



Mumblecore:

perspectivas dialógicas para o cinema em mídia digital

Luiz Otávio Vieira Pereira¹

Carlos Pernisa Júnior²

Resumo curto:

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 ensaio tem como recorte o movimento mumblecore nos EUA.

Resumo expandido:

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

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.

Surgido no início do século XXI, entre as conversas de um grupo de amigos e as exibições de um festival de cinema independente, o movimento mumblecore nos EUA é sintomático desta realidade. 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. No entanto, diante de um montante de filmes narrativamente tão desiguais, é, antes de qualquer coisa, um esforço arbitrário da imprensa norte-americana em classificar um movimento que tem se sustentado muito mais a partir da construção da imagem sobre bases tecnológicas do que propriamente em função de experimentações temáticas ou de gênero.

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 dificilmente 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.

¹ Discente bolsista do segundo ano do Mestrado em Comunicação da UFJF, Linha de Pesquisa “Cultura, Narrativas e Produção de Sentido”. E-mail: talguafi@yahoo.com.br

² Carlos Pernisa Júnior. E-mail: carlospernisajr@gmail.com



Nesse contexto, reconhecendo essa nova linguagem, outrora invisível, o estudo tem por objetivo analisar estética e narrativamente o movimento em questão, apontando novas possibilidades dialógicas em relação aos movimentos de vanguarda anteriormente estabelecidos.

Palavras-chave: Cinema. Audiovisual. Mumblecore. Novas Mídias.

Referências

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.

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

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

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

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

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.