação de um sanduíche ou mesmo do registro displicente dos personagens dormindo, constitui toda a essência da obra, que busca iluminar os eventos mais banais do dia a dia. Diante de um mundo que se dissolve, essas ações corriqueiras são filmadas quase como eventos religiosos, numa sucessão de cenas anticlimáticas que chegam a transformar os protagonistas em meros coadjuvantes, tendo em vista a apatia de suas ações. Nesse sentido, o grafismo estético é pontual ao servir de comentário para a própria história, que remodela a vida em uma sucessão de tempos mortos que dificilmente acenariam para um amadurecimento dramático. Por esse ângulo, do mesmo modo como o avião retorna para sua origem ao final, Jamie volta a abraçar sua rotina como se nada de relevante tivesse acontecido, assim como Charlie permanece desfrutando sua vida sem grandes ambições ou expectativas.

O crítico Michael Koresky, ao publicar na revista *Reverse Shot* uma resenha para o filme “The Exploding Girl” (Bradley Rust Gray, 2009), revela seu desconforto diante da inexpressividade narrativa dos filmes característicos do movimento *mumblecore* ao afirmar que “[...] each filmmaker attempts and achieves different narrative forms; but what they seem to have collectively done is perhaps irrevocably identify a generation as not only lost but also agonizingly inexpressive”¹⁹ (KORESKEY, 2010).

Entretanto, tal inexpressividade, levando em consideração que no caso do dispositivo cinematográfico, a “multiplicidade se encontra, por assim dizer, encoberta e/ou recalçada por sua forma dominante” (PARENTE, 2009, p. 25), promove uma ruptura com a forma hegemonicamente instituída e chega a negar até mesmo um cinema independente imediatamente anterior. Não há aqui a construção clássica da linguagem hollywoodiana, mas também inexistente qualquer tentativa de replicar os signos de uma estética pautada pela desconstrução da plasticidade.

Para além do desenvolvimento narrativo, Katz parece buscar na imagem digital algo de específico, assumindo as deficiências técnicas e até mesmo as provocando com a intenção de alcançar determinados fins estéticos. Nesse sentido, ao propor a construção de uma imagem que escapa de seu esquematismo discursivo, o diretor reforça em seu filme a ideia de um diálogo que imbrica o cinema com outros meios de produção de conteúdo. Ao analisar a construção estética de “Quiet City”, por exemplo, é possível evidenciar a instabilidade do processo de montagem com sua falta de elipses e pontos de cisão, como se a

¹⁹ “[...] cada cineasta se aventura e conquista diferentes formas narrativas; mas o que eles parecem ter realizado coletivamente talvez seja a irrevogável identificação de uma geração não só como perdida, mas também agonizantemente inexpressiva”.

construção da imagem digital tateasse um deslocamento em relação às formas cinema anteriores, naquilo que Raymond Bellour (1997, p. 17) denominou de *entre-imagens* ao comentar as características convergentes da imagem eletrônica.

O vídeo, ao contrário, comumente abordado como uma arte em si, deve ser compreendido do ponto de vista do que representará, creio, principalmente do ponto de vista histórico: um lugar de passagem e um sistema de transformação das imagens umas nas outras – as que o precedem, pintura, foto e cinema; as que ele mesmo produz; e, por fim, as que ele introduz, “as novas imagens”.

A facilidade no acesso e domínio do código digital, no entanto, consolida uma rotina tecnológica que se sobrepõe às questões artísticas. Afinal, se a fixação operacional leva a uma necessidade pela participação ativa, em que assistir não é mais suficiente, como diferenciar os valores artísticos desta geração do cinema contemporâneo de todas as demais realizações possíveis no intercurso entre usuário e informação? Conforme aponta Lev Manovich, a própria razão de existir das novas mídias está ameaçada por um esforço muito mais preocupado em criar, modificar e produzir obras do que propriamente despertar questões mais profundas.

Como as mídias digitais e da rede estão rapidamente se tornando onipresentes em nossa sociedade e como a maioria dos artistas passou a usá-las rotineiramente, o campo das novas mídias está enfrentando o risco de tornar-se um gueto, cujos participantes seriam unidos pelo fetichismo da mais recente tecnologia de computadores, não por alguma questão conceitual, ideológica ou estética mais profunda (MANOVICH, 2005, p.26).

De fato, ao se ponderar a construção de “Quiet City”, é possível perceber como o vídeo digital é utilizado quase como uma manifestação de um estilo de vida. Seja em um plano-sequência que acompanha, por mais de dois minutos, a ruidosa caminhada noturna de Jamie e Charlie ou quando a câmera insiste em prolongar o instante em que ela tenta acordar o amigo com a utilização de um brinquedo operado por controle remoto, o diretor parece deslumbrado com o registro de seus tempos mortos, como se seu discurso, impulsionado pela novidade técnica, estivesse à espera de uma revelação estética. Nesse sentido, apesar das novas mídias introduzirem novas potencialidades, elas também despertam um sentimento que, nas palavras de Philippe Dubois, não passam de retórica e ideologia.

O discurso da novidade caracterizou de modo constante e recorrente o advento de todos estes sistemas de representação, transformando os momentos de transição que seu surgimento realmente representou em momentos privilegiados de ostentação de uma “intenção revolucionária” – que não custa lembrar, se revelou no mais das vezes inversamente proporcional à sua pretensão (DUBOIS, 2004, p. 34).

Nesse sentido, é preciso contextualizar o período de produção do filme, situando-o em um momento em que a produção cinematográfica em mídia digital ainda era concebida como novidade. O orçamento reduzido e a rapidez com que as filmagens foram concluídas reforçam a ideia de confiança no novo, em um exercício retórico que associa o digital a uma emergência revolucionária, como se fosse possível romper o diálogo com todas as demais formas antecedentes. Em outras palavras, a natureza imaterial das imagens em “Quiet City” reclama para si um status de desvelamento do mundo, quando na verdade seus planos e enquadramentos reforçam a todo momento uma continuidade, uma passagem entre as estéticas do passado. Para Dubois, “cada tecnologia produz, na realidade dos fatos, imagens que tendem a funcionar esteticamente quase ao contrário do que pretendem os discursos e intenções” (DUBOIS, 2004, p. 35).

Dentro desta perspectiva, e na tentativa de identificar a motivação por trás desta imagem que abre mão do desenvolvimento discursivo, Manovich busca no passado uma contextualização para as técnicas estéticas e tropos ideológicos do presente, realçando assim uma ideia cíclica de reconfiguração narrativa.

A nova vanguarda não se preocupa mais em ver ou representar o mundo de novas maneiras, mas em estabelecer o acesso a mídias anteriormente acumuladas e em usá-las de novas maneiras. Nesse aspecto, a nova mídia é pós-mídia ou metamídia, já que usa antigas mídias como seu material primário (MANOVICH, 2005, p.46).

Compartilhando desta assertiva, Steven Johnson entende o cinema desta geração digital como um exercício de metainformação, ou seja, um esforço em reprocessar dados brutos do passado.

Informação digital sem filtros é coisa que não existe, por razões que ficarão cada vez mais claras. À medida que parte cada vez maior da cultura se traduzir na linguagem digital de zeros e uns, esses filtros assumirão importância cada vez maior (...). O que se segue é uma tentativa de ver esses vários desenvolvimentos como exemplos de uma ideia mais ampla, uma nova forma cultural que paira em algum lugar entre o meio e a mensagem, uma metaforma que vive no submundo entre o produtor e o consumidor de informação. A interface é uma maneira de mapear esse território novo e estranho, um meio de nos orientarmos num ambiente desnorteante (JOHNSON, 2001, p.44).

Uma vez que o estudo da interface tecnológica, proposto tanto por Johnson quanto Manovich, ilumina o modo de fabricação da cultura contemporânea, é possível identificar nessa nova geração do cinema um fascínio, quase fetichista, pelo tecnológico, que desencoraja o desenvolvimento narrativo e enfraquece a figura do artista como autor. O que interessa

agora são as possibilidades técnicas, o ato de ligar a câmera e tomar consciência de si diante do desvelar da nova realidade.

Aqui, a função do artista não é mais aquela da exprimir-se ou de dar forma ao mundo dos significados humanos, mas aquela de criar alguns dispositivos comunicacionais nas quais aquela dimensão do ultra-humano, que já é a nossa, tornou-se consciente de si e se desvele sensivelmente (COSTA, 1995, p. 33).

Desta maneira, “Quiet City” distancia-se da noção de uma política autoral, como anteriormente pensada pelos críticos franceses da década de 1950, em que o cineasta/autor poderia ser reconhecido através de uma assinatura pessoal que amarraria a construção temática da obra ao mesmo tempo em que estaria envolvido em todas as etapas de produção e criação de um filme. No objeto analisado, ao contrário, o roteiro é co-construído de maneira improvisada entre elenco e diretor, com outro nome importante do movimento, Joe Swanberg, colaborando como ator e produtor do longa-metragem, em um esforço coletivo que dissolve o caráter autoral da obra. Dada a novidade e o fascínio em tatear as possibilidades de uma nova cartilha cinematográfica, “[...] a produção subtrai-se notavelmente à intencionalidade, à vontade expressiva, à subjetividade do artista” (COSTA, 1995, p. 32).

Tendo em vista a velocidade do desenvolvimento tecnológico, o novo código imagético estará sempre fadado à incompletude, a um eterno movimento de passagem, uma vez que o discurso da novidade irá sempre impulsionar a constituição de novas linguagens, em um processo tão veloz que impossibilitaria o aperfeiçoamento de qualquer estética. Nesse sentido, se por um lado a noção de provisoriedade com que Aaron Katz constrói suas imagens é sintomática de uma rotina tecnológica que coloca em trânsito as tensões imbricadas nos processos híbridos, por outro, ele se fia ingenuamente na constituição autônoma de uma imagem que é constantemente reforçada por uma falsa ideologia revolucionária.

5.2.1. O tempo redescoberto e outros diálogos

Em uma perspectiva clássica de cinema, ainda tributária do pensamento de Serguei Eisenstein, a imagem do tempo é concebida através do exercício da montagem. Nesse sentido, o tempo obrigatoriamente se subordinaria ao movimento, que organizaria os códigos (imagens e sons) para transformá-los em um meio de expressão inteligível. Essa concepção do movimento como tempo foi fundamental para os naturalistas e realistas que, a partir de uma necessidade ideológica, passaram a imprimir um modelo de verdade relacionado com o

registro sequencial de um tempo cronológico. Gilles Deleuze conceitua essa imagem no cinema como aquela da *imagem-movimento*, onde a construção de sentido se dá através do curso do tempo, em “um presente sucessivo conforme uma relação extrínseca do antes e do depois” (DELEUZE, 2005, 322).

Com as novas tecnologias, entretanto, a noção de tempo aparece muito mais diluída, em virtude de uma contemporaneidade que “nasce da crise da representação justamente porque surge com ela, em primeiro plano, a questão da produção do novo” (PARENTE, 2009, p. 30). O tempo cronológico, como o tempo da verdade, passa então a ser desconstruído através de experiências narrativas simultâneas, como acontece nos trabalhos de Peter Greenaway em que diferentes realidades são sobrepostas, ou através de experimentalismos que radicalizam com a intensidade e a duração das imagens. É o que Deleuze chama de *imagem-tempo*, uma vez que “é o movimento que se subordina ao tempo” (DELEUZE, 2005, p. 322). Desta maneira, do ponto de vista do espectador, o problema está muito mais em se debruçar sensorialmente sobre as imagens do que em absorver sentido através do encadeamento temporal entre elas.

Conservando um diálogo intrínseco com as experimentações de vanguarda relativas ao dispositivo cinematográfico, “Quiet City” se notabiliza pela modulação constante do tempo, trabalhando ao longo de sua projeção duas das tendências mais radicais do cinema experimental. Na primeira delas, o tempo é distendido, valorizando os tempos mortos em uma imobilidade inquietante, como exemplifica Parente (2009, p. 37).

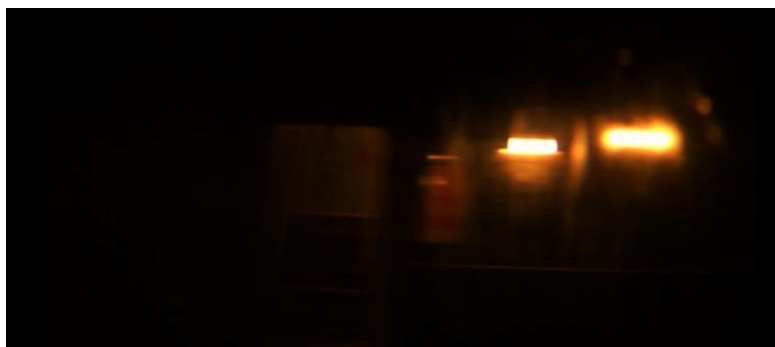
[...] os filmes de Andy Warhol e Michael Snow, com seus infundáveis planos-sequência. Os corpos de um único gesto de Warhol (alguém dorme oito horas em *Sleep*, outro come 45 minutos em *Eat* e um casal se beija longamente em *Kiss*) e os planos-sequências vazios de Snow (os 45 minutos de zoom de *Wavelength* e as três horas de movimentos panorâmicos de *La Région Central*) são uma das principais tendências do cinema experimental.

De maneira semelhante, Aaron Katz acompanha pacientemente, por meio de um plano-sequência, a dupla protagonista que sobe três lances de escada no apartamento da amiga de Jamie, registra uma corrida no parque até que os personagens desaparecem no extracampo ao mesmo tempo em que, sem cerimônias, mantém a câmera estática até o momento em que eles voltam a aparecer no quadro (figura 22), enquadra com resignação o ritual de um corte de cabelo e insiste em revelar o ato corriqueiro de determinado personagem em checar as caixas de correspondência do prédio em que vive. Nessas passagens, o movimento da imagem é rompido por meio de uma coleção de tempos mortos que dilata a impressão de realidade.

Figura 22: Dilatação temporal

Fonte: Quiet City, 2007

O oposto também acontece quando Katz tensiona uma segunda tendência do cinema experimental, “que visa obter o máximo de mobilidade possível, isto é, uma espécie de imagem gasosa em que o espectador tem dificuldade de identificar o que vê” (PARENTE, 2009, p. 37). Utilizando uma câmera subjetiva a partir da perspectiva de Jamie dentro de um trem (figura 23), o cineasta constrói planos cuja velocidade máxima explicitam a confusão mental e a insegurança da personagem. E se, por um lado, essas experiências reforçam o caráter híbrido e de passagem do cinema digital, por outro, tira o estigma museológico do experimental, uma vez que para Parente (2009, p. 38) esse tipo de experimentalismo “não é feito para ser passado numa sala de cinema”.

Figura 23: O tempo da máxima mobilidade

Fonte: Quiet City, 2007

Para Carlos Gerbase, citando Lúcia Santaella, a transitoriedade das imagens digitais não altera em nada o fazer cinematográfico, uma vez que não haveria linguagens “puras”, a não ser fruto de idealizações. “Quando se trata de linguagens existentes, a constatação imediata é a de que todas as linguagens, uma vez corporificadas, são híbridas” (SANTAELLA, 2001, p. 379 apud GERBASE, 2003, p.27). Nesse sentido, é possível pensar no hibridismo emergente das novas tecnologias como um propulsor do experimentalismo que, anteriormente fadado ao confinamento dentro de galerias e museus, agora contamina o dispositivo cinematográfico em uma ruptura que transpassa os templos da arte.

A imagem que se encerra em si mesma, o deslocamento *entre-imagem*, o desaparecimento da materialidade e sua imagem-fonte são características que também guardam um diálogo muito próximo com o cinema eletrônico, a videoarte. Assim como o vídeo constitui-se basicamente de impulsos elétricos, o digital se estabelece por meio da pixelização da imagem que, por sua vez, é concebida através da manipulação numérica de cálculos e fórmulas matemáticas, como explica Couchot.

O computador permitia não somente dominar totalmente o ponto da imagem – pixel – como substituir, ao mesmo tempo, o automatismo analógico das técnicas televisuais pelo automatismo calculado, resultante de um tratamento numérico da informação relativa à imagem. A procura do constituinte último da imagem concluía-se com o pixel [...] (COUCHOT, 1999, p. 38).

Para Dubois, corroborando com a concepção deleuziana da *imagem-tempo*, ao perder o suporte material, a imagem se descorporifica para se transformar em “algo que não pode ser uma imagem e que nem sequer existe como objeto. Desse modo, a imagem de vídeo não existe no espaço, mas apenas no tempo” (DUBOIS, 2004, p. 64).

Entretanto, foi somente através da desmaterialização da imagem, em um conflito reativo que acabaria resultando na consolidação do campo audiovisual, que se tornou possível testar os limites do dispositivo cinematográfico. Em um momento em que a imagem-cinema empalidecia frente ao esgotamento de sua linguagem clássica, o vídeo ajudou a potencializar novas possibilidades por meio da interação com as artes plásticas. “Tudo nos leva a crer, portanto, que o cinema sofre uma transformação radical em tais instalações de vídeo, haja vista que elas permitem ao artista espacializar os elementos constitutivos da obra” (PARENTE, 2009, p. 39).

Em “Quiet City” o diálogo com a videoarte aparece através de uma tendência que se associa a outro conceito de Deleuze, o da *imagem-corpo*. Levando-se em consideração a técnica precária, o encadeamento de uma série de gestos cotidianos que são repetidos à exaustão, o comportamento performático dos atores e a ironia que costura o trabalho como um todo, o filme acaba extraindo da expressão corporal reflexões impensáveis em relação ao mundo. Em determinada cena, ao visitar o amigo Adam, personagem de Joe Swanberg, Jamie e Charlie experimentam a salada de repolho preparada por ele, em um esforço contínuo na tentativa de validar o prato como uma refeição completa, e não como mero acompanhamento. Em outro momento, o ato de interfonar é desconstruído de sua finalidade primeira, em uma espécie de jogo irônico que chega a extrair sonoridade a partir do barulho da campainha ao mesmo tempo em que relega para segundo plano o objetivo que visa à abertura da porta. Há também um excesso de cenas de caminhadas na rua que nunca se justificam, como se as infinitas andanças dos personagens estivessem ali apenas para desencadear uma sensação de intolerabilidade frente às imagens. Nas palavras de André Parente.

Trata-se de vídeos marcados pela precariedade técnica, a ponto de importantes críticos os terem confundido com o simples registro de performances dos artistas, em que gestos cotidianos repetidos de forma ritualística – subir e descer escadas, assinar o nome, maquiarse, enfeitarse, comer, brincar de telefone sem fio – são encenadas de forma irônica, para forçar o pensamento a pensar o intolerável (PARENTE, 2009, p. 40).

O filme cultivava também um viés anárquico que o aproxima do amadorismo das experiências privadas com o super-8 que, durante a década de 1970, revolucionou o modo de consumo das imagens domésticas. A estética, que se fortaleceu em todo mundo por meio da criação de festivais e de espaços alternativos onde esses filmes eram exibidos, é uma evolução da película 8 mm cuja bitola oferece uma superfície maior de imagem. Entretanto, se por um lado, assim como a câmera digital, a câmera de super-8 se beneficia por ser uma câmera

portátil e de fácil operação, por outro, o registro do som, quando existe, acontece de maneira bastante precária. Deste modo, cineastas amadores que trabalhavam com o super-8, além de revelarem e montarem o material filmado, também tinham que mixar o som na pós-produção, algo muito semelhante ao que acontece em “Quiet City”.

Tendo em vista a precariedade técnica e de captação sonora da câmera utilizada nas filmagens, Aaron Katz se aproveita do recurso para modular as bandas sonoras da produção. Em determinados trechos o diretor subtrai intencionalmente todo o áudio da cena, deixando o filme com o aspecto caseiro de uma produção em super-8. Em outras, ele subverte as expectativas do público ao evidenciar o som do extracampo ao mesmo tempo em que abafa o áudio em primeiro plano. Por fim, em um esforço ainda mais radical, na decupagem de uma cena em que os personagens dançam em uma festa, ele substitui a música por uma balada melancólica que se encontra em desalinho frente ao ritmo de movimentos frenéticos dos atores. Assim, considerando essas construções imagéticas, é possível afirmar que aqui o amador se revela o tempo todo imbricado ao caráter independente da produção.

Deste modo, incorporando a noção de um cinema hibridizado, “Quiet City”, e outros filmes do movimento *mumblecore*, expandem-se por meio da radicalização da convergência entre diferentes mídias. Uma vez que “o cinema experimental se restringe a experimentações com o cinema e a videoarte se notabiliza pelo uso da imagem eletrônica” (PARENTE, 2009, p. 41) o digital amplia-se ao absorver ambas as estéticas em um esforço que retira da imagem sua estabilidade.

Diante de uma *imagem-tempo* que nega o esforço de uma linearidade cronológica, a arte, de posse das novas tecnologias, amplia-se para além da experiência do real, estabelecendo com o mundo uma relação de mimese imaginária. Em outras palavras, ao mesmo tempo em que se desenvolve a ilusão de tornar visível os objetos do mundo, a digitalização da imagem passa a fabricar sua própria realidade, seja através da dilatação ou aceleração do tempo, da repetição incessante de gestos cotidianos ou por meio da desestabilização sonora. Livre das amarras discursivas e das técnicas de montagem, a imagem agora repousa em si mesma.

5.3. The Puffy Chair: experiências em mosaico na geração selfie

A mediação entre passado/presente e o esforço do protagonista em pavimentar o futuro são os temas centrais em “The Puff Chair”. Partindo de um relacionamento falido e da escassez de propostas comerciais no circuito de rock independente, em um paralelo que

funciona como ilustração para a invisibilidade da produção *mumblecore*, o músico Josh (Mark Duplass) é estimulado pelas lembranças de sua infância ao se deparar com a proximidade do aniversário de seu pai e com a venda pela internet de uma poltrona semelhante ao adorno vocativo de seu passado.

O longa-metragem funciona também como uma espécie de *road movie*, ou filme de estrada, com toques de romance de formação, uma vez que, dirigindo uma minivan, o personagem percorre parte do sudeste norte-americano, em uma jornada que inclui a reaproximação com o irmão Rhett (Rhett Wilkins), a compra da cadeira como presente de aniversário do pai, a autoavaliação de seu relacionamento com Emily (Katie Aselton) e o reencontro com os pais.

Nesse sentido, o filme pode ser interpretado sob uma perspectiva memorialística, considerando a relação que o roteiro estabelece com as experiências pessoais dos próprios realizadores. Em seu artigo para a *Filmmaker Magazine*, Alicia Van Couvering (2007), entrevistando o próprio Jay Duplass, revela a intenção dos diretores em exorcizar a experiência privada.

After two years on the road promoting *The Puffy Chair*, Jay Duplass has developed some insight into this process. “I made some really terrible movies after college, and it was very hard to keep going,” he says. “Now I see that nothing worked until I finally quit trying to make movies like other people. We started making these shorts, which were just us making fun of ourselves, and suddenly people responded. *The Puffy Chair* was a complete accident, or it came out of a process of seeing that the accidents were what we had to offer. It wasn’t until we tapped into the private, weird stuff that the script started to soar²⁰.”

O florescimento da estética cinematográfica dos irmãos Duplass se dá justamente na inter-relação entre a ficção e a exposição de elementos da vida privada, como revela em outra passagem Jay Duplass à Couvering (2007): “There is some demon-exorcising going on, sure,” says Jay Duplass. And why not? Isn’t that the purest, least commercially compromised reason to make art — to try to understand something that you want to understand?²¹

²⁰ Depois de dois anos na estrada promovendo *The Puffy Chair*, Jay Duplass formou uma opinião sobre esse processo. “Fiz alguns filmes terríveis depois da faculdade, e era muito difícil continuar”, ele diz. “Agora vejo que nada funcionava até que parei de tentar fazer filmes como outras pessoas. Começamos a fazer esses curtas, éramos nós rindo de nós mesmos, e de repente as pessoas tiveram uma reação positiva. *The Puffy Chair* foi um completo acidente, ou surgiu da percepção de que acidentes eram o que tínhamos a oferecer. Só quando entramos na esfera privada, nas coisas estranhas, é que o roteiro começou a deslanchar”.

²¹ “Há uma dose de exorcismo de demônios acontecendo, claro”, diz Jay Duplass. E por que não? Não é esta a razão mais pura e menos comercial para se fazer arte – tentar compreender algo que você deseja compreender?

Corroborando com este ponto de vista, Beatriz Sarlo (2007, p. 20-21) evidencia que atualmente há uma tendência, tanto na academia quanto no mercado de bens simbólicos, em reconstituir a textura e a verdade através da rememoração da experiência.

Vivemos uma época de forte subjetividade e, nesse sentido, as prerrogativas do testemunho se apóiam na visibilidade que “o pessoal” adquiriu como lugar não simplesmente de intimidade, mas de manifestação pública. [...] fundamentalmente nesse território de hegemonia simbólica que são os meios audiovisuais. Se há três ou quatro décadas o “eu” despertava suspeitas, hoje nele se reconhecem privilégios que seria interessante examinar.

A experiência narrativa dos irmãos Duplass, no entanto, conserva certo grau de distanciamento da realidade ao libertar o registro do “eu” do caráter documental. Mark Duplass e Katie Aselton, por exemplo, apesar de protagonizarem um relacionamento à beira do colapso, preparavam-se para oficializar a união matrimonial longe dos estúdios de gravação. É como se a construção da linguagem narrativa funcionasse como expurgo e comentário da experiência real.

Não há testemunho sem experiência, mas tampouco há experiência sem narração: a linguagem liberta o aspecto mudo da experiência, redime-a de seu imediatismo ou de seu esquecimento e a transforma no comunicável, isto é, no comum. A narração inscreve a experiência numa temporalidade que não é a de seu acontecer (ameaçado desde seu próprio começo pela passagem do tempo e pelo irrepetível), mas a de sua lembrança. A narração também funda uma temporalidade, que a cada repetição e a cada variante torna a se atualizar (SARLO, 2007, p. 24-25).

No filme, essa liberdade do testemunho é representada simbolicamente pela poltrona (figura 24). É este objeto que desencadeia o conflito com o passado e introduz a insatisfação com o presente. Ao se deparar com uma poltrona diferente da anunciada no site *eBay* – o estofamento está roto e há um desnível entre os pés – Josh, sob os cuidados de um estofador, remodela as fraturas do tempo, muito embora, mais tarde perceba que réplicas não são necessariamente construções fiéis da realidade. “Enfeitiçada”, a poltrona é então sacrificada por meio de combustão. Essa falência no resgate da experiência revelaria assim uma “utopia de um relato “completo”, do qual nada reste do lado de fora. A tendência ao detalhe e ao acúmulo de precisões cria a ilusão de que o concreto da experiência passada ficou capturado no discurso” (SARLO, 2007, p. 50).

Figura 24: A poltrona como símbolo do passado e sua impossibilidade de resgate.



Fonte: The Puffy Chair, 2005

Por fim, é interessante observar a poltrona como o símbolo de um fenômeno típico da indústria cultural ocidental e a sua tentativa de reconfigurar o passado em um presente simultâneo, comercializando a memória através da imaginação da experiência: estamos obcecados com a re-representação, repetição, replicação e com a cultura da cópia com ou sem o original (HUYSSSEN, 2000, p. 24). Em um tempo acelerado por sua atualidade, bem marcado pelas novas mídias e as novas tecnologias, ficamos estagnados na velocidade em que consumimos as “memórias imaginadas”, fadadas ao esquecimento, enquanto deixamos em estado de suspensão as “memórias vividas”, passíveis de serem lembradas.

5.3.1. Hibridismo comentado

Entendendo o velho sistema de produção de Hollywood a partir da dependência “da redundância, a fim de assegurar que os espectadores conseguiriam acompanhar o enredo o tempo todo, mesmo se estivessem distraídos ou fossem até o saguão comprar pipoca durante uma cena crucial” (JENKINS, 2006, p. 144), podemos considerar que “The Puffy Chair” promove uma ruptura com o antigo modelo comercial, ainda que conserve narrativamente uma estrutura linear.

Apesar das investidas do roteiro em um ordenamento lógico das cenas, a mobilidade na utilização da câmera digital permite desconstruir essa perspectiva, na medida em que ela atua como um suporte caótico para enquadramentos atípicos, com sucessivos movimentos de *zoom in* e *zoom out*, que dispensam os planos tradicionais e valorizam a improvisação dos atores. Em entrevista a Fábio Andrade²², Mark Duplass especifica este tipo de abordagem.

²² Crítico, roteirista, músico e editor da revista eletrônica Cinética. Autor do artigo “Espectadores Privilegiados” para o catálogo da mostra “Mumblecore – A Estética do Faça Você Mesmo”, realizada pelo Centro Cultural São Paulo entre os dias 06 e 18 de setembro de 2011. Disponível em: http://www.centrocultural.sp.gov.br/pdfs/catalogo_mumblecore.pdf

É basicamente caótico. Jay é nosso principal câmera e o estilo foi desenvolvido a partir de uma escolha específica em dispensar qualquer *mise-en-scène*. Não filmar em planos tradicionais, mas deixar que os atores fiquem soltos e deixar a câmera segui-los como numa equipe de documentário. O zoom nos permite fechar ou abrir a qualquer momento e a gente adora poder escolher o tamanho do plano na hora, instintivamente.

Ponderando a construção da narrativa tendo em vista as experiências pessoais dos diretores e o estudo de Ivana Bentes, é possível também entender essa estética a partir de uma aproximação deslocada com a técnica do documentário, como se a realidade, não mais como um documento, estivesse ali performada. “A forma documentária (e a câmera de vídeo) assume em alguns desses filmes uma função desreguladora, desrepressora buscando a renovação dos recursos ficcionais tradicionais” (BENTES, 2003, p. 122).

Acentuando essas escolhas, o filme dispensa os créditos iniciais – o título da produção só é apresentado aos sete minutos de projeção e, mesmo assim, por exigência das empresas distribuidoras²³, que passaram a comercializar o filme em 2006, a partir do sucesso alcançado nos festivais de cinema. Desta maneira, o espectador é inserido em uma cena que já está em pleno curso da ação: o diálogo eufórico entre o casal protagonista que tenta se reconciliar, mas que, devido às constantes interrupções externas, apenas consegue deixar manifesto a impossibilidade de comunicação e entendimento.

A instabilidade da câmera, a ação que não tem um início demarcado e o diálogo interrompido, são elementos essenciais na compreensão da construção fragmentada do movimento *mumblecore*, capazes de revelar a dinâmica dessa geração em mosaico, que, amparada na democratização do acesso tecnológico, compartilha com seu público uma urgência na transferência de poder:

O poder está migrando dos estúdios de cinema, das redes de televisão, das gravadoras e das agências de propaganda para o sujeito no sofá com o controle remoto, ou para a mulher que compra uma entrada de cinema no multiplex de seu bairro, ou para o adolescente que baixa música na internet. O consumidor ganhou poder e liberdade (DONATON, 2007, p. 25).

A linguagem emergente desses autores, com narrativas construídas a partir de experiências tão particulares, pode provocar, no entanto, um ruído no processo de troca de conhecimento, definido, no início do século XX, por Walter Benjamin (1987), como o “intercâmbio de experiências”. Para Janet Murray, as novas tecnologias exigem que o público

²³The Puffy Chair é distribuído pela *Roadside Attractions* e pela *Red Envelope Entertainment*, empresa ligada à *Netflix*.

aplique seus próprios modelos cognitivos, culturais e psicológicos para que a história possa fazer sentido frente a realidades tão diversas.

Quando assistimos a um filme, tomamos os espaços separados dos vários cenários e os fundimos em um espaço contínuo, existente apenas em nossas mentes. Pegamos cenas fragmentadas e completamos mentalmente as ações que estão faltando; se alguém é visto com uma sacola de supermercado e, em seguida, trabalhando num fogão, compreendemos que a refeição é trabalhosa. Se uma pessoa usa moletom da *Ivy League*, podemos supor que seja alguém inteligente e determinado, ou talvez, um aluno mimado de um colégio preparatório (MURRAY, 2003, p. 112).

É somente através dessa inter-relação, entre o processo de digitalização e o sistema amador de produção cinematográfica, que toda uma geração de realizadores, sem qualquer tipo de experiência, conseguiu deixar de lado o papel de meros consumidores para atuar ativamente como atores no processo de produção de conteúdo. Sujeitos desta geração, Mark e Jay Duplass, entretanto, parecem ressentidos frente ao diálogo vídeo/cinema, na medida em que a narrativa de “The Puffy Chair” funciona como um comentário negativo para o hibridismo do cenário audiovisual contemporâneo e para a tecnologia de um modo geral.

“Technology is ever present. [...] The Puffy Chair’s entire plot is set in motion by a phony eBay listing, perhaps a metaphor for the characters interpersonal misrepresentations²⁴” (COVERING, 2007). Sintomático também é o estopim para a crise conjugal: Emily se irrita ao perceber que Josh prefere falar ao celular com um amigo do que propriamente discutir a relação, modulando seus contatos interpessoais através de constantes trocas de mensagens por e-mail.

A construção da imagem digital e os processos de hibridação também são desqualificados ao longo do desenvolvimento narrativo. De acordo com Ivana Bentes, o diálogo entre cinema e vídeo conserva uma relação historicamente conflituosa, sobretudo se considerarmos o meio cinematográfico como um campo que ainda busca sua legitimação.

A emergência do vídeo, sua linguagem e mais especificamente a produção de filmes para televisão e o consumo doméstico de cinema em casa tornam-se signo de uma “crise”, reforçando a ideia de que estávamos assistindo à “desaparição” do cinema enquanto linguagem e hábito social (BENTES, 2003, p. 112).

No filme, a noção deste colapso estético é explorada no momento em que Josh reencontra seu irmão Rhett, que é flagrado utilizando uma câmera DV, semelhante à utilizada nas filmagens, para registrar o comportamento das lagartixas em seu jardim. Mais tarde,

²⁴ A Tecnologia está sempre presente. [...] Toda a trama de *The Puffy Chair* é iniciada por um anúncio enganoso no eBay, talvez uma metáfora para as deturpações interpessoais dos personagens.

assistindo as imagens e se lembrando da proximidade do aniversário do pai, Rhett decide presentear-lo com uma cópia do vídeo que acabara de produzir. E se o primeiro contato com as imagens capturadas desperta em Rhett o entusiasmo, ao ponto do personagem ponderar o registro com afirmações que ressaltam a genialidade e a clareza das imagens, bastou alguns minutos de reflexão para manifestar um sentimento completamente contrário. Reconsiderando a natureza do processo digital, e reconhecendo que uma cópia da filmagem não seria o presente ideal, o personagem acaba proferindo a sentença: isto está morto, é um vídeo, é plástico, apenas uma representação da vida.

Para Ivana Bentes, no entanto, essa percepção híbrida deve ser encarada pelo viés da continuidade, com o vídeo aparecendo como potencializador do cinema e vice-versa. “Esse devir cinema do vídeo e esse redirecionamento do cinema para o digital não constituem uma ruptura, trata-se de diferentes processos e etapas de um pensamento visual cada vez mais complexo e decisivo na cultura contemporânea” (BENTES, 2003, p. 128).

Por outro lado, ao propor esta reflexão, a obra acaba questionando a própria natureza de sua construção imagética, dialogando com o espectador sob um ponto de vista metanarrativo, uma vez que se utiliza da construção da trama para comentar o fazer cinematográfico, em uma espécie de mea-culpa que vai além do sentimento de desqualificação e ruptura entre cinema e vídeo.

5.3.2. Esquizofrenia dialógica

Levando a discussão para além do vídeo, a leitura da cena em que Josh finalmente se depara com a poltrona adquirida pelo site eBay expõe a fragilidade do digital também na reprodução fotográfica. Ao perceber a cadeira avariada, completamente diferente do que revelava a foto na plataforma eletrônica, o vendedor argumenta a seu favor que a foto no site, por ser digital, não permitiria a visualização dos detalhes do produto, como se o processo de digitalização funcionasse como um filtro, criando imagens indecifráveis e incompatíveis com seu espelho real.

Enquanto que na tecnologia analógica os registros de imagem são feitos por meio de um suporte material, o digital desloca esses registros para espaços imateriais de informação, facilitando assim a fragmentação, a manipulação e a recomposição dos elementos e tornando impossível o rastreamento do conteúdo original. O agravante está no fato de que em um ambiente não-material, o ritmo de produção e descarte das imagens alcança um nível patológico/esquizofrênico, como definido por Camila Lopes Garcia.

Fotografias digitais são acumuladas em aparelhos móveis – cartões de memória, *pen drives*, celulares, *tablets*, computadores – e fixos. São compartilhadas em mídias e redes sociais em busca de visibilidade e interação ou armazenadas como informação numérica nas nuvens terceirizadas de acesso privado. São descartadas e jogadas no lixo literalmente (ao se acionar o botão “lixeira” incorporado às câmeras digitais), intrigando pesquisadores pela sua crescente desvalorização e esvaziamento na chamada civilização mediática avançada, que é calcada no intercâmbio de imagens/informações. Dessa forma, as fotografias perdem seu potencial narrativo e passam a pílulas de “informação” (GARCIA, 2014, p. 66).

Essa “civilização mediática avançada”, de que trata a autora, é um reflexo das conexões digitais contemporâneas, em uma corroboração que repercute e encontra seu valor tanto na exposição da intimidade em registros *selfie*²⁵ ou em canais virtuais como o *YouTube* quanto no acúmulo espontâneo das câmeras de vigilância, que teriam o poder de validar o real.

Nesse sentido, ao se apropriarem das facilidades tecnológicas para a construção da narrativa, podemos inferir que Jay e Mark Duplass não o fazem de maneira impune, tendo consciência dessa migração do poder de registro. E se, por um lado, o enredo de “The Puffy Chair” exacerba um egocentrismo manifesto, com um narrador tão voltado para ele mesmo, por outro lado, o filme é capaz de modular essas questões de maneira crítica, deixando em aberto para o espectador a discussão sobre essa nova forma de contar histórias que, nas palavras de Garcia (2014, p. 67) valoriza o narrador “como um escafandrista que está hermeticamente protegido [...] de abordagens não programadas”.

Ao realizar o contraste entre o caseiro e o cinema industrial, “The Puffy Chair” valida toda uma nova linguagem cinematográfica que, para Ivana Bentes, reflete a aceitação da estética amadora.

[...] imagens sujas, escuras, instáveis, essa aceitação de um olho “amador”, não-adestrado, não-profissional, está diretamente ligada a crescente proliferação, no regime da produção audiovisual industrial, das imagens privadas, a imagem “doméstica”, o vídeo caseiro, o registro familiar, a foto de família, invadindo o domínio do profissional e industrial (BENTES, 2003, p. 122).

A urgência está em reconhecer que não há mais uma narrativa pura, totalizante e hegemônica. O poder está dissolvido em negociações mais íntimas, que acabam valorizando a esfera privada e o fetiche pelo registro amador e doméstico. É por não mais se reconhecer como parte componente da experiência social globalizante que o espectador, agora

²⁵ A palavra tem origem inglesa, e é um neologismo para o termo *self-portrait* que quer dizer justamente autorretrato.

culturalmente desterritorializado, é impelido a se proteger do “forasteiro inimigo” (GARCIA, 2014, p. 67) através de formas de manifestações como o *mumblecore* e de tantas outras que o aproximem do caráter privado da narrativa.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise dos códigos presentes no processo fílmico do movimento *mumblecore*, concluímos que sua *mise-en-scène*, sem conseguir estabelecer qualquer expectativa em relação à progressão narrativa, rompe com o conceito clássico de ação, ao mesmo tempo em que investe em um excesso expositivo que procura imobilizar a fluidez audiovisual, constituindo assim um mecanismo reiterativo que antes de provocar a domesticação do olhar do observador frente a um universo ilusório, promove uma abertura traumática em direção ao real, ou seja, a tudo aquilo que a diegese parece querer esconder.

Primando por uma espontaneidade que é insistentemente sabotada pela dilatação do tempo e por uma digressão que evita, a todo o custo, os conflitos, um constrangimento e uma sensação de angústia surgem a partir da percepção de uma câmera cujos movimentos jamais conseguem acompanhar o processo de montagem. Os corpos já não se entendem mais, os diálogos se esvaziam em sua eloquência e a apatia caminha em direção a uma imobilidade que, ao mesmo tempo, não cede e nem resiste.

Nesse sentido, estes recursos narrativos, que vão desde uma verborragia incessante, à interpretação corporal em desajuste com as ações até o frenesi provocado pela câmera na mão, importam menos do que as metáforas que emanam deles. A presença de um objeto ou de um personagem qualquer serve apenas para comprovar a inutilidade do real e a carência de sentido da vida cotidiana. Não por acaso, o improvisado é parte essencial no processo fílmico destes realizadores.

Desta maneira, partindo do princípio de que as artes não são autônomas e que o modo com que os elementos artísticos são dispostos é capaz de influenciar no constructo individual de quem os absorve, situamos o objeto deste estudo, considerando os regimes de identificação propostos por Jacques Rancière, dentro do regime estético da arte, tendo em vista sua singularidade e seu núcleo invariável que provocam uma suspensão da sensibilidade justamente por insistir em uma forma que é experimentada por si mesma.

E se, por um lado, esse estatuto traz o problema de uma arte que desconhece toda uma hierarquia de gênero e temas, por outro, essas experiências libertas de qualquer enredo de causalidade reforçam a democracia de uma inércia que, ao negar o afrontamento e a tensão, permite que as imagens circulem livres de uma representatividade que por muito tempo sacrificou a criatividade em prol de um maneirismo em débito com as formas de uma vanguarda já esgotada.

Liberdade que é reforçada por um montante de filmes que, mesmo tensionando o dispositivo de maneira semelhante, partem de arquiteturas narrativamente heterogêneas e estéticas desiguais, como comprovado nas análises do último capítulo. Enquanto “Funny Ha Ha” (Andrew Bujalski, 2002) extrai sua verdade de uma imagem incompleta, de uma temática que não se revela e de um gênero que, a todo o momento, se esconde, “Quiet City” (Aaron Katz, 2007), por sua vez, procura repensar o papel do artista e sua motivação diante da imagem tecnológica ao mesmo tempo em que articula um diálogo híbrido com diferentes formas cinema, ao passo que “The Puffy Chair” (Jay e Mark Duplass, 2005) está mais próximo de uma linhagem autorreferencial que valoriza a dramaturgia por meio de um diálogo metalinguístico entre a experiência de vida dos diretores e a transposição desses elementos para a narrativa cinematográfica.

Nesse sentido, longe de representar uma estética isolada ou inédita, o cinema contemporâneo tem nos mostrado que a verdadeira arte é aquela que se renova em diálogo e continuidade com as formas de vanguarda, mas que, sobretudo, ainda é capaz de acenar com novas possibilidades.

Possibilidades estas que são sedimentadas através do processo de digitalização que articula a excitação diante da técnica ao mesmo tempo em que promove uma reflexão crítica do exercício artístico. Nesse sentido, o lugar de passagem da imagem no *mumblecore* é reforçado por meio de uma sondagem espontânea que objetiva delinear uma nova gramática audiovisual.

Por outro lado, esse empenho em busca de um amadurecimento técnico e narrativo é constantemente sabotado pela velocidade com que as novas tecnologias se renovam, condenando a linguagem a um eterno sentimento de provisoriedade, o que em parte, justificaria o conformismo diante da apropriação hollywoodiana.

Conforme analisado neste trabalho, diante do fetiche de uma imagem tecnológica, o discurso é diluído em mosaicos que se entrelaçam a partir de pequenos vestígios de continuidade, em um esforço metainformativo que acumula e organiza o conteúdo com a finalidade de investigar novas possibilidades estéticas.

E se, por um lado, esse encantamento tecnológico reivindica para si uma intenção revolucionária por trás da construção da imagem, por outro, os processos de interseção entre os meios revelam um discurso pretensioso que se associa à novidade para sobrepujar os pontos de convergência.

Desta maneira, o dispositivo é redescoberto por meio de uma imagem que, encerrada em si mesma, projeta sobre a modulação temporal a experimentação de novas

realidades que, por sua vez, extraem do registro dilatado do cotidiano o impensável de um mundo pós-humano que aos poucos se desintegra. E se o trânsito desta nova imagem não é capaz de valer-se como uma linguagem legítima, ao menos ela oferece a quem a contempla novas possibilidades de reflexão.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Suelen de; OLIVEIRA, Aline. **Faces e interfaces do novo zapping:** usos das segundas-telas e implicações interativas dessa tecnologia. Trabalho apresentado ao GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas do XII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Fortaleza, Ceará, de 03 a 07 de setembro de 2012.

ANDREW, James Dudley. **As principais teorias do cinema:** uma introdução. Tradução: Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1989.

AUMONT, Jacques. **O olho interminável:** cinema e pintura. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

BAER, Alejandro. **El testimonio audiovisual:** imagen y memoria del holocausto. Madrid: Siglo XXI De España Editores, 2005.

BARTHES, Roland. **O efeito de real.** In: O rumor da língua. Tradução: Mário Laranjeira. São Paulo: Cultrix, 2004.

BAZIN, Andre. **O cinema:** ensaios. Tradução: Eloísa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 1991.

_____. **What is cinema? (vol. 1).** Tradução: Hugh Gray. University of California Press, 2005.

BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens:** foto, cinema, vídeo. Campinas: Papyrus, 1997.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política:** ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1987.

_____. **O narrador:** considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BENTES, Ivana. **Vídeo e cinema:** rupturas, reações e hibridismo. In: Arlindo Machado (org.). Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

BUICE, Susan; CRUMLEY, Arin. **Four eyed monsters.** [Filme-vídeo]. Direção de Susan Buice e Arin Crumley, 2005. 85 min. Mídia digital. color. son.

BUJALSKI, Andrew. **Mutual Appreciation.** [Filme-vídeo]. Direção de Andrew Bujalski, 2005. 119 min. Mídia digital. color. son.

COSTA, Mario. **O sublime tecnológico.** Tradução: Dion Davi Macedo. São Paulo: Experimento, 1995.

COUCHOT, Edmond. **Da representação à simulação.** In: André Parente (org.). Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual. São Paulo: Editora 34, 1999.

COVERING, Alicia Van. *What I meant to say*. *Filmmaker Magazine*, 2007. Disponível em <<http://filmmakermagazine.com/archives/issues/spring2007/features/mumblecore.php>>.

DANEY, Serge. **A rampa**. *Cahiers du cinéma* - 1970-1982. São Paulo: Cosac e Naif, 2007.

DELEUZE, Gilles. **Cinema II: A imagem-tempo**. Tradução: Eloísa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 2005.

_____; GUATTARI, Félix. **O que é a filosofia?** Tradução: Bento Prado Júnior, Alberto Alonso Munõz. São Paulo: Ed. 34 letras, 1993.

DONATON, Scott. **Publicidade + entretenimento**: por que essas duas indústrias precisam se unir para garantir a sobrevivência mútua. Tradução: Álvaro Opermann. São Paulo: Cultrix, 2007.

DOSSE, François. **História do estruturalismo (vol. 1)**. Tradução: Álvaro Cabral. Campinas: Editora da Unicamp, 1994.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. Tradução: Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

DUPLASS, Jay; DUPLASS, Mark. **Baghead**. [Filme-vídeo]. Direção de Jay Duplass e Mark Duplass, 2008. 84 min. Mídia digital. color. son.

_____. **The Puffy Chair**. [Filme-vídeo]. Direção de Jay Duplass e Mark Duplass, 2005. 84 min. Mídia digital. color. son.

ECO, Umberto. **Obra Aberta**: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. São Paulo: Perspectiva, 1991.

EDGAR-HUNT, Robert; MARLAND, John; RAWLE, Steven. **A linguagem do cinema**. Tradução: Francine Facchin Esteves. Porto Alegre: Bookman, 2013.

FABRIS, Mariarosaria. **O neo-realismo cinematográfico italiano**: uma leitura. São Paulo: Fapesp, 1996).

FIGUEIREDO, Vera Lúcia de. **Narrativas migrantes**: literatura, roteiro e cinema. Rio de Janeiro: Ed. PUC, 2010.

FOSTER, Hal. **O retorno do real**. *Revista Concinnitas*, Rio de Janeiro, ano 6, v. 1, n. 8, p. 164-186, jul. 2005.

GARCIA, Camila Lopes. **O narrador escafandrista**: um contador de histórias no deserto do ciberespaço. In: Maria Luiza Magalhães Bastos Oswald, Dilton Ribeiro do Couto Junior, Karen Worcman (Orgs.). *Narrativas digitais, memórias e guarda*. Curitiba: Editora CRV, 2014.

GERBASE, Carlos. **Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.

HEIDEGGER, Martin. **Ensaio e conferências**. Tradução: Emmanuel Carneiro Leão, Gilvan Fogel, Marcia Sá Cavalcante Schuback. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

HSIAO-HSIEN, Hou. **A viagem do balão vermelho**. [Filme-vídeo]. Direção de Hou Hsiao-Hsien, 2007. 115 min. Mídia digital. color. son.

HUYSSSEN, Andreas. **Culturas do passado-presente: modernismos, artes visuais, políticas da memória**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

_____. **Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mída**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

JACOB, Gilles. **Cidadão Cannes: o homem por trás do festival**. Tradução: Maria Lucia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

JAMESON, Fredric. **Espaço e Imagem: teorias do pós-moderno e outros ensaios de Fredric Jameson**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2006.

JENKINS, Henry. **Cultura de convergência**. Tradução: Suzana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2006.

KATZ, Aaron. **Dance party, usa**. [Filme-vídeo]. Direção de Aaron Katz, 2006. 65 min. Mídia digital. color. son.

KAWASE, Naomi. **Floresta dos lamentos**. [Filme-vídeo]. Direção de Naomi Kawasi, 2011. 91 min. Mídia digital. color. son.

_____. **Hanezu**. [Filme-vídeo]. Direção de Naomi Kawasi, 2007. 97 min. Mídia digital. color. son.

_____. **O segredo das águas**. [Filme-vídeo]. Direção de Naomi Kawasi, 2007. 121 min. Mídia digital. color. son.

KIAROSTAMI, Abbas. **Close up**. [Filme-vídeo]. Direção de Abbas Kiarostami, 1990. 98 min. Mídia digital. color. son.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Tradução: Maria Luísa X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

KORESKY, Michael. *What makes her tick?* Reverse Shot, 2010. Disponível em <http://reverseshot.org/reviews/entry/781/exploding_girl>.

KRACAUER, Siegfried. *Theory of Film, The Redemption of Physical Reality*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1960.

LALLANE, Jean Marc. *C'est quoi ce plan?* In: Cahiers du Cinemá, n. 569, junho de 2002. Paris: 2002, p.26-27.

LAMOURISSE, Albert. **O balão vermelho**. [Filme-vídeo]. Direção de Albert Lamourisse, 1956. 34 min. Mídia digital. color. son.

LOTMAN, Yuri. **Cultura y explosión: lo previsible en los procesos de cambio social**. Barcelona: Gedisa, 1999.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda., 2010.

MANOVICH, Lev. **Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições**. In: Lúcia Leão (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Editora SENAC, 2005.

McFADDEN, B.; STAMBLER, B.; KATZ, A. **Quiet city**. [Filme-vídeo]. Produção de Brendan McFadden e Ben Stambler, direção de Joe Swanberg. EUA, 2007. 78 min. Mídia digital. color. son.

MING-LIANG, Tsai. **Que horas são aí?** [Filme-vídeo]. Direção de Tsai Ming-Liang, 2001. 116 min. Mídia digital. color. son.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise crítica da narrativa**. Brasília: UnB, 2013.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução: Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

OLIVEIRA JÚNIOR, Luiz Carlos Gonçalves de. **O cinema de fluxo e a mise en scène**. Dissertação de mestrado, São Paulo: L. C. G. Oliveira Jr., 2010. 161 páginas.

PARENTE, André. **A forma cinema: variações e rupturas**. In: Katia Maciel (org.). *Transcineas*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: Estética e Política**. Tradução: Mônica Costa Netto. São Paulo: EXO experimental org.; Editora 34, 2005.

_____. **O efeito de realidade e a política da ficção**. *Revista Novos Estudos*, São Paulo, ed. 86, p. 75-90, mar. 2010.

ROSSELLINI, Roberto. **Alemanha, ano zero**. [Filme-vídeo]. Direção de Roberto Rosselini, 1948. 71 min. Mídia digital. p&b. son.

_____. **Paisá**. [Filme-vídeo]. Direção de Roberto Rosselini, 1946. 126 min. Mídia digital. p&b. son.

_____. **Roma, cidade aberta**. [Filme-vídeo]. Direção de Roberto Rosselini, 1945. 103 min. Mídia digital. p&b. son.

ROUCH, Jean; Morin, Edgar. **Crônica de um verão**. [Filme-vídeo]. Direção de Jean Rouch e Edgar Morin, 1960. 85 min. Mídia digital. p&b. son.

SARLO, Beatriz. **Tempo passado: cultura da memória e guinada subjetiva**. Tradução: Rosa Freire d'Aguar. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SCHWAAB, Reges. **Jornalismo, interrupção:** sondar, narrar, reconhecer. In: Fabiana Piccinin e Demétrio de Azevedo Soster (orgs.). *Narrativas comunicacionais complexificadas*. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2014.

SHAW, Jeffrey. **O cinema digitalmente expandido:** o cinema depois do filme. In: Lucia Leão (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Editora Senac, 2005.

SHELTON, Lynn. **O dia da transa.** [Filme-vídeo]. Direção de Lynn Shelton, 2009. 94 min. Mídia digital. color. son.

SWANBERG, Joe. **Hannah sobe as escadas.** [Filme-vídeo]. Produção e direção de Joe Swanberg. EUA, 2007. 83 min. Mídia didital. color. son.

_____. **Kissing on the mouth.** [Filme-vídeo]. Produção e direção de Joe Swanberg. EUA, 2005. 78 min. Mídia didital. color. son.

TAUBIN, Amy. *Mumblecore: all talk? Film Comment*, 2007. Disponível em <<http://www.filmcomment.com/article/all-talk-mumblecore/>>.

TRIER, Lars Von. **Os idiotas.** [Filme-vídeo]. Direção de Lars Von Trier, 1998. 117 min. Mídia digital. color. son.

VINTERBERG, Thomas. **Festa de Família.** [Filme-vídeo]. Direção de Thomas Vinterberg, 1998. 105 min. Mídia digital. color. son.

VOGT, E.; BUJALSKI, A. **Funny ha ha.** [Filme-vídeo]. Produção de Ethan Vogt, direção de Andrew Bujalski. EUA, 2002. 89 min. Mídia digital. color. son.

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

WILDER, Billy. **Pacto de sangue.** [Filme-vídeo]. Direção de Billy Wilder, 1944. 107 min. Mídia digital. p&b. son.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico:** a opacidade e a transparência. 3ª edição. São Paulo: Paz e Terra, 2005.