



**INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)**

CINEMA E AUDIOVISUAL

**A VIDA PELAS PARTES CHATAS
FIGURAÇÕES DA JUVENTUDE NO MUMBLECORE**

PEDRO HENRIQUE MIRANZI CASTRO

Foz do Iguaçu
2024

A VIDA PELAS PARTES CHATAS
FIGURAÇÕES DA JUVENTUDE NO MUMBLECORE

PEDRO HENRIQUE MIRANZI CASTRO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientador: Prof. Dinaldo Sepúlveda Filho

Foz do Iguaçu
2024

PEDRO HENRIQUE MIRANZI CASTRO

A VIDA PELAS PARTES CHATAS
FIGURAÇÕES DA JUVENTUDE NO MUMBLECORE

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

BANCA EXAMINADORA

Orientador (a): Prof. Dr. Dinaldo Sepúlveda Filho

UNILA

Prof. Dr. Bruno Lopez Petzoldt

UNILA

Prof. Dr. Eduardo Dias Fonseca

UNILA

Foz do Iguaçu, 10 de Outubro de 2024.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço meu orientador Dinaldo Sepúlveda por sua disposição, contribuição e constante acompanhamento desta monografia, sem as quais não teria sido capaz de finalizar o projeto da forma que fiz. Estendo esses agradecimentos aos professores da banca, Eduardo Dias e Bruno Petzoldt, por suas disponibilidades e opiniões, além de todo o corpo docente do curso de Cinema e Audiovisual, por sua participação essencial nos últimos quatro anos em minha formação acadêmica e individual. Suas discussões e proposições foram inestimáveis na minha interpretação e paixão atual pelo Cinema.

Da mesma forma, gostaria de agradecer às pessoas responsáveis por minha formação pessoal, desde o início de minha vida até minha adultez e certamente os motivos primordiais da minha escolha e conclusão do curso, minha família. Minha mãe, Fabiana, meu padrasto, Kepler, e meu pai, Ricardo, sou hoje apenas fruto de toda a dedicação, carinho e suporte que recebi incondicionalmente de vocês, independente da situação ou distância que estivesse. Presto agradecimentos também aos meus avós, Humberto, Heralda, Alfredo e Eliana, por me demonstrarem as mais profundas formas de zelo e atenção, em especial, à minha avó Eliana, responsável por introduzir e promover a arte para todos a seu redor, você sem dúvida é, para mim, o exemplo máximo de intelectualidade e conhecimento. A todos os outros familiares não citados aqui, saibam de minha profunda consideração por todos vocês.

Agradeço e realço também a importância e influência de minha namorada, amiga e companheira, Thaís, durante o desenvolvimento da pesquisa e em todos os aspectos de minha vida. Sem seu ombro de consolo, amor e apoio constante e irrestrito durante esse período, não só não chegaria a esta conclusão como também não seria o Eu que sou hoje. Não sou capaz de expressar somente aqui minha gratidão e sentimentos por você.

Nos últimos anos fiz inúmeras amizades e tive contato com diversas pessoas, mas destaco dentre essas, especialmente meus amigos, Mateus, João Paulo, Iury, Vinicius e Bruno, por seu companheirismo, amizade e por fazerem de cada momento juntos, uma lembrança especial, sou muito grato por poder ter dividido as partes “chatas” da minha vida com vocês.

Por fim, agradeço a qualquer pessoa que por curiosidade ou acaso dedicou seu tempo a leitura deste trabalho e conseqüentemente de temas tão importantes e íntimos para mim, obrigado.

*Que estranho poder ter tudo isso dentro de
mim e para você serem apenas palavras*

(David Foster Wallace)

Começo a dissolver-me

Tornar-me líquida

Desmancho-me

Já não sou eu

(Eliana Miranzi)

RESUMO

Esta monografia tem o objetivo de investigar as formas de figuração da juventude norte-americana nos anos 2000 através do movimento *Mumblecore*, como essas figuras são construídas, os significados que transmitem, os sentimentos que evocam e seu papel na representação e memória nostálgica dessa geração. A análise foca nas formas produtivas do fenômeno cinematográfico, contextos cultural, econômico e tecnológico, e nas escolhas estéticas, narrativas e técnicas, com destaque para diretores como Andrew Bujalski, Joe Swanberg, Aaron Katz e Greta Gerwig. Utilizando uma metodologia de análise comparativa de recortes filmicos, o estudo explora os motivos visuais que fundamentam os debates dos cineastas, revelando momentos, objetos, situações e sentimentos recorrentes da vida cotidiana que definem suas figurações e linguagem cinematográfica. Além disso, estabelece um diálogo entre os maneirismos do *Mumblecore* e fenômenos cinematográficos, transcorrendo da mise en scene no Cinema de Fluxo e suas imagens estéticas e incertas, como forma de identificação e reconhecimento, as estruturas narrativas não convencionais discutidas na teoria do Conflito Central. Como resultado, a monografia busca obter um maior entendimento das formas de figuração da juventude presentes nos filmes *Mumblecore*, seus motivos visuais, tratamentos poéticos e correlações com diferentes proposições cinematográficas, estabelecendo uma percepção aprofundada e estruturada dessas figuras.

Palavras chave: *Mumblecore*; cinema independente; figuração; juventude; motivos visuais;

RESUMEN

Esta monografía pretende investigar las formas de figuración de la juventud norteamericana de los años 2000 a través del movimiento *Mumblecore*, cómo se construyen estas figuras, los significados que transmiten, los sentimientos que evocan y su papel en la representación y memoria nostálgica de esta generación. El análisis se centra en las formas productivas del fenómeno cinematográfico, los contextos culturales, económicos y tecnológicos, y en las elecciones estéticas, narrativas y técnicas, con énfasis en directores como Andrew Bujalski, Joe Swanberg, Aaron Katz y Greta Gerwig. Utilizando una metodología de análisis comparativo de recortes de películas, el estudio explora los motivos visuales que sustentan los debates de los cineastas, revelando momentos, objetos, situaciones y sentimientos recurrentes de la vida cotidiana que definen sus figuraciones y su lenguaje cinematográfico. Además, establece un diálogo entre los manierismos de *Mumblecore* y los fenómenos cinematográficos, yendo desde la puesta en escena del Cine de Fluxo y sus imágenes estéticas e inciertas, como forma de identificación y reconocimiento, hasta las estructuras narrativas no convencionales discutidas en el Conflicto Central. Como resultado, el monográfico busca obtener una mayor comprensión de las formas de representación de la juventud presentes en las películas de *Mumblecore*, sus motivos visuales, tratamientos poéticos y correlaciones con diferentes propuestas cinematográficas, estableciendo una percepción profunda y estructurada de estas figuras.

Palabras clave: *Mumblecore*; cine independiente; figuraciones; juventud; motivos visuales;

ABSTRACT

This monograph aims to investigate the forms of figuration of North American youth in the 2000s through the Mumblecore movement, how these figures are constructed, the meanings they transmit, the feelings they evoke and their role in the representation and nostalgic memory of this generation. The analysis focuses on the productive forms of the cinematographic phenomenon, cultural, economic and technological contexts, and on aesthetic, narrative and technical choices, with emphasis on directors such as Andrew Bujalski, Joe Swanberg, Aaron Katz and Greta Gerwig. Using a methodology of comparative analysis of film clippings, the study explores the visual motifs that underpin the filmmakers' debates, revealing recurring moments, objects, situations and feelings from everyday life that define their figurations and cinematographic language. Furthermore, it establishes a dialogue between the mannerisms of Mumblecore and cinematographic phenomena, going from the *mise en scene* in Cinema de Fluxo and its aesthetic and uncertain images, as a form of identification and recognition, to the unconventional narrative structures discussed in the Central Conflict theory. As a result, the monograph seeks to obtain a greater understanding of the forms of representation of youth present in Mumblecore films, their visual motifs, poetic treatments and correlations with different cinematographic propositions, establishing an in-depth and structured perception of these figures.

Keywords: *Mumblecore*; independent cinema; figurations, youth; visual motifs;

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Figurações do Mumblecore.....	24
Figura 2 - A cama como espaço íntimo.....	27
Figura 3 - Nervosismo Amoroso.....	28
Figura 4 - Momentos de abertura e repulsão privada.....	30
Figura 5 - A cama como espaço de reflexão.....	32
Figura 6 - O pensamento afetivo.....	33
Figura 7 - Ansiedade na conversa social.....	35
Figura 8 - Rodas Discursivas.....	37
Figura 9 - Deslocação e despertencimento.....	39
Figura 10 - Encontros Indesejados.....	41
Figura 11 - Figuras sem Direcionamento.....	44
Figura 12 - Devaneios da juventude.....	45
Figura 13 - Solidão e Contemplação.....	47
Figura 14 - Presença no espaço urbano.....	48
Figura 15 - Deslocamento não direcionado.....	48
Figura 16 - Voyeurismo.....	49
Figura 17 - Transitabilidade dos espaços.....	50
Figura 18 - Esgotamento do Moderno e Rejeição do Maneirismo.....	54
Figura 19 - Relação com a Tecnologia.....	55
Figura 20 - Ubiquidade e Cibercultura.....	57
Figura 21 - Simplicidade e Autenticidade.....	59
Figura 22 - Temáticas da Juventude.....	61
Figura 23 - Atmosfera e Rarefação Dramática.....	63
Figura 24 - Experiência do Momento.....	65
Figura 25 - Foco e Cotidiano.....	67
Figura 26 - Repetição dos Motivos.....	68
Figura 27 - Conflito Central.....	72
Figura 28 - Novas Narrativas.....	74
Figura 29 - Irresoluções e o Agora.....	76
Figura 30 - Indistinção e Ambiguidade.....	78

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
2. MUMBLECORE E SUAS FIGURAS.....	14
2.1 MOTIVOS VISUAIS.....	22
2.1.1 A CAMA.....	26
2.1.2 RODAS DE CONVERSA.....	34
2.1.3 PERAMBULAÇÕES E DEVANEIOS.....	42
3. O FLUXO E A AUSÊNCIA DO CONFLITO CENTRAL.....	52
3.1 JUVENTUDE EM FLUXO.....	53
3.2 DESAPARECIMENTO DO CONFLITO.....	70
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	81
5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	86
6. FILMOGRAFIA.....	89

1. INTRODUÇÃO

O *Mumblecore* se consagra em sua abordagem singular na figuração de sua juventude contemporânea e suas experiências cotidianas. Marcado por uma estética naturalista e intimista, seus filmes utilizam de técnicas amadoras, baixíssimo orçamento e priorizam a atuação e diálogos improvisados para se distanciar das narrativas idealizadas e abraçar a complexidade da vivência cotidiana de maneira que poucos outros se arriscam. A simplicidade e a proximidade de suas técnicas de filmagem e produção permitem uma compreensão mais abrangente dos personagens e suas vidas, fazendo dessas figuras um meio poderoso para explorar e construir uma nova compreensão da realidade, oferecendo ao espectador uma visão mais detalhada e multifacetada das relações interpessoais e das condições sociais contemporâneas a seus filmes. Através dessa abordagem, suas produções transformaram profundamente a forma como a juventude norte-americana foi registrada por si própria no início dos anos 2000, disponibilizando uma nova perspectiva, democrática e acessível, a respeito de suas rotinas, angústias e dinâmicas, revelando aspectos sutis e genuínos de sua condição compartilhada.

De certa forma, os filmes do *Mumblecore* parecem uma resposta à frase de Alfred Hitchcock que resumia com precisão as aspirações da dramaturgia clássica: a vida sem as partes chatas. E o que temos nos filmes de Andrew Bujalski que não somente as partes “chatas” da vida, aquilo tudo que normalmente ficaria no chão da sala de montagem de qualquer filme hollywoodiano mais tradicional? (ANDRADE, 2011, p.14)

Essas formas de representação, e o que elas nos expõem, são, portanto, centrais no processo de construção e interpretação dessa linguagem cinematográfica, especialmente no contexto do *Mumblecore*. Atuando como elo entre o espectador e a complexidade das experiências postas diante desse, a figura se põe como uma projeção visual, narrativa e sensorial, que manifesta em si infinitas interpretações do próprio e seu contexto. Essa relação figura-narrativa permite ao *Mumblecore* não apenas a disposição da história como roteirizada, mas também revela panoramas culturais e econômicos que cingem as produções e seus realizadores. Oferece, enfim,

não apenas uma representação dos fatos, mas uma reinterpretação, seja essa consciente ou não, desses, tornando-se um meio que reflete e constrói a compreensão da sua própria realidade histórico-social.

(...) vivemos uma gradual substituição dos fatos pelas imagens dos fatos, o cinema passou a referendar não apenas distintos estatutos de sensibilidade ou “uma crise da interpretação, mas uma mudança vertiginosa das instituições que podem emitir interpretações autorizadas” (SARLO, 2005, p. 59)

Nesse contexto, portanto, as temáticas e imagens da juventude propostas e capturadas no *Mumblecore*, assumem seu potencial de transformar as leituras e construções das figuras cinematográficas tradicionais. Suas obras não apenas redefinem a forma como os personagens são capturados e apresentados, mas também propõe uma nova forma de registro e acepção, onde a autenticidade das experiências dos personagens e a simplicidade das condições de produção são elementos pontuais para a criação da narrativa. Reflexos da odisseia maçante na vida cotidiana de maneira brutalmente honesta, crua e não idealizada, essas produções oferecem amplas possibilidades para a análise da interrelação entre a linguagem cinematográfica e seu panorama social.

Dessa forma, ao oferecer uma nova abordagem para a figura cinematográfica, esses longas e suas estéticas abrem portas para uma reflexão mais aprofundada a respeito da função do Cinema na construção e interpretação da experiência humana.

(..) uma nova sensibilidade fílmica, um tipo de “pós-cinema” que emerge da confluência entre o contexto social e econômico global e as mutações no ato de consumir um produto audiovisual na contemporaneidade (VIEIRA JR, 2010, p. 107).

Assim, esta pesquisa se propõe a investigar como o *Mumblecore* estabeleceu uma forma de figuração distintiva, que reinterpreta as figuras cinematográficas tradicionais e explora temas contemporâneos de maneira inovadora. Tomando como referencial de análise e repertório, quatro longas notáveis da filmografia *Mumblecore*, *Funny Ha Ha*, *Mutual Appreciation*, *Hannah Takes the Stairs* e *Quiet City*, e aplicando a esses uma metodologia de cinema comparado, como defendido e caracterizado por

Mariana Souto em seu capítulo “Por um cinema comparado” (2016), busco não apenas compreender o impacto do movimento na cultura e linguagem cinematográfica e suas formas de construção visual, mas também evidenciar como o Mumblecore contribui para uma nova compreensão das funções narrativas e estéticas da figura e explora suas implicações mais amplas na representação cultural e social dos jovens adultos no início do século XXI.

Constatada a necessidade de elaborar uma forma de aproximação dos filmes que não fosse vertical ou individualizada, mas que seguisse os princípios da coleção e buscasse apreender movimentos transversais, chegamos ao cinema comparado. (SOUTO, 2016, p.25)

Para isso, inicio minha análise no primeiro capítulo intitulado “Mumblecore e seus Motivos”, onde primeiramente, faço uma apresentação contemplativa do objeto de pesquisa, destacando seu contexto social de surgimento e desenvolvimento, suas características marcantes, linguagens assumidas, maneirismos e principais realizadores. Em seguida, por via das definições apresentadas por Alain Bergala e Jordi Balló em sua coletânea “*Motivos Visuales del Cine*” (2016), busco aplicá-las nos longas selecionados, de forma comparativa e reflexiva. Por meio disso, pretendo destacar e descrever as formas e figurações visuais assumidas em tela por esse recorte específico de uma juventude atônita. Estudar essas imagens pelas maneiras como fazem o tratamento visual de motivos específicos e comunicam em si, a ansiedade, o ócio, o tédio, a solidão, a desilusão e a latente necessidade de manifestação de uma geração coletivamente afetada na manutenção de relações pessoais nos espaços urbanos. Separadas em três motivos distintos, focalizo minha análise nos espaços da cama, explorando como sua presença e suas significações são utilizadas cinematograficamente para retratar as questões amorosas desses jovens, nas rodas de conversa, ambientes de interação e diálogo, e nas perambulações, tratamento recorrente para registrar devaneios, incertezas e o desnorteamento dos personagens.

Posteriormente, tendo discutido e dissecado essas imagens, me direciono em um segundo capítulo, intitulado “O Fluxo e a Ausência do Conflito

Central”, a traçar relações entre as formas construtivas desses filmes e outras perspectivas cinematográficas. Isso, com intuito de investigar como esses filmes são atualizados ao tratamento poético do fluxo, em sua *mise en scene*, manutenção narrativa e escolha figurativa, tomam as diferentes óticas produtivas e estéticas narrativas que fogem de um direcionamento de conflito central e mobilizam o enredo nas repetições cotidianas desses jovens. Para isso, utilizo das proposições e análises de Oliveira Jr. em “O Cinema de Fluxo e a *mise en scène*” (2010), para comparar as estéticas do cinema de fluxo e evidenciar similaridades entre ambas fenomenologias. Aliado a isso, me aprofundo na discussão de Raúl Ruiz em “Teoria do Conflito Central” (2001), já que suas defesas e disposições são de extrema valia para a compreensão da linguagem cinematográfica do Fluxo e do *Mumblecore* quanto a sua estrutura narrativa e condução da história através de meios não convencionais ou conclusivos, estabelecendo uma entropia de indistinção das imagens fictícias para a realidade.

Dessa forma, procuro estabelecer por meio dos já citados motivos visuais, figurações e defesas estéticas, assimilações entre as teorias e sua forma fílmica, estruturando, a partir de sua, montagem, fotografia, sonoridade, tratamento artístico e disposição temporal, diálogo entre aspectos práticos e teóricos da filmografia *Mumblecore*.

Através dessa análise comparativa, a pesquisa não apenas ilumina as particularidades do *Mumblecore*, mas também propõe uma reflexão mais ampla sobre como a arte cinematográfica pode capturar, reinterpretar e transformar a percepção do real. O *Mumblecore*, com seus maneirismos e diferenciais, oferece novas formas de pertencimento e expressão na cinematografia, revelando novas compreensões da memória social e os contextos registrados e eternizados na imagem filme. Por fim, esta pesquisa contribui para um mais profundo entendimento das funções narrativas e estéticas da figura cinematográfica, ressaltando o impacto duradouro do *Mumblecore* na representação cultural e social de sua juventude e seus realizadores, assim como seu papel na evolução e adaptação da linguagem cinematográfica moderna.

2. MUMBLECORE E SUAS FIGURAS

Fenômeno cinematográfico idealizado no início dos anos 2000, o *Mumblecore* se estabeleceu nos palcos críticos do cinema independente dos EUA através da ocupação dos espaços de discussões em festivais e fóruns online, com suas produções de baixo orçamento, estética amadora e debates tangentes à sua juventude contemporânea. Seus filmes apresentam uma construção narrativa e estética do dia a dia e das questões próximas desses jovens, capturando aspectos íntimos a esses e registrando questões essenciais de seu situacionismo, exploram sua busca por identificação pessoal e sentido em um palco urbano social de pressões amorosas, manutenção de amizades e incertezas de futuro. Dessa forma, são produções que devido a seu contexto e perspectiva histórico cultural, estão imbuídas e trabalham cinematograficamente em tela, figurações e motivações visuais representativas e expressivas de seu tempo e suas visões, são retratos fluidos e significativos de suas vidas e emoções. Nesse sentido, Koresky destaca: “o que eles parecem ter realizado coletivamente talvez seja a irrevogável identificação de uma geração não só como perdida, mas também agonizantemente inexpressiva”. (KORESKY, 2010, p.5)

Seus realizadores, coetâneos da juventude referida, os Millennials, são majoritariamente reflexos de suas narrativas, jovens em fase final de formação acadêmica em carreiras artísticas, encarando iminentes dilemas da adultez e vagando por perspectivas laborais e emocionais de futuro. Entre cineastas de destaque nesse contexto, encontram-se Andrew Bujalski, Aaron Katz, Joe Swanberg e Greta Gerwig, cujas respectivas obras — *Funny Ha Ha*, *Mutual Appreciation*, *Hannah Takes the Stairs* e *Quiet City* — são utilizadas ao longo deste estudo como exemplos arquetípos para análise e comparação. Marcantes por sua abordagem naturalista e íntima em relação aos personagens, oferecem uma exploração profunda e letárgica da liturgia cotidiana dos jovens. Através de suas narrativas, investigam as nuances dos relacionamentos interpessoais, abordam temas centrais como a indecisão, a autodescoberta e as complexidades da transição para a vida adulta de uma juventude enquanto inserida no espaço urbano e sociocultural contemporâneo.

Esse jovens cineastas foram guiados e sustentados sobretudo por prévias movimentações no cenário independente norte americano e mundial, como os trabalhos de John Cassavetes, Maya Deren e Jonas Mekas nos anos 60 e 70, e o crescente apelo de *Slacker* (1990) de Richard Linklater, *Kids* (1995) de Larry Clark e *Clerks* (1994) de Kevin Smith nos anos 1990. E inseridos no contexto da massificação midiática, alcance expansivo da informação e transitabilidade de relações pessoais das décadas finais e iniciais dos séculos XX e XXI, esses indivíduos tornaram ao cinema como sua forma de manifestação e locução geracional. Encontrando nas transformações estruturais das cadeias produtivas fílmicas, ditadas pelo processo de domínio e democratização do registro digital nesse período, seus instrumentos legitimadores de uma estrutura alternativa de produção e reconhecimento cinematográfica.

São filmes que não só nascem do encurralamento do artista — e da vida do artista, com suas relações pessoais, sua rotina, seu trabalho (ou a falta de) — em um certo momento de vida onde decisões precisam ser tomadas e vítimas precisam ser escolhidas, mas que têm essa questão como algo tão determinante que eles não conseguem não falar sobre ela. E esse pequeno dado abre toda uma possibilidade de leitura de um mundo em velocíssima transformação em suas relações (pessoais, econômicas, virtuais, artísticas) que, de forma igualmente intangível e material, esses filmes documentam sem saber. (ANDRADE, 2011, p.14)

Seguindo a caracterização de Andrade (2011), encontramos nos longas do movimento, fundamentalmente, maneiras exploratórias de assumir domínio sobre a massiva acessibilidade insurgente de formas de rodagem em vídeo digital, para a gravação, reprodução, arquivamento e tratamento estético de suas narrativas. Tais experimentações culminaram, finalmente, no conjunto de estéticas e processos produtivos associados ao fenômeno. Como resultado dessa dinâmica rudimentarmente amadora e intrinsecamente pessoal a seus realizadores, os longas do *Mumblecore* questionam os paradigmas do registro cotidiano e espaços de expressão dramática e estética do cinema comercial. “Essa é a primeira vez, principalmente por conta da tecnologia, que alguém como eu pode sair e fazer um filme sem dinheiro e sem contatos”(KATZ, LIM, 2007, tradução livre)¹.

¹ This is the first time, mainly because of technology, that someone like me can go out and make a film with no money and no contacts.

Essa forma de escala produtiva proposta pela citada geração de cineastas e possibilitada pelo aparato digital, se caracterizou por seu flagrante amadorismo e uso excessivo de improvisos técnicos, responsáveis pelas estéticas de realismo e captura momentânea de seus longas, e sua dinâmica de colaboração entre membros da equipe. Encontramos assim, principalmente em seus primeiros longas, uma intercalação constante e homogênea de membros de equipe, estendendo-se dos diretores e cabeças de equipe aos atores e figurantes. Pinto (2013), discutindo sobre essas estruturas de organização afirma, “Elas aparecem não só como uma alternativa para superar as dificuldades orçamentárias dos filmes - permitindo assim trabalhar com uma equipe mais reduzida e integrada à produção - mas também como uma escolha de modelo de trabalho.” (PINTO, 2013, p.9)

Em razão desse acesso e experimentações inéditas e democráticas do aparato e linguagem cinematográfica, e da proximidade pessoal e profissional de seus idealizadores, as produções frutos desse sistema se destacam por apresentar visões singulares das dinâmicas de vivência de seus personagens e seus panoramas de relações sociais, expondo em suas figurações fílmicas, experiências, ansiedades e decepções compartilhadas por esse núcleo geracional.

Com figuras e significações construídas através de uma abordagem narrativa e estética singular de diálogos improvisados, longos planos contemplativos, espaços de encenação e interação e uma aparente falta de horizonte narrativo, esses filmes registram e trabalham visual e poeticamente as nuances da vida cotidiana e das relações interpessoais dos jovens adultos, suas questões íntimas e sociais. A retratação se suas personagens é caracterizada em sua busca por identidade, seu descontentamento com as convenções sociais e suas lutas para encontrar significado em um panorama complexo e caótico de constante transmutação. Essa abordagem estética, aliada a uma narrativa despretensiosa e realista, permite uma identificação profunda do público com as experiências e emoções dos personagens figurados em tela, tornando esses filmes uma reflexão essencial acerca dos desafios e aspirações da juventude contemporânea.

Neste sentido, quando nos deparamos com uma questão envolvendo um novo movimento ou um gênero de cinema, conceitos voláteis, existem dois elementos legitimadores que devem ser levados em conta: a perspectiva histórica, necessária para que se possa compreender precisamente o contexto e o momento a qual ele acontece. E os espaços de discussão: o selo de legitimidade está além das esferas não especializadas de elaboração crítica e reflexiva. (FRANCESCHET, 2010, p.6)

Pautado pela proposição de Franceschet, destaco o espaço de surgimento do movimento, em seu contexto sociocultural. Discutido pela primeira vez na edição de 2005 do festival independente SXSW (South by Southwest) em Austin, Texas, o termo *Mumblecore*, criado em uma entrevista pelo editor de áudio Eric Masunaga, é estruturado das palavras *Mumble*, traduzida para resmungar, visto sua baixa qualidade de captação de áudio e inexperiência dos atores em cena, e *Core*, e tinha por objetivo da aglutinação, caracterizar essa crescente onda de produções que dominou as telas e debates daquele ano. As exhibições de *Mutual Appreciation*, de Andrew Bujalski, *The Puffy Chair* (2005) de Jay Duplass e *Kissing on the Mouth* (2005) de Joe Swanberg, além do reconhecimento póstumo de *Funny Ha Ha*, lançado em 2002 também por Bujalski, simbolizam a gênese do *Mumblecore* como fenômeno e objeto de discussão e reconhecimento cinematográfico dentro do festival.

Anthony Kaufman (2007), aponta um fator essencial nessa inter relação do fenômeno fílmico com seus espaços de ocupação e legitimação ao questionar:

...se esses filmes funcionam excepcionalmente bem nos festivais de cinema, onde aparentemente todos parecem conhecer os atores e diretores pessoalmente, onde você não está apenas assistindo as embaraçosas e infelizes vidas de estranhos na tela grande, mas o filme caseiro do seu grande amigo. (KAUFMAN, 2007, tradução livre)².

Tendo em vista essa aproximação dos diretores e suas equipes com seu público consumidor, encontramos justamente nesses ambientes, as prerrogativas de legitimação fenomenológica de uma linguagem estético narrativa singular ao *Mumblecore* e suas figurações poéticas da juventude norte-americana dos anos 2000.

² "if these films do exceptionally well at film festivals, where seemingly everyone seems to know the actors and directors personally, where you're not just watching the embarrassing and unhappy lives of strangers on the big screen, but your close friend's home movie."

No decorrer da segunda metade da década, com a manutenção da presença desse mesmo núcleo realizador em festivais, circuitos independentes de exibição, fóruns online e sites de crítica, se desenvolveram debates aprofundados acerca desses cineastas e suas obras. Franchescet (2011) discute que “espaços não oficiais de discussão e criação de conteúdo foram e continuam sendo importantes áreas de discussões do movimento.” e que “(...) a falta de pesquisas sobre o *mumblecore*, ou a ausência de críticas especializadas sobre seus filmes, dificultam a construção de um corpo reflexivo.” (FRANCHESET, 2011, p.5,6).

No contexto do cenário cinematográfico contemporâneo, o reconhecimento do *Mumblecore* é caracterizado mais por uma questão de intuição do que de definição prescritiva, cuja coesão é impulsionada pelo acesso ampliado ao meio cinematográfico. Sob a ótica de um fenômeno cultural contemporâneo, esses longas se aproximam por diferentes parâmetros, embora haja resistências a enquadrá-lo em uma estrutura rígida, suas características distintivas, como improvisação de diálogo e uma estética visual intimista são marcantes e identitárias desse recorte e majoritariamente utilizadas para categorizá-los.

Tomando o referencial do movimento cinematográfico, esse conceito também se mostra aplicável, justamente pela coesão nas escalas e sistemas de produção apropriados para a realização desses filmes. Nesse sentido, para Maria San Filippo (2011), “O *Mumblecore* mobilizava e era motivado menos por um esforço concentrado ou por uma ideologia coletiva, do que por um aumento do acesso, tanto a nível industrial quanto político” (SAN FILIPPO, 2011. tradução livre)³. Nunca aplicados de forma coesa durante suas carreiras, seus diretores e progenitores não reconheciam o *Mumblecore* ou especificamente seus longas, como pertencentes a uma única estrutura rotulada e organizada, mas sim como fruto de tentativas individuais e pessoais de expressão e tratamento de realidades congruentes. “Se é para ser chamado de movimento”, diz Swanberg, “é importante enfatizar que não é exclusivo”.

³ “*Mumblecore* mobilized and was motivated less by concentrated effort or collective ideology than by increased access, both at an industrial and political level.”

Duplass acrescenta que “não é como o Dogma 95 ou algo assim, com um líder e regras”(VAN COUVERING, 2011, p.25).

Tal imprecisão categórica postula um desafio para qualquer análise a respeito do fenômeno. Devemos, portanto, buscar argumentos que pautem uma ou mais definições estruturais do *Mumblecore* em seus aspectos do fenômeno, movimento e gênero cinematográfico.

Tentar definir o mumblecore como um estilo, gênero ou movimento é uma tarefa complicada. Gênero é uma tendência generalizante, e vamos entender que, sob certos aspectos, o mumblecore é inclassificável, enquanto que sob outros, a ideia de gênero é perfeitamente aplicável. (FRANCESCHET, 2010, p.6)

Entende-se portanto que tais caracterizações do *Mumblecore* podem pavimentar diferentes argumentos e reflexões a seu respeito, mas não são capazes de defini-lo efetiva ou permanentemente. Enrico Turci atesta isso afirmando que “Movimento e Gênero, são, portanto e principalmente, ferramentas de identidade” (TURCI, 2012, p. 6). Ou seja, categorizações que suplementam e auxiliam na análise mais extensiva de seus aspectos identitários. Sendo assim, me proponho ao decorrer do texto a utilizar essas diferentes terminologias de forma alternada, quando seu uso for considerado apropriado diante do contexto e semântica do discurso proposto.

O que torna os criadores e criaturas do Mumblecore integrantes de um mesmo grupo é o fato de terem nascido e viverem numa era pós-utópica, preferirem o rumor (e o humor) em vez da histeria idealista, filmarem em suporte de baixa definição na contramão da ‘super pós-produção’ dominante e produzirem um cinema feito em surdina, uma guerrilha que não pretende culminar em nenhuma revolução, tampouco alcançar a revelação.(STARLING, 2011, p.69)

Me direciono agora especificamente a apresentar os indivíduos e longas que definem o núcleo constitutivo do *Mumblecore*, e através dessa apresentação, apontar as temáticas, discussões e problemáticas geracionais dessa juventude, que circundam essas obras e as preenchem de imagens figurativas e nostálgicas. Andrew Bujalski, Joe Swanberg, Aaron Katz, e Greta Gerwig são nomes de destaque indiscutível no cinema independente do começo do século XXI. Para vias de organização sucintas dessa discussão, destaco-os individualmente, dentre um coletivo muito mais

abrangente de diretores e realizadores responsáveis pelo desenvolvimento do fenômeno fílmico, não só por seu maior reconhecimento no circuito de produção, mas principalmente por suas defesas poéticas e narrativas em tela.

Partindo respectivamente dos nomes citados, Andrew Bujalski se apresenta cronologicamente como progenitor desse estilo cinematográfico, devido ao lançamento, em 2002, de sua primeira obra, *Funny HaHa*, considerado marco inicial do *Mumblecore*, e o subsequente *Mutual Appreciation*. Se distingue majoritariamente pela busca de uma sofisticação poética em suas produções. Em ambos os filmes, encontramos temas e estéticas cruciais para a análise proposta neste projeto. Estes, narram as dificuldades de dois jovens recém-formados em sua busca por melhores perspectivas de futuro na adultez e seus descontroles e ansiedades quanto a manutenção de relações pessoais.

Por meio de seus diálogos improvisados, longos planos fixos e aparente falta de horizonte narrativo, o diretor constrói uma visão intrincada e intimista dessa juventude, focalizada nos pequenos detalhes e ações de suas vidas cotidianas. “Apesar de isso alijar os filmes de horizontes e possibilidades dramáticas, obras como *Funny Ha Ha*, são catálogos não raro comoventes de uma verdadeira liturgia cotidiana, em que os pequenos gestos e as ações inconscientes que marcam o dia a dia são destacados como pequenos eventos religiosos.” (ANDRADE, 2011, p.14). São nesses momentos contemplativos e privativos, que esses registros imbuem importância a esses atos e os transmutam de irrelevantes para ênfases do cotidiano desses jovens e da malha narrativa dos filmes.

Para as personagens desses filmes, a vida não parece realmente ser mais do que uma sucessão de anti-climaxes, de sonhos não levados a cabo, de uma latente falta de motivações ou de aspirações que fazem todo protagonista parecer um fraco coadjuvante. (ANDRADE, 2011, p.14)

Joe Swanberg, diretor de *Hannah Takes the Stairs* (2007), se diferencia por suas maiores experimentações na improvisação e liberdade atribuída aos atores. Em seu filme listado acima, protagonizado por Greta Gerwig, este segue pela mesma ótica de Bujalski ao canonizar eventos cotidianos da vida de uma graduada em

Chicago, encaminhando suas discussões principalmente para as escolhas românticas da personagem, sua apatia e confusão sentimental em meio a um triângulo amoroso. É considerado amplamente como longa referência em abordagem e desenvolvimento do situacionismo sentimental dessa juventude.

Aaron Katz se destaca por seu aproveitamento diferenciado e exploratório do vídeo digital, e tem em seu currículo longas expoentes do movimento em *Dance Party USA* (2006), *Cold Weather* (2009) e *Quiet City*. Sendo o último, singular em suas figurações de interações sociais e o pertencimento e vivência de grandes centros urbanos. Centralizado em uma garota recém chegada em Nova York e perdida na busca por sua amiga local, e seu encontro ao acaso com um jovem que se dispõe a acompanhá-la, a narrativa rapidamente se dispersa de seu objetivo central e torna os olhares do espectador para a existências desses jovens nesses espaços. O longa, então, assume um aspecto voyeurístico para com as ações transeuntes das personagens, realçando e imprimindo em suas figurações a própria presença delas nos ambientes sociais ocupados.

Por fim, Greta Gerwig, talvez o nome de maior proeminência entres os agrupados, por sua ascensão aos palcos hollywoodianos em papéis de atuação e direção e em premiações da indústria, marca presença no elenco de várias obras desse período, e desses diretores. Assinando a codireção em apenas um longa do *Mumblecore*, “Nights and Weekends” (2008), Greta aparece creditada como roteirista na maioria de outras produções que participou de elenco, assumindo tal crédito, pela já mencionada liberdade oferecida aos atores, mas também por seu papel crucial no alicerce de um estilo narrativo e dialógico do movimento. Sendo esse, caracterizado principalmente pelo uso irrestrito e em vezes provocador, de vícios idiomáticos como, “uhh”, “ehh”, “like” e assumido como marca discursiva dessa juventude estadunidense.

Em conclusão, o *Mumblecore* emerge como um fenômeno cinematográfico contemporâneo que desafia as definições convencionais de gênero e movimento. Embora compartilhe elementos visuais, narrativos e poéticos distintos em suas produções, sua natureza é evasiva e fluida. Seus diretores e realizadores associados, contribuíram significativamente para a sua evolução, cada um trazendo sua perspectiva

única para as telas e registrando diferentes aspectos da vida juvenil. Seus filmes capturam momentos cotidianos e reflexões existenciais da juventude contemporânea de forma autêntica e intimista e podem ser vistos como uma ferramenta de identidade para análises mais abrangentes, já que suas características permanecem como uma expressão dinâmica e em constante evolução da experiência geracional dessa juventude no cinema.

2.1 MOTIVOS VISUAIS

Esta introdução ao *Mumblecore* serve como um ponto de partida para uma análise mais aprofundada de como essas figurações são construídas e trabalhadas cinematograficamente e o que elas revelam sobre a condição juvenil na contemporaneidade. De antemão à análise de imagens proposta na sequência, é preciso introduzir conceitualmente a noção de Motivos Visuais como proposta e defendida por Alain Bergala e Jordi Baló, em “Motivos Visuales del Cine” (2016), para assim, entender suas prerrogativas, polimorfia cinestésica, capacidades narrativas e vetorização significativa. Quando destacados esses aspectos, parto em seguida, guiado por essa caracterização, a procurar e dissecar em exemplos visuais dos quatro longas selecionados do *Mumblecore*, seus motivos assumidos na figuração de personagens e situações da liturgia cotidiana dessa juventude.

O motivo, como proposto pelos autores, “en el cine, no estas realmente definido” (BERGALA, 2016, p.11) , sua natureza, não está posta ou anexada permanentemente a quaisquer sejam os signos, visuais ou sensoriais, que esse assume situacionalmente. Tal qual no fenômeno cinematográfico de enfoque desta pesquisa, o motivo também sofre de um impassibilidade de definição rigorosa, seu alto nível de abstração e mutabilidade o dotam de um grau intrínseco de interpessoalidade. Para cada indivíduo, este assume distintas formas e mais do que isso, destoantes níveis de significância e de comunicação visual poética. Entendemos portanto o motivo, como qualquer fragmento do mundo, desde que, seja enfoque de atenção para os realizadores e tratado imagética e sensorialmente para o público espectador. “Así, estas imágenes

provocan una especie de emoción singular, un destello de aparición, están dotadas de una enorme capacidad de estremecer.” (BERGALA, 2016, p.12)

Sendo produto de uma natureza tripla, da realidade, da especificidade do cinema e da singularidade pessoal do autor, o motivo, se insere indiscutivelmente a partir de seu contexto e panorama produtivo. Dessa forma, toda influência de estruturas sociais, econômicas, políticas e estéticas aplicada a autores específicos, contribui e enviesa o direcionamento de foco escolhido por esses em suas discussões e construções cinematográficas. O motivo é, portanto, específico e característico de seu momento contemporâneo. “El motivo cinematográfico se mueve con gran agilidad. Migra de una película a otra, de un cineasta a otro, de una época a otra y de un arte a otro”. (BERGALA, BALÓ, 2016, p.14). Mesmo que universalmente assumidos com o desenvolvimento da linguagem cinematográfica alguns exemplos, como a janela, o carro, a arma e a boca, seus tratamentos poéticos em um *noir* e em um western, ainda serão explicitamente distintos, tanto na locução sensível ao público quanto na significação narrativa atribuída.

Tendo em vista essas percepções, se faz necessário para o decorrer da análise, estabelecer, dentro do contexto do *Mumblecore* e seus autores, motivos visuais específicos e congruentes entre os longas, que sejam constituintes e particulares do imaginário visual e sensível desse gênero de filmes e sua *mise en scene*. Dentre as diversas possibilidades encontradas, todas indiscutivelmente transpassam em algum aspecto as orbitas do relacionamento, pessoal ou romântico, e das perspectivas de futuro e seguimento de vida adulta. "O mumblecore tematiza as vacilações mundanas de uma existência pós-universidade. [...] Os filmes são, geralmente, estudos antropológicos dos rituais de acasalamento de adultescentes em seus 20 e poucos anos" (LIM, 2007).

Mais do que em apenas objetos e espaços, os motivos no *Mumblecore* assumem forma em momentos e ações, situações e ambientes comuns a seu núcleo social de autores. A ânsia de expressão e locução desses jovens, sua frenética tentativa de atenção dos holofotes culturais, e o registro intimista de seus atos, imbuí nessas figurações tratamentos singulares da memória compartilhada. Essas, tomam

para além da linguagem cinematográfica na orientação de seus motivos, e se constituem em grande parte na nostalgia associada a esses momentos cotidianos, porém distintivos da vida jovem.

Figura 1 - Figurações do Mumblecore



Fonte: Fotogramas de *Quiet City*, *Funny Ha Ha*, *Hannah Takes the Stairs* e *Mutual Appreciation*

Sendo assim, estruturo este capítulo por meio de três subtópicos diversos, porém complementares. O primeiro, busca exemplificar as construções amorosas das personagens e suas representações figurativas em filmes do movimento. Para isso, destaco em suas interações, o espaço da cama, constantemente presente e influente nos acontecimentos diários registrados na forma fílmica do *Mumblecore* e ponto crucial em seu vocabulário imagético de significação e discurso visuais. Dentre suas distintas formas de utilização, guio minha caracterização e análise, pela participação e importância narrativa atribuída a cama em cena, os diferentes discursos por ela apropriados e pertinentes de fragmentos da memória geracional dessa juventude.

Em um segundo momento, encontramos nas rodas de conversa e encontros grupais, nuances da interação e manutenção de relações pessoais desses jovens. Aspecto recorrente nos espaços compartilhados por essa geração, esses agrupamentos sociais se estabelecem como experiências marcantes no seu desenvolver social, rodeados de ansiedade e desconfortos justamente por sua obrigatoriedade de participação mútua. Suas figurações, portanto, são marcas

significativas de como a integração à uma roda de conversa, entre amigos ou conhecidos, pode assumir motivo visual singular no tratamento de discussões de pertencimento, deslocamento, insegurança e formulações críticas propostas nesses longas, além de ser um registro singular de suas expressões, diálogos e interações conjuntas em diferentes espaços públicos e privados.

Enfim, na terceira seção, mergulharemos na análise das figurações e registro da perambulação como um elemento central na cinematografia *Mumblecore*. Ao longo desta discussão, examinaremos como essa é frequentemente retratada como uma característica vital nas narrativas, capturam a essência da busca por identificação, motivo, significado e futuro na vida cotidiana dessa juventude. Abordaremos o papel dos espaços urbanos contemporâneos como cenários dinâmicos onde essas perambulações acontecem, como a locomoção e interação dos personagens por esses espaços não só reflete suas jornadas individuais, mas também aborda questões mais amplas de identidade, pertencimento e alienação na sociedade contemporânea. Discutindo como essa abordagem estilística do motivo visual contribui para a autenticidade das narrativas, valorizando a improvisação, a espontaneidade e a simplicidade na dramatização da vida nos palcos modernos.

2.1.1 A CAMA

A princípio, entre os ambientes filmados e ocupados pelos personagens nos longas do *Mumblecore*, posicionei meu foco argumentativo e análise inicialmente sobre a cama. Nos longas referenciais, encontramos um tratamento poético e narrativo desse espaço, explorado de diferentes maneiras dentro do roteiro, onde essa se distancia de uma simples opção de cenário e é apresentada como cerne do desenrolar das ações cotidianas das personagens. Por vezes utilizada como porto seguro dos protagonistas, para refletir e dialogar a respeito de suas vidas, o dormitório carrega em si significações intrínsecas de privacidade, isolamento e intimismo e é palco essencial das discussões, desenvolvimento e aproximações românticas propostas nos filmes, sendo essas majoritariamente características de experiências pessoais de seus

autores. Mulvey destaca: "A cama no cinema é um lugar de intimidade e revelação (...) É um espaço simbólico onde o espectador testemunha não apenas o ato físico do sono ou do amor, mas também a complexidade das relações humanas."⁴. (MULVEY, 1975, tradução livre)

Observamos nessas narrativas, reflexos de um situacionismo real vivenciado pela juventude da época, no distanciamento da casa dos pais e o repentino convívio compartilhado com jovens de sua mesma idade. Nesse contexto de súbita transitoriedade e pouco entendimento nas divisões de espaços pessoais, os autores significam a cama na forma fílmica como um recinto de isolamento pessoal e amadurecimento romântico, onde seus personagens desenvolvem suas identidades, sentimentos e conciliam seus pensamentos com seu panorama de vivência, mas também, onde esses se confortam em sua juventude. "O conflito entre a sensação de liberdade e autonomia e a necessidade de dividir e se responsabilizar por esse espaço está diretamente ligado ao processo de desenvolvimento de suas identidades e individualidades." (PINTO, 2013, p.51)

Nos dez minutos iniciais de *Mutual Appreciation*, somos apresentados a duas cenas situadas nesse ambiente e que transpassam diretamente pela interação e disposição das personagens em suas camas, rapidamente expostos a essas interações, compreendemos os diferentes tratamentos visuais aplicados aos mesmos espaços e objetos em distintos contextos. Representadas nas figuras abaixo, abordo as sequências respectivamente, a fim de demarcar entre elas, discursos comparativos.

⁴ "The bed in cinema is a place of intimacy and revelation, where characters reveal their deepest secrets and emotional vulnerabilities. It is a symbolic space where the viewer witnesses not only the physical act of sleep or love, but also the complexity of human relationships."

Figura 2 - A cama como espaço íntimo



Fonte: Fotogramas de *Mutual Appreciation*

No primeiro plano, vemos o protagonista, Alan, e Ellie, namorada de seu melhor amigo, deitados em um colchão no chão, posicionados em cantos opostos, ambos conversam alternando olhares entre si e o teto. Em uma sequência de planos e contraplanos, acompanhamos o diálogo, que se desenvolve em um misto de bate papo descompromissado e flerte com alguns toques de ansiedade, até serem interrompidos pela chegada de Lawrence (namorado de Ellie), que adentrando o cômodo se insere diretamente em meio às personagens e estabelece uma divisão física e emocional do recorte, levando a uma rápida despedida e retirada de Alan.

Para esse caso, a cama se oferece para a cena como instrumento de aproximação e desenvolvimento de narrativas pessoais, primeiramente pela junção das personagens iniciais em um espaço intimista, reconfortante e romântico. Mesmo que distantes a primeira vista, Alan e Ellie parecem se atrair para o meio da cama, seus corpos e olhares constantemente são convidados por esse vazio, que mesmo posto propositalmente pelas duas partes, é orbitado pelas significações - especialmente de uma juventude púbere - que envolvem dividir uma cama com outro e introduzir alguém externo a um espaço tomado como privado na vida conjugal. Não à toa, a inserção do terceiro personagem ao final, estremece as dinâmicas estabelecidas ao ocupar esse vácuo de tensão e segmentar a interação prévia.

Figura 3 - Nervosismo Amoroso



Fonte: Fotogramas de *Mutual Appreciation*

No segundo momento figurado, sobre uma outra ótica de aplicação para esse motivo, exibem-se novas disposições em sua geografia, *mise en scene* e significação de espectros emotivos em sua malha poética. Convidado por uma locutora de rádio a quem concedeu uma entrevista, para sua casa, ambos se sentam com cervejas para conversar. Desta vez, Alan se posiciona a beirada da cama, com trejeitos tímidos e desconfortáveis, não demonstra a mesma segurança e liberdade que apresentava na cena inicial. A garota, se senta próxima a seu lado e ambos juntos ocupam um espaço mínimo da cama, sugerindo que vão logo se levantar ou mesmo escorregar para o chão, sua conversa engatinha em uma sucessão de gaguejos e risadas nervosas até se desenrolar enfim em um avanço mútuo e beijo entre as personagens.

A partir deste segundo exemplo, se estabelecem diferentes panoramas destacados pelas cenas selecionadas. Salvo a presença do personagem principal, suas estruturas são elaboradas de formas distintas, primeiramente, as camas não são as mesmas e não pertencem às mesmas pessoas, elas constituem núcleos de privacidade completamente dissociados, e que nesse caso geram respostas distintas por parte de Alan. Enquanto no exemplo anterior notamos enfoque na espaço entre os atores, aqui, a cena se constitui pelo espaço de cama em volta deles, sentados amontoados em si, a cama assume para esses jovens uma figura de pressão

romântica/erótica e julgamento externo, sendo um ponto de segurança forte o suficiente para mantê-los sentados mas não o suficiente para tranquilizá-los de suas ansiedades. O ato do beijo em seguida, que deveria simbolizar o desmoronar dessas questões psicológicas, aparenta ser insignificante nesse caso, para os personagens, ele se torna simplesmente a sucessão de micro superações internas, em um certo dever/necessidade de manter interações amorosas para essa geração.

Bujalski nesses recortes, dá luz às formas do tratamento poético e narrativo atribuídas a seus próprios dilemas e emoções situacionais na linguagem cinematográfica. Discutindo a banalidade, ansiedade e instrumentalidade envolvida na busca de novas perspectivas amorosas, mesmo em momentos de clímax como o figurado, enquanto que as conversas despretensiosas entre as personagens anteriormente, no mesmo espaço da cama, carregam consideravelmente mais carga emotiva para as narrativas individuais e coletivas no longa.

Em *Quiet City* e *Funny Ha Ha*, respectivamente, Katz e Bujalski oferecem novas caracterizações figurais e construções imagéticas envolvendo seus personagens e seus campos íntimos, centralizados na ocupação de seus dormitórios. Também trabalhando e deixando moldar suas imagens pela aproximação física e passional (ou desejo de) exercida em torno da presença da cama, os diretores tomam caminhos opostos nesse desenvolvimento. Katz, por uma perspectiva mais romanticamente positivista, se faz valer desse espaço como uma abertura e exposição emotiva e pessoal de seus personagens, onde esses aprofundam seus diálogos e transparecem suas personalidades, "É onde os gestos delicados, os olhares intensos e os toques suaves se transformam em momentos de pura intimidade e desejo."⁵(MULVEY, 1975, tradução livre). À medida que, Bujalski se propõe a narrar nesse mesmo cenário, uma tomada deliberada e forçada de liberdade contra o ambiente de privacidade e intimidade da protagonista.

⁵ "It's where delicate gestures, intense looks and soft touches transform into moments of pure intimacy and desire."

Figura 4 - Momentos de abertura e repulsão privada



Fonte: Fotogramas de *Quiet City* e *Funny Ha Ha*

Vistos à esquerda na figura, Jamie e Charlie são dois jovens desconhecidos, ela é uma turista recém chegada em Nova York e em busca de uma amiga e hospedeira, ele, um morador da cidade recém formado que se propõe a ajudá-la e acompanhá-la durante a noite. Na sequência em recorte, visitando o apartamento de Charlie, os personagens se dirigem para o quarto, onde se abrem sobre suas identidades e intimidades, motivados pelo achado de um piano ambos se colocam lado a lado sentados na cama e assumem suas posições no instrumento.

A resposta encontrada aqui é, em grande parte, uma continuação do tema dominante no cinema desde pelo menos os meados dos anos 90: as relações pessoais. Quando não há mais nada para se construir, defender ou lutar por, há sempre a possibilidade de se conhecer alguém, compartilhar um momento de intimidade, experimentar a integridade de uma companhia, quem sabe até compor uma pequena e tola canção a quatro mãos. (ANDRADE, 2011, p.17)

Katz é cuidadoso ao trabalhar essa sequência com close-ups intimistas de seus rostos e mãos tocando as teclas, estamos assistindo a introdução de Jamie na vida privada de Charlie por meio de seus atributos pessoais, gostos e hobbies. “Os dois vão se aproximando a partir da música que eles constroem no instrumento, música está muito parecida com as da trilha do filme. Os afetos atravessam os corpos e ainda os dominam, enquanto esses mesmos corpos produzem mais afecções (VIEIRA JR, 2010).” O convite de sentar a cama, se traduz nessa construção figurativa como um convite para adentrar seu próprio estado íntimo, é a forma encontrada por esses jovens de se mostrarem vulneráveis entre si, de confidenciar a alguém sua intimidade e dividir

fisicamente e afetivamente seu espaço de reflexão e conforto pessoal assumido na forma da cama.

No caso de Marnie, protagonista de *Funny Ha Ha* e representada à direita da figura, essa motivação é desvirtuada pelo autor no próprio situacionismo narrativo no qual se insere. Destacado pela sequência em que ela e Mitchell, amigo próximo da personagem com interesses amorosos declarados, jogam xadrez sentados na cama, esse fragmento se põe oposto à cena do filme de Katz em suas apresentações visuais e disposição cenográfica dos personagens. Concentrados em torno do tabuleiro de xadrez, Marnie toma para si o centro da cama, costas viradas para a parede, ela parece se distanciar dos entornos ocupados por seu adversário. Já este, se estica deitado por uma das beiradas, aproximando ao máximo seu rosto do corpo de Marnie, ambos permanecem em um conflito estratégico tanto no tabuleiro como pessoalmente, com Mitchell oferecendo investidas e se inserindo intensivamente neste ambiente pessoal da protagonista, que por sua vez são retribuídas com desvios e negações pela outra parte. Com o declive da situação, a cena atinge seu ápice na explosão física da figura feminina, que se retira do cômodo sobrecarregada por esses avanços de ocupação.

Nesse caso, não observamos por parte do autor, a discussão de relações de reconforto ou ansiedade amorosas como nos exemplos anteriores do próprio Bujalski, nem da condição de abertura afetiva expressa no recorte de *Quiet City*, mas sim, da invasão e tentativa de enraizamento forçado de um estranho a esses espaços íntimos e individuais da personagem. A cama se põe para esse momento com significações diferentes entre os atores, figurando para a personagem feminina seu ambiente de reclusão e fortaleza, para onde essa se retira e encontra seus pontos de defesa íntimos, o masculino, explora e avança sobre ela, estimulando que sua progressão física de proximidade se iguale a sua aproximação emocional.

Figura 5 - A cama como espaço de reflexão



Fonte: Fotogramas de *Hannah Takes the Stairs* (MUBI)

Em um último destaque, dispondo de duas referências sequenciais de *Hannah Takes the Stairs*, e uma subsequente de *Quiet City*, tomo para análise o espaço reflexivo assumido e oferecido pela figura da cama e do repouso, suas interações compartilhadas com a juventude e suas ramificações afetivas nos relacionamentos amorosos.

Assim como seus protagonistas contemporâneos previamente citados, Hannah é uma jovem desempregada batalhando as responsabilidades da vida adulta e lidando com dilemas sentimentais. Envoltos por essa cacofonia sentimental, Swanberg opta em muitos momentos por centrar a narrativa nas horas ociosas da protagonista, onde essa juventude discute e pondera muito mais os afazeres futuros do que realmente se presta a realizá-los. “Em Hannah sobe as escadas, os corpos (...) estão em constante exaustão, (...) Hannah e sua amiga com quem divide o apartamento passam cenas inteiras deitadas no sofá e, contudo, não parecem desconfortáveis com a inércia.” (RIBEIRO, 2014, p.249). Sendo assim, por vezes durante a narrativa observamos Hannah e seus próximos existindo nesses espaços de repouso, refletindo e discutindo deitados sobre suas vidas, amizades, namoros e devaneios do amanhã, e é através dessas observações, que somos expostos às poéticas e figurações centrais oferecidas nesse contexto.

No primeiro plano de destaque, vemos a personagem deitada com uma amiga em sua cama, uma imagem recorrente já que ambas passam boa parte de seu tempo regozijando no ócio e tédio de sofás e poltronas. No entanto, para essa ocasião o diretor tem por intenção, destacar o diálogo entre ambas a respeito de seu

relacionamento e confusões emocionais, para isso, a figura da cama se mostra novamente figurativa e assume motivações visuais. Já tendo falado a respeito de suas diversas significações pessoais, essa se apresenta então como o local ideal de fomento de consciência afetiva, na união entre suas valias de ambiente de repouso, indagação e discorrer tedioso com seus aspectos privados, carregados de sentimentalização amorosa e erótica. No espaço do colchão, as personagens desenvolvem suas decisões, maturam emoções e desabafam suas ânsias conjugais, como quem se aproxima de suas questões para viabilizar discuti-las.

Seu motivo visual se sustenta e estabelece ainda mais, em sequência, quando confrontados por seus parceiros, o casal retoma a cama como seu espaço de resolução. Sentados em uma espécie de V, costas viradas contra as paredes e pés em direção ao centro, os personagens parecem buscar no colchão o conforto e lucidez necessários para exporem seus respectivos argumentos. Eles parecem se inserir propositalmente em seu local de intimismo e afeição, no intuito de buscar ali, seus perdidos sentimentos compartilhados e reafirmar suas ligações de ternura.

Figura 6 - O pensamento afetivo



Fonte: Fotogramas de *Quiet City*

Exemplo similar pode ser destacado também brevemente nessa imagem de Jamie estirada sobre a cama de Charlie, no filme de Aaron Katz. Passada na noite seguinte a estadia da protagonista com seu novo conhecido, a cena se constrói praticamente por um longo plano aproximado de seu rosto e travesseiros, e segue de seu despertar, por uma ligação celular, até seu levantar. O foco do espectador, se dirige

a essa conversa telefônica, da qual nunca somos apresentados ao segundo interlocutor, dessa forma, a atenção se intensifica unicamente nas falas de Jamie, que descreve sua noite anterior e sua hospedagem. Consideravelmente casuais, suas palavras tomam diferentes entonações ao descrever Charlie, deitada em sua cama, essa parece confortar a protagonista e bombardeá-la de imagens e cargas emotivas de seu repousante usual, o colchão e travesseiro poderiam muito bem assumir simbolicamente em tela, a figura a quem pertencem.

Diante de tais descrições e caracterizações, temos por meio da forma fílmica e de suas figurações, acesso a um entendimento complexo da experiências amorosas vivenciadas por essa juventude, a ansiedade envolvida nesses atos, suas aproximações íntimas, espaços privados de desflorar romântico e identitário, fontes de repouso e reflexão ociosa. Centradas como forma de análise incisiva e focalizada, na figura da cama, as diferentes encenações são constituintes primordiais da malha narrativa e poética de seus longas pertencentes, e do Mumblecore como gênero-estético, e são imbuídas de fortes registros sentimentais para seus autores e espectadores.

2.1.2 RODAS DE CONVERSA

Prosseguindo a análise de imagens proposta na seção anterior, busco apresentar nesse segundo momento, os ambientes de interação dessa juventude, suas rodas de conversa, descrever seus momentos de desenvolvimento social, espaços de inclusão e deslocamento provocadores de ansiedade e núcleos de expressão comunicativa. Nessas situações, somos convidados a observar as nuances de suas interações, seus comportamentos físicos, psicológicos, sobre o que conversam e de que forma, e como essas se apresentam em seu cotidiano em diferentes contextos e abstrações.

"Quando os cineastas optam por destacar rodas de conversa e diálogos grupais em uma cena, estão enfatizando a importância das interações sociais

para o desenvolvimento da narrativa, revelando nuances emocionais e relacionamentos entre os personagens."⁶ (BARSAM & MONAHAN, 2004, tradução livre)

Motivo recorrente do *Mumblecore*, os diálogos são parte estrutural de sua arquitetura cinematográfica, servem ao filme como aglutinadores de suas personagens, momentos expositivos, de troca, reclusão e pressão social, forçam interações indesejadas e promovem confrontações. Assumidos majoritariamente em exemplos compostos por duplas ou trios, centralizo minhas discussões no entanto, em torno dos diálogos grupais (ao menos quatro integrantes), que em minha visão, se caracterizam em motivos identitários comuns a sua geração e expressam, mais sobre seus membros pertencentes por uma vista comunitária e de identidade grupal, do que seus encontros individuais (dotados também de seus motivos e figurações característicos, porém não abordados individualmente neste trabalho). A partir dos recortes referenciais utilizados, pretendo transpassar por diferentes interpretações e discursos desses agrupamentos, suas disposições em cena e *mise en scene*, seus corpos, montagem e sonoridade e registros figurativos de suas interações marcantes e características do dia a dia.

Figura 7 - Ansiedade na conversa social



Fonte: Fotogramas de *Quiet City*

⁶ "When filmmakers choose to highlight conversation circles and group dialogues in a scene, they are emphasizing the importance of social interactions for the development of the narrative, revealing emotional nuances and relationships between the characters."

Na cena acima de *Quiet City*, Jamie e Charlie se inserem pela primeira vez na obra em uma interação pública e conjunta. Em uma galeria de arte, eles visitam a exposição de uma conhecida em comum e nesse espaço, se unem a Robin (autora da exposição) e Kyle, conhecido próximo do protagonista masculino, em um círculo de conversa. Notamos de imediato a falta de assunto entre os jovens, ou pelo menos a falta de vontade/habilidade de desenvolvê-los, suas primeiras interações consistem basicamente de interrogações sobre a vida de Charlie por Kyle e tentativas desconfortáveis de esquivá-las ou respondê-las de forma vazia, sempre reorientando a questão principal para outros tópicos. Os personagens parecem apenas agrupar palavras aleatórias e destoantes em uma sentença convincente e esperar que seus interlocutores não as notem ou não se importem o suficiente para questioná-las.

E isso se reverbera nos diálogos que se estendem por toda a obra. São diálogos muitas vezes reticentes, nos quais gaguejos e falas que se atropelam são correntes. É difícil contar os “you know”, “yes”, “really”, “like”, “so”, “hm” e outros artifícios da fala que aparecem nos diálogos e servem mais para preencher um silêncio constrangedor ou para contribuir nos supostos improvisos utilizados para a fluidez da atuação. (RIBEIRO, 2014, p.248)

Sua disposição também se destaca, seus corpos são rígidos, distantes, se confinam a seu próprio espaço, parecem ser repelidos uns pelos outros, cada indivíduo é muito consciente de sua ocupação e expõe nesses trejeitos reflexos de sua própria ansiedade pública. Mais do que rodas de interação, esses se tornam ambientes de revelação, onde os personagens questionam e expõe sobre si narrativamente, e os atores anunciam fisicamente a sensação de estarem inseridos neles.

O que justifica essa escolha particular é o fato de que esses não-atores são perfeitos para esses filmes pois sua insegurança ao dar voz às ideias, desejos e sentimentos não é um mero sintoma de sua falta de técnica: encaixa perfeitamente com uma característica definidora do grupo a que esses diretores e seus quase fictícios personagens pertencem.⁷(TAUBIN, 2014, p.34, tradução livre)

⁷ What justifies this particular choice is the fact that these non-actors are perfect for these films because their insecurity in giving voice to ideas, desires and feelings is not a mere symptom of their lack of technique: it fits perfectly with a defining characteristic of the film. group to which these directors and their almost fictional characters belong.

Para além disso, a mise en scene e a montagem se favorecem esteticamente desses elementos. Em rota contrária ao estabelecido até então na produção, com longos planos e imagens contemplativas, essa sequência se constrói em cortes rápidos, ansiosos, que fogem dos personagens nos seus sinais de desconforto. Em contrapartida, em momentos seletivos, mantém fixa a imagem em um ponto de vista único, onde observamos as expressões constantes de um indivíduo quando confrontado por esses diálogos, nesse planos, encontramos uma composição que centraliza os rostos em close-ups, isola-os de seu círculo para um recorte aproximado.

Dá enfoque assim, a seus nervosismos, seus olhares em desespero, que desviam em instantes, como que buscando por ajuda ou interrupção alheia, ao espectador, confrontado por essas imagens, comuns também a seu cotidiano e suas experiências na juventude, não resta reação senão se conectar as personagens, sentir em si as emoções agregadas a essas figurações. “os cortes não acompanham 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.” (PEREIRA, 2017, p.105)

Figura 8 - Rodas Discursivas



Fonte: Fotograma de *Mutual Appreciation*

Tendo essas caracterizações de base, encontramos em outro exemplo retirado de *Mutual Appreciation*, construções complementares dessas figurações, trabalhando para além das questões expostas em *Quiet City* e explorando as formas dialógicas assumidas nesses grupos de forma mais tátil. Neste momento, Alan, sua

cônjuge momentânea e seu baterista são convidados após um show, à casa de um produtor para beberem e conversarem.

Acompanhamos por alguns minutos sua conversa, inicialmente centrada em perguntas sobre as vidas das personagens, esses se mostram mais dispostos a compartilharem suas personalidades, potencializados especialmente pelo álcool. Imediatamente, pode-se destacar a semelhança entre esse recorte e sequências de *Faces* (1968) de Cassavetes, ambas enfocando os close-ups de seus rostos, dividindo o espaço e centrando as imagens nas falas individuais, assim como em suas reações a falas em *off*. Para além da forma visual, a escolha dos diálogos, sejam esse roteirizados ou improvisados pelos atores, é constituída de aspectos similares, “têm uma qualidade distintamente literária, com personagens falando em círculos e deixando muito implícito.” (KORESKY, 2010).

Tal ponto, se observa quando Alan se levanta do sofá na intenção de pegar outro drink e se retira do espaço, evocando a fala de sua par romântica, “Ele bebe quando está nervoso” seguida pela pergunta do produtor “Sobre o que você está nervoso?”. Nesse momento, oportuno para o protagonista se expressar e se desenvolver na narrativa, a escolha feita é pelo silêncio, acompanhado de uma série de tentativas ineficazes de negação e movimentos labiais que não aspiram a nenhuma sonoridade, não se entende se Alan não consegue abordar tal nervosismo, ou sequer é capaz de identificá-lo para oferecer uma resposta mais adequada.

Apesar de seu aparente e inusitado conforto em se expressar nesse ambiente específico, essa juventude parece não saber fazê-lo de forma intuitiva, mesmo quando querem dizer/afirmarem em uma questão opinativa, inserem ressalvas e questionam as suas próprias falas com termos como “Sei lá” e “Quero dizer”. Os personagens aparentam e demonstram uma enorme necessidade de locução e expressão, ao mesmo tempo que não sabem sobre o que falar, acabando falando de tudo e chegando a nada. Taubin (2014), nesse sentido, destaca: “Os filmes

Mumblecore falam, literalmente, na voz desse grupo, e os melhores deles o fazem com extraordinária e reveladora precisão.”⁸ (TAUBIN, 2014, p.34, tradução livre)

Dessa forma, essa cena proporciona uma visão abrangente das dinâmicas dialógicas e interações sociais características do movimento *Mumblecore*. Evidencia a complexidade das relações interpessoais e a dificuldade dos personagens em se expressarem de forma clara e direta e revelam a incapacidade de alguns membros dessa juventude em identificar e articular seus próprios sentimentos e preocupações, enfatizam não apenas as nuances das interações sociais, mas também a profundidade e autenticidade da experiência juvenil contemporânea retratada por seus autores.

Figura 9 - Deslocação e despertencimento



Fonte: Fotogramas de *Funny Ha Ha*

De maneira distinta, em seu longa debutante, Bujalski opta por registrar singularmente o deslocamento de sua protagonista, suas sensações de despertencimento ao grupo em que se insere em uma mesa de jantar, sua falta de iniciativa e desconforto inerte. Na sequência acima, Marnie se junta a um casal de amigos e convidados em um restaurante, entre intervalos de um silêncio constrangedor, sua conversa não avança em direção a qualquer forma de objetivo ou finalidade. Os personagens se sentam em distâncias homogêneas, ocupando a

⁸ Mumblecore films literally speak in the voice of this group, and the best of them do so with extraordinary and revealing precision.

circunferência da mesa igualmente, a imagem no entanto, se faz majoritariamente de três planos fixos, que dividem a mesa e parecem segmentar o grupo nas figuras isoladas, do casal, dos amigos, e de forma solitária, de Marnie.

Por sua perspectiva, acompanhamos suas expressões, poses tediosas e aparente completa falta de interesse na ocasião, não há qualquer forma de construção rítmica das falas, quando questionada, suas respostas variam entre “não sei”, “sei lá” e “talvez” e não se propõe a mais que isso. Pereira (2017), caracteriza recortes como esse pela:

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.(PEREIRA, 2017, p.105).

Nesse espaço, além dos registros e expressionismo da ansiedade e nervosismo ou dos ambientes de troca e expressão opinativa já exemplificados na análise, se manifestam ambientes de desinteresse e de encolhimento pessoal. Uma única interação centrada em torno da congregação grupal que remonta figurativamente as sensações de se encontrar situacionalmente deslocado, de não pertencer ao mesmo momento de vida que seus próximos, do tédio, falta de vontade em estabelecer trocas significativas, e a falta de qualquer perspectiva ou planos de futuro para serem apresentados. Nesse contexto, não se trata inteiramente de uma relutância ao diálogo, mas sim uma falta concreta do que falar sobre. A situação apresentada a Marnie e trabalhada poeticamente pelo diretor é o registro e um discurso a respeito dos momentos dessa juventude em que não se há nada ao que almejar, opinar ou mesmo retrair em um ambiente social, onde o silêncio se oferece como instrumento de reconforto, uma alternativa a opção de adereçar seus dilemas e conseqüentemente ser obrigado a ponderar sobre os mesmos.

Figura 10 - Encontros Indesejados



Fonte: Fotogramas de *Funny Ha Ha*

Na sequência da narrativa, vemos a protagonista do longa em uma situação similar, quando pelo acaso, se depara no supermercado com seu casal de amigos previamente introduzidos e seu interesse amoroso, agora acompanhado por uma antiga namorada. Seguindo de um mesmo motivo figurativo, o diretor trabalha perspectivas correlatas entre esse momento e o jantar previamente discutido, e captura na linguagem fílmica novos sentimentos, nuances da interação e forma de lidar com encontros públicos de sua juventude contemporânea.

Diferentemente da situação prévia, em circunstâncias e disposição/*mise en scene*, Marnie nesse caso, está posta com um encontro do qual não pode se distanciar, lidando com as emoções de estar vendo seu prévio interesse com outra garota, ela tenta manter aparências e encaminhar os diálogos a uma conclusão, forçadamente evitando expressar seus sentimentos e emoções. A cenografia corrobora com esses aspectos, a protagonista é filmada cercada por seus confrades, estes se dispõem exatamente entre ela e saída, são seu obstáculo a ser superado na busca pela libertação desse desconforto.

Tal qual nos exemplos iniciais desta seção, em recortes dos longas referenciais, as significações visuais e o desenvolvimento dessa última cena, giram em torno desse agrupamento e dessas rodas de conversa mútuas, como catalisadores de interação e relação social. Momentos e experiências que servem tanto à forma

narrativa e sua condução, como são reflexos compartilhados da vivência geracional de uma juventude que parece desaprender a como lidar publicamente com suas perspectivas de vida. E para além disso, assumem forma figurativa na função de confrontar seus personagens, e de certa forma, obrigam-os a lidar com suas questões em intervalos forçados de suas rotinas apáticas.

É o que também está escondido entre cada uma das elipses, que, como em uma comédia farsesca, 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. (PEREIRA, 2017, p.103)

No decorrer desta análise específica, examinamos as figurações visuais das interações sociais, com foco nas rodas de conversa e diálogos grupais presentes em obras do *Mumblecore*. Ao observar esses ambientes de interação da juventude contemporânea, pudemos identificar momentos de desenvolvimento social, espaços de inclusão e deslocamento que geram ansiedade, bem como núcleos de expressão comunicativa. Os diálogos grupais que servem como aglutinadores das personagens, expondo trocas, reclusões e pressões sociais que promovem confrontações. Exploramos como os cineastas capturam visualmente a ansiedade, o desconforto e a falta de pertencimento de uma juventude que lida com dilemas e incertezas, a falta de sentido no cotidiano, a impassibilidade e a desconstrução, refletindo a insegurança e a falta de conexão emocional dos personagens. Essas representações visuais não apenas enriquecem a narrativa cinematográfica, mas também oferecem reflexões sobre as experiências compartilhadas da juventude contemporânea e sua busca por identidade e sentido no mundo em que se inserem.

2.1.3 PERAMBULAÇÕES E DEVANEIOS

Em um último tópico, procuro nos momentos de perambulação e suas formas de figuração e motivação visual, capturas dos devaneios e desilusões dessa juventude, vagando por seus espaços de vivência. No *Mumblecore*, a perambulação é frequentemente retratada como uma característica importante das narrativas, seus filmes e autores destacam registros de personagens em situações de deslocamento físico e emocional, refletindo na imagem fílmica uma sensação de busca por identidade, pertencimento e significação da vida cotidiana. Essa movimentação muitas vezes ocorre em ambientes urbanos contemporâneos, onde os personagens transitam entre diferentes espaços, como cafés, apartamentos compartilhados, galerias de arte, festas e ruas da cidade, muitas vezes não seguindo qualquer rumo definido, e sem qualquer forma de tomada de decisão consciente em seus direcionamentos. Esses espaços pelos quais os personagens cruzam aleatoriamente funcionam como cenários fluidos, onde os personagens interagem, refletem sobre suas vidas e estabelecem conexões uns com os outros. Laura Rascaroli (2016) aborda esse acompanhamento dos personagens e atores por esses espaços: "Ao seguir os personagens em seus passeios pela cidade, os cineastas podem explorar questões de identidade, pertencimento e alienação."⁹ (RASCAROLI, 2016)

Essa motivação do fenômeno também pode ser vista como uma metáfora da jornada emocional dos personagens, enfrentando dilemas existenciais, relacionamentos complicados e incertezas sobre o futuro. Ao vagar por esses espaços, os personagens estão constantemente em busca de significado, tentando entender a si mesmos e ao mundo ao seu redor. Essa abordagem estilística da perambulação contribui para a autenticidade e a naturalidade das narrativas, que valorizam a improvisação, a espontaneidade e a simplicidade na representação da vida contemporânea. Por meio dela, os cineastas dessa juventude conseguem capturar a essência da experiência humana em um panorama sociocultural em constante mudança e oferecer insights sobre as complexidades da vida moderna pela sua própria perspectiva.

⁹ By following characters as they navigate the city, filmmakers can explore questions of identity, belonging and alienation.

Figura 11 - Figuras sem Direcionamento



Fonte: Fotogramas de *Funny Ha Ha*

Nas cenas iniciais de *Funny Ha Ha*, encontramos sequências referências que trabalham diretamente em torno de suas personagens em devaneio e em deslocamentos aleatórios. Logo de início, o diretor posiciona sua narrativa em movimento, como se observando uma ação em seu decorrer e não necessariamente seu início e fim. No primeiro recorte, à esquerda, Marnie caminha pelas ruas de Boston sem qualquer direcionamento, ela caminha pelas calçadas lendo e observando os arredores, a câmera a acompanha de frente, não há na imagem ou subentendido ao espectador, qualquer destino para o caminhar que observamos. O foco de Bujalski não está no ponto final da protagonista, mas no seu caminho, na sensação ilusória de progresso e de avanço, afinal, quando essa juventude não encontra um objetivo para seguir, qualquer opção se torna interessante e significativa.

Há uma sensação latente de falta de sentido e desnorteamento nessas imagens, inseridas com aparente falta de critério nas narrativas, elas registram o deslocamento físico e psicológico das personagens nesses espaços. Dessa forma, como característico do *Mumblecore*, são sensibilizados e trabalhados poeticamente nesse trecho os pequenos aspectos dessas experiências, pelo caminhar mais do que por sua partida ou chegada, momentos em que o enfoque visual transforma recorrências cotidianas em motivos narrativos. Tratando-se de um núcleo geracional destacadamente marcado por uma sensação compartilhada de inércia e impotência

nas ações, e que encontra nas menores questões seus maiores dilemas, a perambulação se põe como uma forma de significar alguma forma de progresso em seus situacionismos, de se colocar em movimento e esperar de alguma forma isso aderece seus problemas e questionamentos.

Tais caracterizações se confirmam em seguida quando, (frame à direita da figura 11) surpreendida por um casal de amigos e questionada sobre suas motivações, Marnie parece não encontrar alguma a não ser o simples fato de estar andando. Nesse caso, a própria narrativa se desnorteia, se guia pelo devaneio dos personagens e não segue uma lógica padronizada. Nos confronta com a percepção de que em todos os aspectos, esses momentos não alcançam nada, suas imagens se movimentam cinematograficamente porém são essencialmente vazias. “Esse movimento repetitivo que tenta esconder os problemas dos personagens é o que, de fato, acaba revelando o horizonte traumático que contaminará o observador” (PEREIRA, 2017, p.104). Suas figurações aludem a um desejo de progresso, evolução e deslocamento, mas se constituem concretamente do tratamento poético desses jovens realizadores sobre sua condição de imobilidade e perspectivas vazias.

Figura 12 - Devaneios da juventude



Fonte: Fotogramas de *Dance, Party, USA*

Encontramos exemplos adjacentes desses motivos em outra obra de Aaron Katz, *Dance Party USA* (2006), que também se inicia com duas sequências distintas em que assistimos aos personagens em deslocamento, de diferentes formas e em

diferentes espaços, nesse caso, somos apresentados a narrativa filmica por meio desses momentos. Logo de partida no longa metragem — em um caso destacado em que os personagens não são figurados caminhando, mas oferece significações similares e complementares — acompanhamos os amigos Gus e Andy em um vagão de metrô, enquanto conversam a respeito das suas expectativas para uma festa futura, sem saber de onde vem nem para onde vão. De forma semelhante a sequência que também se passa em um vagão no filme *Kids* de Larry Clark, onde dois amigos também dialogam enquanto seguem a um destino, o registro se limita aos momentos “durante”, a movimentação e a transitabilidade dessas pessoas em cena, são utilizadas nessa linguagem cinematográfica para conduzir e guiar a narrativa.

Filmados em um plano médio único, os personagens parecem dividir o espaço de tela igualmente com o horizonte da cidade ao fundo, em constante movimento durante toda a cena, é um aspecto importante de seu trabalho poético visual. Não específico a ele, mas feito especial por conta de seu contexto, esse recorte avança sua narrativa conforme seus próprios pertencentes avançam pelo espaço físico, seus corpos imóveis se opõem ao seu entorno em constante alteração.

No segundo momento, transicionamos para a perspectiva da protagonista feminina conforme essa caminha por sua vizinhança com uma amiga. Aqui, novamente vemos um tratamento poético e visual desses devaneios, similar ao exemplo anterior na obra de Bujalski com *Marnie*, no fato de se aparentar desconexa da narrativa e direcionar o olhar da câmera momentaneamente sobre o caminhar das personagens e seus entornos. As garotas conversam principalmente sobre o que veem, seu deslocamento guia os estímulos que recebem e sobre o quais comentam, ele conduz em diante a narrativa e persiste na contemplação e nas perspectivas de seus personagens e atores acerca de seu contexto e do mundo a seu redor. O uso da câmera para capturar essas movimentações de maneira contemplativa, como se fosse um observador distante, acentua a sensação de isolamento e a ausência de uma narrativa linear enfatizam a solidão dos personagens e a sua luta para encontrar conexão e propósito. Além de agentes narrativos e de construção significativa visual, esses momentos de perambulação em *Funny Ha Ha* e *Dance Party USA*, estabelecem

esses deslocamentos e devaneios em suas formas e motivações assumidas, como espaços isolados da malha da história, direcionados ao desenvolvimento e observação da juventude, onde não necessariamente suas ações e diálogos tem algum propósito ou justificação narrativa, mas são expressivos de suas experiências compartilhadas.

Figura 13 - Solidão e Contemplação



Fonte: Fotogramas de *Dance, Party, USA*

Em *Quiet City*, no entanto, Katz trabalha um olhar muito mais observativo dessas sequências em que os personagens vagam pelos ambientes urbanos, capturando seus arredores com mais enfoque, desenvolvimento poético e estético, e consequentemente registrando na sua forma fílmica a inserção e o pertencimento das personagens/atores nesses espaços. Para além de ferramentas de condução narrativa e figurações dos devaneios e perdições da juventude como nos exemplos anteriores, o cenário pelo qual Jamie e Charlie transitam, nesse caso Nova York, se torna agente ativo nas implicações emocionais transmitidas pelos indivíduos que as percorrem. “Os espaços urbanos se tornam personagens por direito próprio. Eles são explorados e interpretados pelos personagens principais, refletindo não apenas a topografia física da cidade, mas também as complexidades sociais e culturais que a permeiam.”¹⁰ (SHIEL, 2001, p. tradução livre)

¹⁰ Urban spaces become characters in their own right. They are explored and interpreted by the main characters, reflecting not only the physical topography of the city, but also the social and cultural complexities that permeate it.

Figura 14 - Presença no espaço urbano



Fonte: Fotogramas de *Quiet City*

Destacados esses elementos, encontramos nas sequências figuradas acima, exemplos típicos desse tratamento poético. Em ambos os recortes destacados, a narrativa e *mise en scène* se estabelece de forma similar, apresentando as personagens focalizando seus diálogos e observações de seu entorno. Nessas imagens, notamos novamente a repetição na escolha fotográfica de capturar de uma ótica frontal esses deslocamentos, acompanhando seu caminho e suas interações sem uma perspectiva de rumo. “(...) em *Quiet City*, a câmera não interfere no que acontece e os corpos não sofrem mudanças. A câmera os deixa reagir por si próprios. O distanciamento é perene. *Quiet City* é um filme que se assume filme.” (RIBEIRO, 2014, p.250).

Figura 15 - Deslocamento não direcionado



Fonte: Fotogramas de *Quiet City*

Em alguns casos, Katz opta por direcionar as cenas e sequências sem qualquer forma de continuidade, em outros, faz com que estas conduzam as personagens por novos cenários e situações, dessa forma, para além de períodos transitórios da narrativa que preenchem o espaço entre ações, essas caminhadas se tornam parte singular da experiência fílmica capturada por seus realizadores. Nesses momentos, o filme e seus realizadores assumem e incorporam estéticas contempladas semelhantemente pelo cinema *flâneur*, se afastando figurativamente das ações em si e propondo uma contemplação abrangente dos aspectos físicos, emocionais e psicológicos encontrados nessas movimentações e nos corpos transeuntes dessa juventude.

Os filmes de *flâneur*, como são conhecidos, capturam a experiência urbana através do vagar contemplativo. Eles destacam a jornada do indivíduo pela cidade, explorando não apenas os locais físicos, mas também os estados emocionais e psicológicos do personagem em seu ambiente urbano.¹¹ (CLARKE, 1997, p. tradução livre)

Por essa lógica, observamos essas escolhas contemplativas em diferentes situações no percorrer do longa e da cinematografia Mumblecore generalizada. Utilizadas nos exemplos destacados de *Quiet City*, a decisão do seu distanciamento e afastamento da câmera das ações, busca estabelecer em primeira plano, o esvaziamento desses ambientes e a solidão desses indivíduos, são registros dessas figuras e dos locais que ocupam, as ruas que andam, bares e cafés que frequentam. “Como quando Jamie e Charlie se conhecem, na estação de metrô. Ela pede por direções, enquanto a câmera os filma de longe, chegando, por vezes, até se situar atrás de pilstras. Tal como um voyeur.” (RIBEIRO, 2014, p.250).

¹¹ Flaneur films, as they are known, capture the urban experience through contemplative wandering. They highlight the individual's journey through the city, exploring not only the physical locations but also the character's emotional and psychological states in their urban environment.

Figura 16 - Voyeurismo



Fonte: Fotogramas de *Quiet City*

Além de estabelecer uma distância física entre a câmera e os personagens, o uso desse tratamento técnico e poético vai além de simplesmente registrar a vida cotidiana, eles nos convidam a mergulhar nas nuances das personagens, contemplá-las em seus momentos de escassez e exaustão física e psicológica. Através dessa abordagem, somos levados a refletir não apenas sobre as experiências individuais de Jamie e Charlie em Nova York, mas também sobre as dinâmicas sociais mais amplas que moldam suas interações e percepções do mundo ao seu redor. Ao optar por observar os personagens de longe, permitindo que o próprio fluxo dos corpos e das situações fale por si só, Aaron Katz e outros realizados do *Mumblecore*, buscam dar voz e autonomia às figuras que habitam esses espaços. Essa escolha estética não apenas cria uma atmosfera de solidão e introspecção, mas também convida o espectador a se envolver no contexto figurado.

Quiet City observa seus personagens a distância, deixando que o próprio fluxo e os corpos falem por si. Como se, tão jovem quanto os protagonistas do filme, Katz decide deixá-los contar sua própria história, narrá-la do seu próprio jeito, e que só dessa maneira seria possível fazer da fita algo honesto. (RIBEIRO, 2014, p.250)

Figura 17 - Transitabilidade dos espaços



Fonte: Fotogramas de *Quiet City*

Essas observações, não apenas registram a vida cotidiana, mas também refletem sobre as complexidades sociais e culturais que permeiam os ambientes retratados. Ao adotar uma estética contemplativa, eles convidam o espectador a uma jornada de exploração em diferentes níveis emocionais, psicológicos e geográficos que transpassam Jamie e Charlie por Nova York, oferecendo uma visão reflexiva da experiência urbana contemporânea a esses jovens. Assim, esses momentos de perambulação se tornam parte essencial da própria experiência fílmica, destacando-se como uma expressão poética e significativa da juventude em trânsito na cidade moderna.

(...) filmes em que a câmera cola na pele do personagem, se mistura à matéria filmada, explorando o grão e a textura, a ponto de, muito próximo do objeto, chegar a desfigurá-la, tornando-a quase irreconhecível, há uma interferência no corpo filmado. (REIS FILHO, 2012).

Diante das análises realizadas sobre os motivos visuais no cinema *Mumblecore*, torna-se evidente a sua importância na construção narrativa e estética desses filmes. A partir das concepções propostas por Alain Bergala e Jordi Baló, compreendemos que os motivos visuais não são entidades estáticas, mas sim elementos dinâmicos que se relacionam com o contexto cinematográfico, social e individual dos cineastas. Eles assumem formas diversas e carregam significados variados, influenciados por fatores como o momento histórico, seus espaços de vivência, as características dos realizadores e as questões culturais em pauta.

Ao observar os exemplos de motivos visuais encontrados nos filmes, como a cama, os diálogos em grupo e a perambulação urbana, percebemos que esses elementos não servem apenas como cenário, mas sim veículos para a expressão das experiências e dilemas enfrentados pela juventude contemporânea. Assim, os motivos visuais no cinema *Mumblecore* não apenas enriquecem as narrativas cinematográficas, mas também oferecem insights profundos sobre as complexidades da vida moderna, especialmente para uma geração marcada por incertezas, inseguranças e anseios por conexão e autenticidade. Esses elementos visuais não apenas refletem a realidade, mas também a reinterpretam e a ressignificam, proporcionando uma visão poética e significativa da experiência humana.

Em suma, os diferentes motivos visuais trabalhados pelos realizadores desempenham um papel fundamental na estética e na temática do cinema *Mumblecore*, contribuindo para a construção de narrativas autênticas e reflexivas sobre a juventude e sua busca por identidade, pertencimento e significado em seu contexto sociocultural.

3. O FLUXO E A AUSÊNCIA DO CONFLITO CENTRAL

Seguindo a análise detalhada das imagens e dos motivos visuais encontrados nas obras representativas do *Mumblecore*, avançamos para um segundo capítulo crucial da nossa exploração crítica. Neste, proponho uma investigação aprofundada das interconexões entre as técnicas e estéticas do *Mumblecore* e outras correntes teóricas e fenomenológicas do cinema que apropriam e expandem os limites da figuração e narrativa tradicional.

De partida, me debruço sobre as óticas do Cinema de Fluxo, conforme apresentado por Oliveira Jr. (2010) em "O Cinema de Fluxo e a *mise en scène*" que nos ajudam a compreender como a *mise-en-scène* e seus elementos cinematográficos são manipulados e construídos nesse fenômeno para representar uma experiência sensorial contínua. Com sua ênfase na fluidez de imagem, estética e na continuidade narrativa, suas práticas e particularidades oferecem um contexto apropriado para

analisar como o *Mumblecore* pode dialogar com essas formas alternativas de construção técnica, visual e ficcional.

Complementando essa análise, me aprofundo nas teorias propostas por Raúl Ruiz (2001) em "Teoria do Conflito Central". Ruiz, que oferece uma nova perspectiva sobre a construção do conflito e a estrutura narrativa, proporcionando uma base teórica para examinar como os filmes do *Mumblecore* trabalham a ausência de um conflito centralizado e propõe resoluções narrativas de maneira não convencional.

Por meio dessa análise crítica busco estabelecer assimilações das teorias com a forma fílmica do *Mumblecore* e outras correntes cinematográficas. Esta abordagem inter relacionada não só evidencia as características distintivas desses filmes, mas também revela as suas interações complexas com congruentes estéticas cinematográficas já estabelecidas, oferecendo um panorama mais amplo e multifacetado da evolução narrativa e estética nas formas de representação e figuração no cinema contemporâneo.

3.1 JUVENTUDE EM FLUXO

Diante de uma análise aprofundada do cinema *Mumblecore*, suas aproximações e semelhanças a filmografia do Fluxo se destacam, embora ainda possuam abordagens distintas em alguns aspectos, sua análise comparativa, se põe como um desenvolvimento propício para destacar as formas similares e distintas, que se desenvolveram exclusivamente entre fenômenos tão congruentes. Contemporâneo ao objeto de pesquisa deste trabalho, na virada dos anos 2000, o cinema de fluxo enquanto abordagem estética e narrativa, representa também um desafio às convenções tradicionais de narrativa e mise en scène dispostas. Distante das estruturas lineares e episódicas convencionais, seus longas escolhem focar na captura e exploração da experiência subjetiva do tempo e espaço, promovendo uma imersão que reflete o ritmo e a fluidez da vida e suas experiências.

Uma forma fílmica que desafia as definições clássicas e propõe uma reflexão sobre o próprio significado de se "falar de mise en scène" em um contexto onde as fronteiras entre forma e conteúdo se tornam cada vez mais fluídas. A respeito disso, Oliveira Jr descreve, "Após o esgotamento do maneirismo, (...) surge um cinema que não irá se apresentar como um neo-classicismo. Muito pelo contrário: ele impossibilitará que se fale de mise en scène".(OLIVEIRA JR, 2010, p. 1)

Tratando portanto de uma nova proposição para a estrutura cinematográfica, é importante entender exatamente de quais paradigmas pré-estabelecidos e dominantes na indústria ambas fenomenológicas buscam se distanciar. O contraste fundamental entre as abordagens tradicionais do cinema moderno e maneirista e as formas pelas quais o *Mumblecore* e o cinema de fluxo constroem suas filmografias se dão pelo fato de que, enquanto o cinema moderno se preza pela rigidez estrutural e a busca por uma narrativa linear e coesa, e o maneirismo se interessa pela complexidade estilística e pela fragmentação excessiva, ambos movimentos se opõe a tais paradigmas ao adotar uma abordagem minimalista para sua escala produtiva, no sentido de que valorizam a simplicidade e a autenticidade nas formas de registro e de um tratamento visual que: "(...) se constrói na mistura, na indistinção, em último grau na insignificância mesma das coisas." (OLIVEIRA JR, p. 92)

Figura 18 - Esgotamento do Moderno e Rejeição do Maneirismo



Fonte: Fotogramas de *Millenium Mambo* e *Quiet City*

Após essas disposições, temos delimitadas então, as influências e panoramas produtivos os quais ambos fenômenos analisados tomam de referência, quando

almejam uma reinterpretação dos modelos tradicionais. Cabe agora, portanto, analisar especificamente as formas pelas quais se promove esse afastamento entre esses e as metodologias clássicas, e principalmente, por quais diferentes maneiras o fazem, destacando a partir de temas recíprocos entre Fluxo e *Mumblecore*, as valências singulares do supracitado.

Figura 19 - Relação com a Tecnologia



Fonte: Fotogramas Behind the Scenes de *Hannah Takes the Stairs* e *Café Lumière*

De antemão a isso, é importante contextualizar a relação de ambas filmografias com o avanço da tecnologia no contexto de seu surgimento e desenvolvimento. Já que a revolução tecnológica promovida na virada do milênio é essencial para compreender os aspectos primordiais de como essas novas produções estabeleceram suas escolhas estéticas e tornaram viável um modelo produtivo mais barato e acessível.

A democratização das formas de comunicação, registro e edição digital principalmente nos Estados Unidos, desempenham papel crucial nesse processo, permitindo que a criação cinematográfica se tornasse mais inclusiva, convidando o público geral a experimentar e dominar práticas amadoras de *video making*. Com a popularização e maior acessibilidade econômica e comercial de equipamentos de filmagem digitais, como câmeras *DSLR*, vídeo gravadores, máquinas digitais e até os mais embrionários smartphones equipados com câmeras, além de softwares de edição como o *Adobe Premiere* e *Final Cut Pro*, cineastas independentes e amadores foram oferecidos universalmente um acesso ilimitado ao aparato cinematográfico e foram

possibilitados de produzir a partir de seu próprio juízo de valor, conteúdos independentes.

Isso permitiu uma proliferação de produções que exploram em si novas formas de realismo, onde os cineastas e prospectores têm a oportunidade de experimentar com diferentes estilos e formatos, quebrando os limites do que é considerado comercialmente próspero e pautando seus temas em suas própria experiências e discernimento narrativo. Essa súbita e disseminada liberdade criativa resulta em uma inovação contínua no conteúdo, com novos formatos e abordagens surgindo à medida que se experimentam e testam as fronteiras do meio cinematográfico.

A transformação das mídias tradicionais pela tecnologia digital reconfigura a percepção e a narrativa(...) (MANOVICH, 2001, p. 9, tradução livre).¹²

Ademais a esses aspectos, é essencial entender também como a ascensão das plataformas digitais no início do século XXI, como YouTube e Vimeo focados especificamente na publicação e circulação de vídeos, e das redes sociais, provocou uma transformação radical nesse panorama do cinema independente, ampliando de forma inédita o alcance e a visibilidade das produções cinematográficas. Estas plataformas não se limitam a oferecer uma vitrine global para filmes que, de outra forma, poderiam permanecer confinados a festivais ou círculos restritos, elas democratizam a distribuição e o acesso às ferramentas do cinema, universalizando sua linguagem entre uma massa social e permitindo que filmagens amadoras de quaisquer temáticas e estéticas alcancem um público interessado e nichos específicos antes impossíveis.

Nesse novo cenário de consumo e divulgação, blogs, sejam amadores ou especializados e fóruns online emergem como ferramentas cruciais para esse engajamento. O impacto desses palcos digitais vai além da simples visualização, eles proporcionam ambientes virtuais onde a interação entre realizadores e espectadores é direta, imersiva e indistinta, destituindo assim as estruturas estabelecidas no Cinema

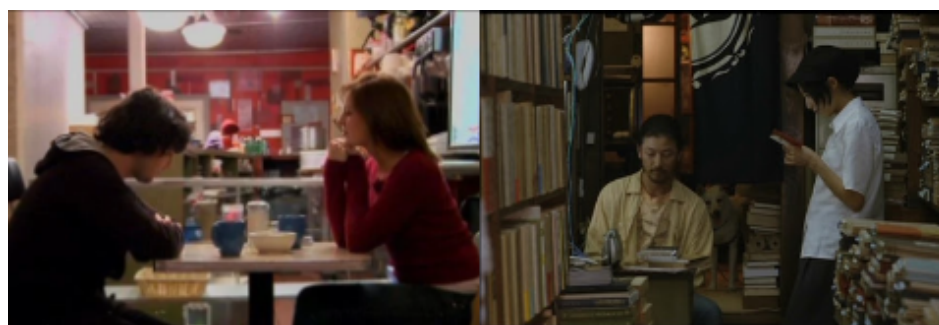
¹² The transformation of traditional media by digital technology reconfigures the perception and narrative

de seus pedestais e dessa forma, do distanciamento entre a indústria produtiva e o indivíduo consumidor comum.

A cibercultura influencia diretamente o cinema, refletindo na forma como o fluxo de informações e a conectividade afetam a narrativa cinematográfica (POSTER, 1995, p. 47, tradução livre)¹³

Estes espaços digitais se oferecem também como plataformas de promoção e discussão que ampliam o alcance das produções independentes, facilitando o debate dessas através de resenhas, artigos e discussões aprofundadas, a constante interação e feedback imediato proporcionados por essas plataformas fomentam a inovação contínua na forma como tanto os filmes de Fluxo quanto o Mumblecore, são criados e consumidos.

Figura 20 - Ubiquidade e Cibercultura



Fonte: Fotogramas de *Quiet City* e *Café Lumière*

Paralelamente, a proliferação massiva neste período de programas no formato de reality shows e conteúdos digitais gerados pelos próprios usuários, estremecem os paradigmas do coletivo espectador, suas imagens e características imediatas e íntimas muitas vezes borram as fronteiras entre o cenográfico e o real, promovendo no pensamento social uma nova forma de representação, instantânea, e que questiona e redefine em seu âmago a autenticidade e naturalidade do que é construído e consumido visualmente. Todos esses aspectos, acabam por fim, reestruturando a

¹³ Cyberculture directly influences cinema, reflecting the way in which the flow of information and connectivity affect cinematic narrative

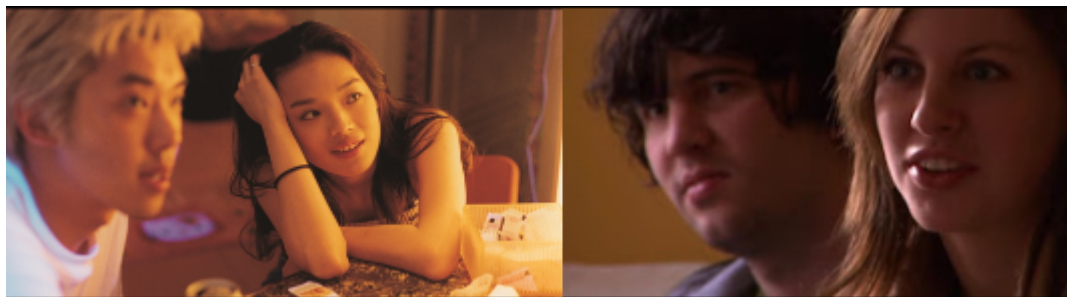
maneira como o registro videográfico é sentido e interpretado socialmente, levando a um período em que os aparatos da linguagem cinematográfica nunca estiveram tão disponíveis e atraente ao indivíduo contemporâneo. Uma nova organização social, na qual cresce a demanda por imagens que representem a realidade e a participação ativa desses indivíduos como sujeitos ativos.

A visão desses filmes, no entanto, revela apenas que seus autores e personagens têm na juventude um repertório de comunicação sintonizado com sua época. A estrutura em fragmentos, a aparência despojada das imagens e os enredos que giram em torno de fragilidades subjetivas forneceram os indícios reconhecido por quem tentou ver nos filmes um equivalente cinematográfico dos blogs, como uma incorporação, no formato longa, da necessidade que aproxima os convertidos ao lema “posto, logo existo”. (STARLING, 2011, p.73)

Inseridos nesse complexo panorama de globalização midiática e digital, com adventos tecnológicos palpáveis e operáveis, além da expansão massiva nos limites da imagem e dos conteúdos videográficos tradicionais, os cinemas do Fluxo e Mumblecore se fizeram valer de diferentes maneiras de seu contexto situacional. Dessa forma, é crucial destacar, antes de maior aprofundamento, as diferenças que se projetam entre eles. Apesar de todas as proximidades técnicas e teóricas expostas até aqui, um fator se põe como divisor dessas filmografias, esse se dá justamente pela relação com as novas tecnologias amadoras e de menor orçamento. Enquanto para os cineastas do fluxo, essas ferramentas facilitam e promovem suas realizações, elas não justificam prioritariamente seus longas, são acessórios essenciais dessa estética, porém são agentes originários dela. Se tratando do *Mumblecore*, essa relação se mostra muito mais estreita e indivisível, seus realizadores e obras não apenas utilizam das novas técnicas e acessibilidades, eles se fazem possíveis apenas por conta e meio dessas.

Dito isso, retorno a seguir, a minha declaração prévia de estabelecer, em diferentes momentos, discussões comparativas entre as obras dessas filmografias, pautadas por temas centrais a ambas, e dessa forma realçar as singularidades dos instrumentos cinematográficos do *Mumblecore*.

Figura 21 - Simplicidade e Autenticidade



Fonte: Fotogramas de *Millenium Mambo* e *Quiet City*

Encontramos em obras referenciais dessas fenomenologias, como *Millennium Mambo* (2001), dirigido por Hou Hsiao-hsien e *Quiet City*, já previamente destacado do *Mumblecore*, exemplos propícios e reveladores de como essas estéticas ressignificam por esses novos meios as convenções pré-estabelecidas do cinema tradicional e acabam por fazê-lo de formas próximas e com temáticas semelhantes.

O longa de fluxo taiwanês, acompanha as experiências rotineiras e cotidianas de uma jovem, Vicky, cujo momento de vida é marcado pela incerteza e complexidade emocional. Por meio dessa simples deixa, a obra constrói uma estética marcada por sua fluidez e exuberância visual e narrativa fragmentada, que transita e se põe em movimento pelas mais diferentes formas e gatilhos. Hsiao-hsien desafia a lógica narrativa e o uso convencional de cortes e diálogos, marcantes do fluxo, as imagens ambientes e as próprias estruturas do roteiro escorrem entre si, suas imagens por mais estilizadas que sejam, se diferenciam de quaisquer comparações ao maneirismo justamente por essa “liquidez” aparente, a montagem bem como, parece costurar juntas grandes sequências, esticando os momentos e ações. Fazendo uso de longos planos-sequência e uma abordagem que pode se considerar impressionista ao retratar o espaço e a vida urbana, assim como o estado emocional dos personagens. A câmera, se posta como um observador quase invisível, capturando os momentos e atmosferas com uma sensação de imediata imersão e pertencimento àqueles espaços e sensações, o plano e sua delimitação por fim, se tornam não só secundários, como opcionais.

Neste, o plano dá lugar a um fluxo irrestrito de imagens, que não precisam se relacionar umas com as outras por meio de uma lógica específica. O real não é mais ordenado pela mise-en-scène, mas captado livremente. O plano não amarra significados. (CHADI, 2021, p.3)

Em paralelo, *Quiet City* apresenta sua abordagem mínima e realista, focada nas interações sutis e naturais entre Jamie e Charlie. A narrativa se desenrola sem uma estrutura dramática, explorando em vez disso a simplicidade e as experiências vividas por essas personagens. Mesmo se pautando por todas as similaridades já destacadas, o longa de Aaron Katz se aproxima muito mais de um registro caseiro e amador do que da estilização encontrada em obras do fluxo, poderia muito bem ser encontrado como um vídeo publicado na internet registrando o dia de dois jovens em Nova York. A estética crua e a ênfase constante no diálogo natural e não direcionado, rejeitam qualquer forma de dramatismo e polidez, e assim, oferecem uma visão de um ponto de vista próprio do cotidiano e inter relações na vida urbana. A respeito disso, Oliveira Jr destaca: “O drama se pormenoriza, a moldura do plano se torna arbitrária ou incerta, somem as marcas teatrais do espaço. (OLIVEIRA JR, 2010, p. 99)

Essas produções, portanto, não se limitam a estilos ou traços específicos, mas buscam uma nova forma de ver e sentir as imagens e os eventos do cotidiano, oferecendo ao espectador uma conexão mais direta e visceral com a realidade. Ao rejeitar a complexidade formal e estrutural dos períodos anteriores, propõem uma abordagem pura e descomplicada, que privilegia a experiência sensorial e emocional do espectador em detrimento da elaboração ou padronização técnica e narrativa da obra.

Figura 22 - Temáticas da Juventude



Fonte: Fotogramas de *Millenium Mambo* e *Funny HaHa*

Seguindo por essa ótica de comparação, me guio em seguida, a evidenciar e relacionar o tema central da filmografia *Mumblecore*, focalizado nas experiências e arquétipos da sua juventude, com proeminências e congruências de temáticas e narrativas similares em obras do fluxo. Considerando-os como exemplos de um grupo representativo maior dentro de cada fenômeno, o já citado *Millenium Mambo*, e o previamente abordado no primeiro capítulo *Funny HaHa*, se apresentam nesse momento como uma abordagem similar de prerrogativas cânones nas perspectivas de adultez e rotina dessa mocidade.

Para estabelecer tais parâmetros, é necessário em um primeiro instante, avaliar a apropriação desses jovens sobre as já destacadas formas de registro e gravação. Tendo em conta toda a contextualização tecnológica prévia, é compreensível que a juventude contemporânea a tais transformações naturalmente se apropriasse exordialmente desses meios. Dessa forma, sendo pioneiros na experimentação de novas mídias e formatos, esses diversos agrupamentos de jovens tiveram absoluta liberdade para definir suas intenções e assuntos perante a sua própria posição no contexto social e urbano do século XXI.

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.(PEREIRA, 2017, p.94)

Comprovação disso, reside no fato de que no mesmo intervalo de dois anos, entre 2001 e 2003 Hsiao-hsien e Bujalski em extremos opostos geográficos idealizaram e produziram filmes de tamanha similaridade narrativa. Tanto Vicky quanto Marnie são protagonistas femininas, perto de seus vinte anos e iniciando suas perspectivas de adultez e responsabilidade, em ambos casos, além de lidar com os afazeres e comunhões cotidianas, as protagonistas enfrentam dilemas amorosos e laborais. Se diferenciando apenas pela maneira como conduzem seus acontecimentos, no caso de *Millenium Mambo*, mantendo um ritmo constante de imagens e movimentos, e de

Funny HaHa na direção oposta, arrastando suas cenas como se distanciando de qualquer conclusão iminente. Constituídas majoritariamente de sequências inacabadas e sem resolução concisa, as obras se preocupam muito mais em registrar seus discursos do que de fato solucioná-los, já que, eles próprios não teriam tal solução. Trata-se da necessidade intrusiva dessa juventude de falar sobre algo mesmo que isso não leve a progressão alguma do mesmo, é uma forma de: "(...) oportunismo de uma geração de cineastas saturada por uma tendência exibicionista que presentifica a experiência." (PEREIRA, 2017, p.104)

(...) um cinema cujas práticas visuais possuem uma tendência em trabalhar com imagens pouco precisas e com graus de instabilidade. Imagens que mais esboçam e sugerem seus objetos do que de fato os representam. (RIBEIRO, 2014, p.248)

O que encontramos por fim tanto no longa estadunidense quanto no taiwanês, são tentativas explícitas, de juventudes contemporâneas porém completamente afastadas, de transmitir seus discursos e registrar e expor suas vivências. Por meio disso, *Funny HaHa* e *Millennium Mambo*, com suas repetidas sequências cotidianas que destacam ações frívolas nas vidas de Vicky e Marnie, buscam uma ressignificação dos contornos de suas próprias figuras, modulam sua mise en scene explorando as repetições, incertezas e estagnações de suas personagens.

Se, por outro lado, tornarmos nossa atenção para além puramente das temáticas e narrativas, inúmeras novas associações se oferecem para análise e exemplificação. Por meio dessas, somos capazes de identificar e apontar fatores técnicos e estéticos que se dispõe como particularmente inerentes a essas práticas, independente da estrutura de seu corpo realizador ou do foco geracional de suas histórias propostas.

Figura 23 - Atmosfera e Rarefação Dramática



Fonte: Fotogramas de *La Cienaga* e *Hannah Takes the Stairs*

Ao comparar, por exemplo, a coprodução franco-argentina *La Ciénaga* (2003), de Lucrecia Martel com a obra, figurada, de Swanberg, não se destacam imediatamente muitas formas de assimilação pela simples sinopse da história, ou assuntos abordados. Para tal discussão, é preciso buscar em sua mise-en-scene e figuração de personagens e espaços, maneiras pelas quais os diretores modulam suas imagens, sons e sensações a fim de transmitir novas perspectivas e significados, construindo uma experiência cinematográfica guiada pelo contato direto do espectador com as sequências que se projetam a ele.

As imagens que se estendem diante da câmera e a sonoridade das vozes das personagens assumem muito mais importância do que aquilo que é feito ou dito, pois é este primeiro contato visual e auditivo que causa no espectador a sensação que ele deve sentir. (CHADI, 2021, p.3).

Em seu longa, Martel apresenta um retrato íntimo e perturbador de uma família argentina em um verão escaldante. Sua trama se desenrola em torno de duas famílias que se encontram em uma decadente casa de campo, onde o calor insuportável e a estagnação social revelam tensões e conflitos subjacentes, explorando a tensão e o desconforto sufocante, que mergulha o espectador em um ambiente opressor e estagnado, refletindo a deterioração emocional e social dos personagens. A fotografia e direção de arte se entrelaçam para capturar a sensação abafada do calor e a desolação dos espaços, enquanto as longas tomadas e o uso de detalhes visuais e sonoros sutis imobilizam os momentos, e conseqüentemente seus personagens.

De forma similar, *Hannah Takes the Stairs* adota uma abordagem com mais ênfase na espontaneidade e na autenticidade do cotidiano. Swanberg, opta por uma narrativa que se apoia fortemente na improvisação e no realismo, as longas tomadas ajudam a criar uma sensação de naturalidade e imediação, permitindo que a atmosfera rarefeita e desdramatizada surja através da interação genuína entre os personagens e seus ambientes. A ausência de uma estrutura rígida e a presença dos diálogos improvisados conferem ao filme uma qualidade de "documentário íntimo," onde a experiência do espectador é moldada mais pela atmosfera sensível estabelecida em torno de suas imagens do que pelo enredo propriamente dito.

Por meio disso, a disposição dos corpos e dos indivíduos nos dois exemplos, figurados frequentemente esticados, deitados e largados, reforça a sensação de esgotamento energético e emocional desse situacionismo, simbolizam um esvaziamento do drama interno e uma sensação de desconexão e imobilidade, tanto em *Hannah* e seus amigos quanto na família de *La Cienaga*. Assim, ao invés de uma progressão linear, os filmes se desenvolvem de forma dispersa, cronológica e sentimentalmente guiados por essa mise en scene, onde a recepção e interpretação sensorial, incluindo o som ambiente, a textura das imagens, o posicionamento e movimentação (ou falta de) dos personagens e a falta de ritmo interno e métrico das cenas, é primordial.

A mise en scène não é nem um realismo passivo nem uma folia da ação interventora do homem sobre o mundo; é um acesso à presença das coisas, ao "sentimento do ser" (OLIVEIRA JR, p. 46)

Figura 24 - Experiência do Momento



Fonte: Fotogramas de *La Cienaga* e *Hannah Takes the Stairs*

Em adição a essa rarefação dramática, estabelecida estruturalmente em ambas cinematografias por meio de sua reinterpretação da mise-en-scene e construção de uma atmosfera propositalmente vazia e incômoda, tais caracterizações nos conduzem a outras discussões mais aprofundadas em relação a esses filmes e seus temas. Dessa forma, ao analisar a montagem, duração interna e ritmo dos planos sequências, nota-se como ambos movimentos prezam por uma interpretação inconsciente do espectador, onde sua recepção das imagens e fatos valem mais do que o entendimento próprio do mesmo.

Nem a montagem é mais capaz de salvar esse plano do caos perceptivo e conferir-lhe algum sentido, alguma margem de observação e compreensão; a montagem apenas corrobora a desordem empírica dos acontecimentos. (OLIVEIRA JR, 2010, p. 98)

Através dessa “desordem empírica dos acontecimentos”, a montagem deliberadamente nos entrega longas sequências ininterruptas dos mais diversos e infundáveis acontecimentos, nas quais mais do que ver e notar as personagens sentadas em uma banheira ou ao redor da piscina, somos (obrigatoriamente) convidados a assistir por toda a duração do momento. Não se trata portanto de reconhecer a localização ou situação apresentada, mas sim, de sentir e experienciar o mesmo. Não parece existir nessas obras, qualquer forma de trabalho conceitual ou prerrogativas em sua edição de imagens, se caracterizando praticamente como um conjunto de imagens de arquivo, arranjadas em um trabalho mínimo de coesão e acoplamento. Considerando as declarações prévias a respeito de como juventudes específicas encontraram nessas estruturas cinematográficas e suas tecnologias, maneiras de legitimar seus discursos e transmitir de alguma forma suas angústias, concluímos que tais manipulações temporais, contemplações infinitas e estáticas e a diluição da ação dramática se apresentam como as construções dos realizadores de sua projeção pessoal de signos, figurações e motivos visuais.

A montagem é reduzida a um trabalho mínimo: trata-se simplesmente de juntar, como vagões, imponentes planos-sequência, verdadeiros blocos de granito indivisíveis. (LALANNE, 2002)

Assim, tanto Martel quanto Swanberg usam de suas respectivas técnicas e linguagens de construção figurativa e de mise en scène para direcionar e provocar a experiência sensorial do espectador, enfatizando a importância do contato irrestrito e estendido na formação da resposta emocional e na imersão e identificação do público com a atmosfera registrada.

Em última análise, esses exemplos ilustram como a manipulação dessas situações e experiências e a modulação da figuração são essenciais para promover e estabelecer a abordagem mais profunda e evocativa do cinema *Mumblecore* e de Fluxo, estabelecendo o que é definido no texto por Oliveira Jr, como essa rarefação do drama e do conflito e desorientação do sentido narrativo nessas cinematografias e estéticas do realismo contemporâneo. Enquanto Martel, como representativa do cinema de fluxo, intensifica a opressão e a desolação através de uma mise en scène estilizada e sensorialmente rica, Swanberg e o *Mumblecore*, exploram a autenticidade e a fluidez da vida cotidiana com uma abordagem mais direta e naturalista. Ambos utilizam a longa duração dos planos e a ausência de cortes abruptos para moldar a experiência do espectador, oferecendo uma imersão profunda nas emoções e nas figuras representadas, mas o fazem de maneiras que ressaltam suas respectivas visões artísticas e temáticas específicas.

Figura 25 - Foco e Cotidiano



Fonte: Fotogramas de *Quiet City* e *Café Lumière*

Para além desses aspectos, podemos conduzir, por fim, tal comparação de referenciais e fenomenologias filmográficas a focar dentro dessas modulações dramáticas dos planos, figuras e montagem, na abordagem recorrente e específica dos momentos cotidianos e detalhes efêmeros da vida de seu representado. Por via disso, procuro destacar como essas escolhas são significativas e oferecem um amplo espectro de análise a respeito do que é exposto em tela e da resignificação de um cotidiano tradicionalmente considerado supérfluo e desinteressante. Defendo aqui, no entanto, que são justamente por meio desses que esses filmes criam sua maior valência de conexão e imersão do indivíduo espectador.

Longas como os figurados acima, *Quiet City* e *Café Lumière* (2003), também de Hou Hsiao-hsien, são exemplos notórios dessa aproximação realizada por meio das pequenas liturgias cotidianas. Ao longo da duração de ambas narrativas, acompanhamos as protagonistas, respectivamente, Jamie e Yoko em pequenos afazeres que se estendem desde observar uma personagem aprender a tocar bateria ou mesmo realizar tarefas domésticas. Quando então, a experiência do espectador se limita a recortes tão específicos, reconhecíveis e fatigantes, não se oferece outra possibilidade a ele além de buscar para além do simplório, os verdadeiros significados de se assistir e experienciar por completo essas situações. Trata-se de se inserir por completo na vivência e nas sensações cotidianas dessas juventudes e de seus realizadores, "(...) capturando a prática cotidiana como um reflexo da experiência social" (DE CERTEAU, 1984, p. 135, tradução livre)¹⁴.

Nesses momentos de contemplação, encontramos nos pequenos atos, nossas próprias vertentes narrativas, o direcionamento pré existente se dilui, o que importa no fim, se reduz apenas a conclusão, se Jamie ou Yoko, nesse caso, concluirão ou não a ação que realizam. Em sua ampla maioria, o que assistimos nesses casos são uma sequência de pequenos "nadas", que ao fim, não levam a nenhuma conclusão de seu todo, mesmo fazendo parte ativa desse.

¹⁴ (...) capturing everyday practice as a reflection of social experience.

Figura 26 - Repetição dos Motivos



Fonte: Fotogramas de *Quiet City*, *Hannah Takes the Stairs*, *Café Lumière* e *Millennium Mambo*

Sendo assim, todas as disposições e caracterizações feitas até aqui, levam a uma última aproximação. Como consequência e influência direta das formas singulares como o Fluxo e o Mumblecore constroem suas filmografias, dou destaque a repetição de diferentes maneiras, dos mesmos motivos e figurações apresentados no primeiro capítulo dessa pesquisa, a cama, as rodas de conversa, e as perambulações. Exponho na figura acima, exemplos recortados diretamente do referencial pré estabelecido na discussão, por meio delas, busco salientar e consolidar os argumentos postos até então, justificando visualmente como as inúmeras semelhanças contextuais e estéticas de *Quiet City*, *Hannah Takes the Stairs*, *Café Lumière*, *Millennium Mambo* e seus movimentos como um todo, os levam aos mesmos métodos e inspirações. O tratamento específico de cada um desses, é representativo do poder dessas imagens de registrar mais do que visualmente, mas reproduzir sensações comuns a qualquer recorte de espectadores, mas principalmente a seus próprios contemporâneos geracionais. Dessa forma, seja com Hannah ou Yoko ou pelas direção de Swanberg ou Hou, a cama se dispõe para ambas como um ambiente de reconforto e intimidade, as rodas de conversa provocam ansiedade e inseguranças tanto à Jamie e Charlie em *Quiet City*, quanto a Vicky em *Millennium Mambo*, e para todos, a perambulação nos espaços urbanos que os cercam, se torna um constante exercício. De maneira ou

outra, essas fenomenologias inevitavelmente acabam se atravessando em algum momento.

Assentadas tais disposições e leituras comparativas entre os referenciais filmográficos selecionados do *Fluxo* e *Mumblecore*, se exibem inúmeras temáticas e aspectos técnicos congruentes entre ambas cinematográficas e referenciais estéticos e figurativos. Essas revelam um diálogo fascinante entre duas abordagens que, embora distintas em suas propostas e execuções, compartilham um contexto e repertório técnico produtivo. Ambos estilos trazem essencialmente uma reinterpretação e modulação das estruturas e figuras preexistentes, seja ao distanciar-se das fórmulas do neo-clássico ou ao responder ao maneirismo através da fragmentação e da introspecção.

Um fluxo esticado, contínuo, um escorrer de imagens no qual se abismam todos os instrumentos clássicos mantidos pela própria definição da mise en scène : o quadro como composição pictural, o raccord como agente de significação, a montagem como sistema retórico, a elipse como condição da narrativa. (...) (LALANNE, 2002)

A reflexão proposta por Oliveira Jr. sobre a impossibilidade de se falar de mise en scène em contextos tão fluidos enfatiza diretamente, portanto, as questões principais compartilhadas por esses fenômenos. Sua diluição aparente de imagens, figuras e do plano, escolhas de representação temáticas, discursos específicos e nichados, além do trabalho de modulação focal, se centrando em pequenos momentos litúrgicos do cotidiano e explorando por meio desses suas questões e ubiquidade no panorama contemporâneo. Frutos da evolução contínua e inovação dentro do cinema contemporâneo, o *Fluxo* e o *Mumblecore* ressaltam a importância de entender suas novas formas de expressão como respostas espontâneas e críticas às convenções do passado.

Uma arte pautada pela busca de 'uma forma de não intervenção no mundo', 'uma apresentação pura desligada de toda organização significativa. (OLIVEIRA JR, 2010, Abud BOUQUET, 2001 p. 93)

Ainda neste contexto, é fundamental ressaltar que, apesar de não terem sido abordados de forma estritamente direta até aqui, apenas expostos brevemente, os

conceitos de narrativa não linear e a ausência de um conflito central são aspectos cruciais que permeiam e moldam as particularidades dos textos e obras analisados. Essas características são particularmente evidentes nas obras associadas ao cinema do Fluxo e do *Mumblecore*, cujas peculiaridades narrativas e estilísticas são essenciais para uma compreensão mais profunda do campo em questão. A teoria do conflito central, proposta por Raúl Ruiz, oferece uma base teórica robusta para analisar como a ausência desse conflito e a estrutura não linear contribuem para uma nova abordagem na construção das narrativas cinematográficas. Esse conceito revela uma forma de condução onde a ênfase não está em uma trama linear ou na resolução de um conflito específico, mas na exploração do cotidiano e na construção de uma experiência subjetiva e fragmentada. Assim, a compreensão e análise desses elementos são essenciais para o desenvolvimento da pesquisa, especialmente ao explorar a configuração narrativa e suas implicações nessa linguagem filmográfica juvenil.

A seguir, dedicarei uma seção específica para dissecar essas formas de configuração narrativa, examinando suas consequências e impactos na linguagem e na estrutura do Cinema. Este aprofundamento não apenas ilumina as práticas dentro do *Mumblecore* e do Fluxo, mas também proporciona uma visão mais abrangente sobre como essas abordagens influenciam e transformam as narrativas cinematográficas contemporâneas.

3.2 DESAPARECIMENTO DO CONFLITO

De partida, para se discutir as sintomáticas da ausência de um conflito central no cinema *Mumblecore*, é preciso estabelecer categoricamente como se define a teoria proposta por Raul Ruiz a seu respeito. Nas concepções do autor chileno, a “Teoria do Conflito Central”, consiste no coletivo de abordagens e estruturas narrativas baseadas coletivamente em um princípio primordial de conflito, manifestado figuradamente pela oposição entre os desejos de um personagem e as resistências impostas sobre eles. Nesses casos, o que se postula, é que uma narrativa eficaz e estabelecida obrigatoriamente orbita por algum conflito motor da história, um princípio fundamental

em que a trama não apenas apresenta obstáculos aos personagens, mas também assume papel como um eixo organizador entre os elementos narrativos roteirizados. A maneira como é introduzido, desenvolvido e resolvido determina o progresso da trama, a evolução dos arcos dos personagens, e a conclusão da narrativa.

Una historia tiene lugar cuando alguien quiere algo y otro no quiere que lo obtenga. A partir de ese momento, a través de diferentes digresiones, todos los elementos de la historia se ordenan alrededor de ese conflicto central. (RUIZ, 2001, p.14)

Contextualizada por Ruiz ao longo de diferentes fases de sua vida, encontramos já nos anos 40 e 50, no contexto do cinema norte-americano e da velha Hollywood as ascensões e estabelecimento da proposição e norteamento dos longas por meio do conflito central. Durante esse período, a ascensão e consolidação dessa abordagem narrativa, passou a orientar majoritariamente a estrutura dos longas-metragens. Os arquétipos que se tornaram hoje instintivos a qualquer coletivo espectador, heróis e vilões, jornadas de superação e finais culminantes em vitórias unilaterais, são exemplos palpáveis dessa fenomenologia narrativa. Esses elementos, naturais e quase obrigatórios para a audiência cinematográfica, são produtos da influência dominante da teoria durante a era de maior massificação e impacto midiático do século XX, onde a “teoria”, e as produções que a incorporam, rapidamente se consolidaram e foram amplamente disseminadas, encontrando ressonância e sendo copiosamente exportadas para mercados subsidiados, como a América Latina.

Figura 27 - Conflito Central



Fonte: Fotogramas de *Flash Gordon Conquers the Universe*

Ruiz, refletindo sobre sua própria experiência com o cinema norte-americano e esse panorama, ilustra por meio de um momento de sua infância, formas como essa rigidez afeta a percepção do espectador. Utilizando da mesma referência figurada acima, o autor destaca seus pensamentos e conclusões durante uma sessão de *Flash Gordon* (1940), dirigido por Ford Beebe (nome importante na produção inicial dos longas de referência do conflito central), e conhecido por seu estilo vibrante de ação e aventura, centradas explicitamente em torno da jornada protagonista homônimo e a eventual derrota de seu inimigo, Ming. Suas reflexões a respeito do longa retratam um caso onde a estrutura repetitiva e a previsibilidade das tramas eram tão evidentes, a superação e eventual triunfo do protagonista por meio dos mesmo moldes e variações dramáticas, que mesmo com vilões claramente designados para a derrota desde o início, essa certeza não impedia que o público presente se envolvesse e comemorasse o desenrolar da narrativa. A experiência coletiva de consumo cinematográfico se resumia portanto a venda de produtos “confortáveis”, padronizados e que causassem com consistência as mesmas sensações e emoções ao espectador.

Peor aún, no hay ahí lugar para escenas compuestas de sucesos 'en serie': varias escenas de acción que se suceden sin por ello continuarse en la misma dirección. (RUIZ, 2001, p.15)

Para compreender essas questões, o autor sugere que esse fenômeno possa ser visto pelas óticas de uma "ficção esportiva", uma forma específica de consumo, em que o espectador é convidado a acompanhar o protagonista de forma passiva, sentados no banco de passageiro de uma jornada pré-definida, com curvas e empecilhos conhecidos a todos. Ao longo desse trajeto o espectador não passa de um indivíduo encurralado, obrigado a acompanhar os desenvolvimentos independente de como “deveriam” ou “poderiam” acontecer em seu imaginário.

(...) produce una ficción deportiva y se propone embarcarnos en un viaje en el que, prisioneros de la voluntad del protagonista, estamos sometidos a las diferentes etapas del conflicto. (RUIZ, 2001, p.17)

Sobre esse situacionismo, Ruiz declara que: “resulta de una amalgama entre la teoría dramaturgica clásica y las ideas de Schopenhauer.” (RUIZ, 2001, p.18), onde o “sentir” se põe em segundo plano diante do “como alcançar” o sentimento, a preocupação principal não é transmitir experiências emocionais autênticas, mas sim estruturar as narrativas de maneira a cumprir um padrão específico de conflito e resolução. Assim, se estabelece uma objetivação na visão social e emocional dos filmes e na concepção compartilhada do público espectador, a pluralidade criativa e emocional é esvaziada, a potencialidade para explorar novas dimensões emocionais e criativas é reduzida por uma conformidade, resultando em uma experiência previsível e menos impactante.

Afirmar de una historia que no puede existir sino en razón de un conflicto central, nos obliga a eliminar todas aquellas otras que no incluyen ninguna confrontación. (RUIZ, 2001, p.14)

Diante desse panorama, se estabelece a crítica central a ideia de que uma narrativa só se faz válida se impulsionada por um conflito central, apontando justamente suas capacidades excessivamente redutivas e limitadas de compreensão e visualização, que excluem histórias e relatos que se concentram em aspectos mais sutis, mundanos e cotidianos da vida. Eventos aparentemente triviais, uma refeição interrompida por um incidente insignificante, uma ida a um café, uma caminhada desgovernada, a organização de casa ou até mesmo um momento de longo repouso, são desconsiderados, se pormenorizam, mesmo que possam ter um valor emocional e simbólico agregado muito mais significativo e impactante. Essas cenas, que muitas vezes não têm uma razão clara ou um impacto dramático imediato, são marginalizadas, se anula toda uma gama de expressões e representações. O estabelecimento de um método dominante não só suprime seus diferentes como também impede seu entendimento e apreciação.

La teoría del conflicto central excluye lo que nosotros llamamos escenas mixtas: una comida ordinaria interrumpida por un incidente incomprendible -sin razón ni rima, sin consecuencia- y que se terminará como una comida tanto o más ordinaria. (RUIZ, 2001, p.15)

Figura 28 - Novas Narrativas



Fonte: Fotogramas de *Hannah Takes the Stairs*, *Quiet City*, *Funny HaHa* e *Mutual Appreciation*

Em contraste, “cenas mistas” como destacadas por Ruiz, cujas abordagens não se baseiam em estruturas ou gatilhos, oferecem oportunidades múltiplas para explorar uma gama mais ampla de experiências e emoções. Apresentar eventos desconexos ou uma estrutura fragmentada assim como em nosso contexto social, têm o potencial de criar experiências complexas e diversificadas no espectador, que se liberta das amarras de um condução tradicional e é levado a acompanhar irrestrita e desavisadamente os acontecimentos à sua frente. Esse tipo de histórias reflete a ambiguidade e imprevisibilidade da vida real, desafiando as expectativas e ampliando a capacidade do público de vivenciar, interpretar e se conectar com diferentes aspectos da experiência humana. “O que importa aqui não é a efemeridade do momento, mas a maneira significativa com que ele é filmado.” (PEREIRA, 2017, p.79).

Dessa forma, o que me proponho agora é destacar por via da filmografia do *Mumblecore*, por quais formas se apresentam e constroem tais narrativas alternativas, e por que meios estabelecem uma conexão e intimidade profunda com sua audiência. Seus cineastas, jovens e independentes, utilizam dessas para refletir diretamente a complexidade e ambiguidade de suas vidas na modernidade urbana. A ênfase na representação autêntica de seus afazeres e na observação expansiva do cotidiano

permite uma exploração cada vez mais íntima das experiências pessoais e sociais desses grupos.

"Funny Ha Ha" e "Mutual Appreciation" ilustram bem essa rejeição inicial do *Mumblecore* ao focar em representações desestruturadas e autênticas da juventude no início dos anos 2000, onde não há um foco controlado nas narrativas, Bujalski se preocupa mais em exibir a vida de seus protagonistas do que em desenvolvê-las ou encaminhá-las a uma conclusão definitiva. Respectivamente, Marnie lida com questões pessoais, amorosas e profissionais através de uma série desconexa de eventos, conversas e movimentações do dia a dia. De maneira similar, Alan explora as interações de sua banda e grupo de amigos, abordando dúvidas amorosas, perspectivas de futuro e a simples organização básica da vida de seus representados. Em "Hannah Takes the Stairs", a protagonista enfrenta similarmente dilemas amorosos e profissionais sem uma linha estruturante, da mesma forma que Bujalski, ao invés de seguir um arco dramático convencional, Swanberg desenrola seu texto em torno de situações mundanas e cansativas, conversas em cafés, jantares com amigos e tédios infintos, capturando a autenticidade das situações sem um contexto ou propulsão dramática. Já em relação ao dia compartilhado por Jamie e Charlie em "Quiet City" se concentra na experiência do momento presente, o agora, e na autenticidade das interações entre os personagens, a estrutura destaca uma visão e contemplação mais fluida e atentamente observacional da vida cotidiana e de pequenos gestos e momentos.

Além da já discutida ausência de causa e consequência, os personagens destes filmes apenas deslizam por suas vidas, permeadas por acontecimentos desconexos. Não há rumo, não há perspectiva para o futuro e nem grandes preocupações com o que já passou. Há só o agora. (CHADI, 2021, p.3)

Momentos outrora banais para o olhar fílmico, agora tomam outros significados figurais e de sentimentalização, o banho de sol de Hannah e seu namorado na praia, suas reflexões na banheira e disposições esgotadas, o "piquenique" de Jamie e Charlie em um parque, suas voltas pela cidade e visitas ao museu de arte, as reflexões de Alan consigo mesmo, os devaneios de Marnie e sua participação em grupos

desinteressantes e imóveis. "Desde el punto de vista del conflicto central, tal escena no presenta ningún interés." (RUIZ, 2001, p.15), entretanto, por meio das novas defesas de consumo e percepção dessas fenomenologias, esses momentos despertam talvez o maior interesse, representam o ambiente de maior liberdade e exploração para a audiência, que passa a identificar visualmente e poeticamente, para além de aspectos roteirizados ou convenções conclusivas, no íntimo da percepção e experimentação dos situacionismos mesmos.

Figura 29 - Irresoluções e o Agora



Fonte: Fotogramas de *Hannah Takes the Stairs* e *Quiet City*

No contexto dessas narrativas e filmes, a própria ideia de uma conclusão definitiva parece, portanto, muitas vezes, uma construção desnecessária e até restritiva sobre a natureza intrínseca das histórias desses jovens, observamos que a resolução não é uma necessidade imperativa para a integridade da experiência fílmica do *Mumblecore* e seus similares. Esses longos podem assim ser entendidos como transmutações de registros, recortados de experiências verdadeiras, onde a conclusão definitiva é subjetiva e substituída por uma figuração menos codificada e mais autêntica e realista de suas figuras. Suas conduções e percepções se guiam na base de um regime do presente, um contexto de imediatismo e ausência de projeções futuras ou ponderações do passado, "(...) nele, o presente vira onipresente. Não há passado, nem futuro, apenas o presente, que flui continuamente."(CHADI, 2021, p.2)

A respeito disso, observo que, na realidade, esses personagens e seus conflitos se tratam de intrínsecas representações fragmentadas de uma existência contínua e

multifacetada no espaço urbano e social moderno. Ao contrário dos modelos convencionais, diretores como Swanberg, Bujalski e Katz oferecem uma visão aberta e em andamento de suas temáticas, permitindo que o espectador perceba e interprete a vida dos personagens como uma continuidade para além das imagens exibidas na tela. Parece que assistimos a um registro encontrado de uma situação real, uma breve observação de um momento irrestrito e intangível, os personagens, suas vidas, e seus conflitos continuam existindo para além dessas imagens. A falta de uma conclusão definitiva não implica, portanto, uma deficiência na narrativa, mas sim uma reafirmação da complexidade e da autenticidade do representado, convidando o espectador a reconhecer que a vida dos personagens não se encerra com o fade-out final.

O primordial do filme passa a ser a intensidade particular de cada registro – intensidade como o não-construído, o não-instituído, o que precede as capacidades organizadoras e articuladoras do pensamento. (OLIVEIRA JR, p. 99)

A proposta de que a narrativa pode existir sem a necessidade de uma conclusão clara reflete, dessa forma, um avanço significativo na maneira como concebemos o Cinema em si como meio artístico de representação. Elevando-o a um paradigma essencial de expressão e libertação contemporânea, onde a fluidez e acessibilidade de seus aparatos se tornam ferramentas diretas de sua juventude geracional, que desenvolve sua própria linguagem cinematográfica, alternativa e representativa de seus próprios valores.

Figura 30 - Indistinação e Ambiguidade



Fonte: Fotogramas de *Funny Haha*

A partir desses aspectos, observamos socialmente como essas escolhas espelham diretamente o panorama da juventude realizadora contemporânea, que marcadamente valoriza a autenticidade, espontaneidade e imediatez do registro sobre a formulação lúcida de histórias clássicas e coerentes em seu fazer cinematográfico. Vista como uma resposta à cultura de constante exposição, onde as barreiras da vida pessoal e as ações sociais são frequentemente corrompidas e compartilhadas sem qualquer filtro ou consideração aprofundada, a ausência de papéis definidos em filmes *Mumblecore* reflete uma compreensão complexa e ambígua da identidade e moralidade, onde os personagens são apresentados sem os contornos definidos de arquétipos clássicos. Essa falta de definição pode ser interpretada como uma expressão mesma da dificuldade da geração contemporânea em se encaixar e adequar aos moldes tradicionais da percepção e reprodução nuaçada da experiência humana.

A representação não filtrada e a falta de atmosfera dramática rígida desses filmes capturam diretamente a essência de um agrupamento juvenil que se vê distanciado das definições simplistas de moralidade e heroísmo, optando por um retrato aproximado e complexo da sua realidade cotidiana. Para essa geração e suas formas de comunicação, “O enredo apenas se mostrou,(...), dispensável, um elemento não essencial para fazer uma história ser apreendida.”(CHADI, 2021, p.2). Essa abordagem proporciona por essas vias, uma reflexão sobre a forma como a juventude moderna experimenta e compartilha sua própria existência, marcada pela ausência de grandes conflitos e conclusões e pela celebração da banalidade como algo profundamente significativo. A valorização de outras formas de narrativa, como essas apresentadas do cinema *Mumblecore*, modifica a percepção social e a forma coletiva de se consumir produtos audiovisuais. Ao reconhecer e explorar essas alternativas, à cultura cinematográfica contemporânea e seus longas representantes aqui destacados abrem espaço para uma apreciação, diversificada e enriquecedora, do meio fílmico e de seu panorama cultural.

Temos acesso à intensidade da experiência, mas não ao seu significado. Assim como os personagens, somos ultrapassados pelos eventos; o olhar é

carregado por um manancial e se perde dentro dele. O espectador não precisa ir contra ou a favor do que vê. Basta-lhe habitar um espaço criado para a convivência entre corpos e imagens. (OLIVEIRA JR, p. 99)

Dessa forma, o Cinema ao se distanciar das estruturas narrativas tradicionais e adotar as abordagens alternativas, como as vistas no *Mumblecore* e no Fluxo, transforma sua própria interpretação, e modifica suas proposições inatas, não apenas como uma forma de entretenimento, mas como um espelho crítico e uma máquina de reflexão acerca de sua sociedade e da experiência dos inseridos nela. Ao refletir a complexidade e a fluidez da vida real, esses filmes capturam a essência do presente contínuo, que no contexto do *Mumblecore*, também redefine o papel e relação de consumo do espectador, que é convidado e consideravelmente “obrigado” a engajar participar ativamente da construção do significado dos registros e das figuras. Essas, que abrem um leque de introspecção e análise pessoal, permitindo que o público se conecte de maneira mais orgânica e intimista com as narrativas apresentadas, reconhecendo que a verdadeira essência dessas imagens e indivíduos não reside em sua conclusão ou definição, mas na jornada fluida e contínua, e nas experiências compartilhadas entre eles.

O que importa não é analisar o filme como “espelho” da realidade ou como “veículo” neutro das ideias do diretor, mas como o conjunto de elementos, convergentes ou não, que buscam encenar uma sociedade, seu presente ou seu passado, nem sempre com intenções políticas ou ideológicas explícitas. (NAPOLITANO, 2010, p. 276).

Em conclusão, as discussões promovidas neste capítulo, referentes ao Fluxo e a Teoria do Conflito Central, revelam como essas estéticas e escalas produtivas relativas também ao *Mumblecore* desafiam as convenções e os limites da linguagem cinematográfica tradicional. Isso, por meio da rejeição das normas do clássico e do maneirismo, estabelecimento de uma relação direta com a ubiquidade da cibercultura, trabalhando temáticas de sua juventude realizadora com uma modulação e rarefação dramática, uma reinterpretção da experiência do momento presente e a priorização do cotidiano e do banal em detrimento de um desenvolvimento propriamente organizado. A análise das interconexões entre os motivos visuais, narrativa, mise en scene e

figuração entre essas perspectivas revela uma dinâmica significativa, que reflete a complexidade da condição juvenil contemporânea, onde as interações sociais, os momentos de introspecção e a busca por identidade se entrelaçam em um tecido multifacetado e inconclusivo.

Nesse contexto, por fim, o *Mumblecore* emerge como um espaço de resistência estética e representativa, onde o registro amador e irrestrito e a simplicidade das situações cotidianas se transformam em um veículo para uma reflexão introspectiva a respeito da juventude dos anos 2000, suas incertezas e anseios, manias e padrões cotidianos. Estabelecendo um diálogo significativo com as questões socioculturais que permeiam essa contemporaneidade e suas relações borradas com o consumo audiovisual, além de sua proximidade e apropriação do meio. Essa proposição dessa forma, não apenas enriquece a linguagem cinematográfica como um todo, mas também propõe uma reinterpretação no imaginário social da contemplação da odisseia humana, desafiando o coletivo espectador a contemplar a beleza e a complexidade do ordinário desses jovens adultos em um mundo de transformação e pluralidade.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chego por fim, no ponto em que já foram analisadas e dispostas uma série de obras e textos críticos a respeito ou relacionados ao *Mumblecore* e suas características distintivas de figuração e linguagem cinematográfica. Dessa forma, tornam-se mais claros nesse momento, os argumentos e declarações apresentados, revelando como essas representações singulares e intimistas da juventude norte-americana nos anos 2000 não apenas refletem, mas também moldam e trabalham a experiência e a memória coletiva e social de uma geração.

Voltando portanto ao objetivo destacado inicialmente por esta pesquisa monográfica de analisar a filmografia *Mumblecore*, a fim de dar luz, por meio de suas estéticas, linguagens e técnicas, a uma forma singular de representação e figuração no Cinema, é preciso delinear as etapas propostas e transcorridas para a conclusão do mesmo.

De início, é entendido por meio desta pesquisa monográfica, aspectos e definições primordiais do *Mumblecore*, seus núcleos e contextos de realização. Evidencio, seu surgimento, resposta a democratização do acesso ao registro digital e as mudanças coletivas no consumo e entendimento do audiovisual, além de estabelecer dentre um conjunto de realizadores e autores, quatro delimitantes fílmicos que guiaram as futuras discussões. Selecionados dentre um agrupamento reduzido e de limitado acesso, *Funny HaHa* e *Mutual Appreciation* de Andrew Bujalski, *Hannah Takes the Stairs* de Joe Swanberg e *Quiet City* de Aaron Katz, se posicionaram como elementos centrais de todas as discussões propostas ao longo do texto. Utilizadas de forma a conduzir análises comparativas e quantitativas em diferentes instâncias, tais longas se mostraram no decorrer da realização e escrita, essenciais para o entendimento e apreciação completa das propostas de figuração defendidas .

Por essas vias, são discutidas, as características distintivas desse gênero e frutos desse contexto, que se manifestam na estética de baixo orçamento, na ênfase em diálogos naturais e na representação de situações cotidianas que ressoam com a experiência juvenil. “(...) 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.” (PEREIRA, 2017, p.75).

Dessa forma, discorro em sequência a respeito de minhas considerações pessoais e conclusivas ao fim desta pesquisa, delimitando essa condução por diferentes temáticas e etapas na realização do projeto.

Através da metodologia defendida, concluímos por esses parâmetros, diferentes motivações assumidas pelos diretores e seu coletivo realizador. A cama como um motivo visual central, simbolizando intimidade, vulnerabilidade e as complexidades das relações interpessoais, como esse local e suas formas de representação no *Mumblecore* se tornam um espaço de reflexão e conexão entre os personagens, revelando suas inseguranças e anseios, funcionando como um microcosmo de suas experiências íntimas em busca de pertencimento em um contexto social incerto. As rodas de conversa, que ilustram a dinâmica social e as interações entre os personagens, capturam a essência das relações contemporâneas, mostrando a busca

por formas de conexão e empatia, figurando a complexidade das emoções sentidas e refletidas por esses contextos. Perambulações, representantes da busca por identidade e autodescoberta, simbolizando suas jornadas internas e externas. Descritivas de como os personagens se movem por ambientes urbanos e caóticos sem qualquer destino ou compreensão de rumo, servindo como metáforas da incerteza e exploração da vida contemporânea, destacando a desorientação e a busca por significado que caracterizam a juventude, em um cenário onde direções e propósitos frequentemente se tornam nebulosos.

Seguindo por essa análise, a segunda seção da pesquisa nos leva a conclusões mais aprofundadas e teóricas a respeito das correlações da filmografia *Mumblecore* com outros longas metragens do Cinema de Fluxo e da compartilhada ausência de um conflito central por ambos. Através dessas provocações e discussões, destaco como tanto o cinema de fluxo quanto o *Mumblecore* emergem como expressões cinematográficas que desafiam as convenções tradicionais, especialmente pela ausência do conflito central que permeia suas estruturas. Essa característica comum não apenas redefine a forma como as histórias são contadas, mas também reflete uma sensibilidade contemporânea que se alinha com as vivências da juventude coetânea.

Concluimos por meio dos diferentes aspectos de modulação e rarefação dramática da mise en scene, montagem e narrativa, reinterpretando a experiência do momento atual e priorizando o cotidiano e o banal em vez de um desenvolvimento narrativo linear, rejeição das padronizações modernas e do maneirismo, e estabelecimento de uma conexão direta com a onipresença e ubiquidade da cibercultura contemporânea, que esses filmes são produtos modernos de uma geração não acostumada ou capaz de se representar ou refletir propriamente por moldes rígidos. Como consequência, o que se dispõe ao final da análise, é o entendimento de que regidos por todas essas questões, está uma disposição universal e intrínseca a essa geração juvenil, permeada pelas novas mídias e apropriações do controle e produção de imagens aleatoriamente, que impedem ou pelo menos barram esses indivíduos de trabalharem ou sequer projetarem um conflito central para suas próprias vivências. Todos os aspectos técnicos, práticos e teóricos discutidos e aplicados a

ambas cinematografias, não passam de polimorfismos e adaptações de condições reais e centrais a seu conjunto realizador.

Essa similaridade transcende o âmbito cinematográfico, representando uma resposta crítica às expectativas sociais e culturais, ao mesmo tempo em que oferece um espaço de identificação e reflexão para o público. Assim, o diálogo entre essas perspectivas não apenas enriquece a linguagem cinematográfica, mas também proporciona uma nova compreensão das dinâmicas da vida contemporânea, onde a busca por significado e conexão se torna central na experiência juvenil, mesmo que para isso, essas juventude não busque ou sequer considere qualquer conclusão ou designação prévia.

Assim, ao final desse processo de extensiva pesquisa e escrita, o que concluo pessoalmente e destaco aqui, é que as figurações da juventude no *Mumblecore* se estabelecem ao meu ver primordialmente como um convite à reflexão das complexidades e singularidades da vida moderna, ressaltando a importância de se promover espaço para narrativas e registros que, embora possam parecer "chatos" ou triviais, são, na verdade, profundamente significativos e reveladores da juventude que os produz e que de certa forma, faço parte ativa enquanto jovem e estudante de Cinema. A pesquisa dessa forma não apenas contribui para o entendimento do *Mumblecore* e suas implicações culturais, mas também abre caminho para futuras investigações sobre a representação da juventude no cinema contemporâneo, incentivando um olhar mais atento e crítico sobre as narrativas e situações que nos cercam.

Sendo assim, para mim, a relevância do *Mumblecore* se estende além de suas características estéticas; ele se torna representativo de um espaço de resistência e reinvenção cinematográfica, onde as vivências e rotinas dos jovens são transmitidas de maneira autêntica e pessoal, desafiando as estruturas hegemônicas e promovendo uma maior diversidade de discursos, vozes e participações no Cinema. Os filmes do *Mumblecore*, ao capturar essa essência da experiência de vida cotidiana juvenil, não apenas documenta e impulsiona uma geração, mas também contribui para a

construção de uma memória coletiva entre eles, que ressoa intimamente com as complexidades da vida no palco cultural e social moderno.

O cinema, enquanto forma de arte e meio de comunicação, tem sido historicamente um espaço fértil para a representação e a exploração de figuras e personagens que refletem as complexidades da odisseia maçante humana. A construção de figuras cinematográficas — personagens, estereótipos e arquetípicos — desempenha um papel crucial, permitindo uma análise profunda das dinâmicas sociais, psicológicas e culturais, através dessa representação visual e narrativa, os filmes e suas imagens não apenas espelham a realidade, mas também a interpretam e reconfiguram, oferecendo novas perspectivas sobre questões humanas universais a qualquer indivíduo. No cerne do *Mumblecore* está portanto uma reinterpretação da figuração cinematográfica tradicional, sua abordagem enfatiza a sinceridade das interações humanas e a complexidade das emoções, ao mesmo tempo que utiliza um formato informal e quase documental para criar uma conexão direta e empática com o indivíduo da audiência. “(...) um novo regime de imagens, de caráter “póscinemático”, intimamente associado a um modo de produção bastante diverso do fazer analógico que dominou a indústria audiovisual no século passado.” (VIEIRA JR, 2010, p. 107)

As imagens no cinema *Mumblecore*, então, se tornam catalisadoras de novos sentidos e interpretações, criando um espaço abstrato onde a passividade e a abjeção se entrelaçam com a experiência estética do espectador. (...) de modo que os eventos são lembrados pelos filmes, personagens históricos se confundem com os atores que os interpretaram, os mapas se passam pelo território real (SALIBA In NAPOLITANO et al, 2007).

Dessa forma, a escolha do tema se mostrou justificada pela sua relevância estabelecida no contexto atual, onde questões como a solidão, o tédio e a busca por conexões pessoais são cada vez mais evidentes na sociedade contemporânea. “Os filmes do *Mumblecore* e adjacências compõem um olhar sobre os Estados Unidos e o mundo em sua época.” (ANDRADE, 2011, p.10). Assim, o trabalho contribui para oferecer uma nova perspectiva sobre a linguagem e figuração cinematográfica e suas

funções narrativas, além de proporcionar uma reflexão profunda sobre o situacionismo e representação cultural e social da juventude norte-americana dos anos 2000.

Por fim, é importante também reconhecer as limitações enfrentadas durante o desenvolvimento da pesquisa, como a restrição de tempo e necessidade de um aprofundamento maior em algumas obras que não puderam ser incluídas, além do escasso e difícil acesso a essas obras, que limitam extensivamente as perspectivas de abordagem e análise. Para futuras pesquisas em relação ao tema e seus similares, deixo como forma de guia e sugestão, explorar mais a fundo a relação entre o *Mumblecore* e outras correntes e fenomenologias cinematográficas, exemplo do Cinema Direto, bem como investigar ademais a recepção do público em relação a essas obras. Além disso, temas como a intersecção entre o *Mumblecore* e as novas mídias e formas de experimentação de registro e modulações das imagens na contemporaneidade podem oferecer novas perspectivas e enriquecer a bibliografia já existente.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, F. **Geração em Mosaico**. MUMBLECORE: a estética do “Faça você mesmo”. São Paulo (SP): Centro Cultural São Paulo, 2011.

BALLÓ, J. BERGALA, A. **Motivos Visuales del Cine**. Galaxia Gutenberg, S.L. 2016

BARSAM, D. MONAHAN, R. **Looking at Movies**. 7 Edição, W.W. Norton and Company, 2021.

BOUQUET, S. **"Plan contre flux"**. Cahiers du Cinéma, nº 566, Paris, 2002. Disponível em: <https://www.cahiersducinema.com/boutique/produit/n566-mars-2002/>. Acesso em: 26 ago. 2024.

CLARKE, D. **The Cinematic City**, Londres, Routledge, 1997 Disponível em: https://www.academia.edu/27098578/The_Cinematic_City_by_David_B_Clarke_Review . Acesso em: 26 ago. 2024.

CHADI, I. **20 anos de Millennium Mambo: Reflexões sobre o cinema de fluxo**, 2021. <https://medium.com/vertovina/20-anos-de-millennium-mambo-reflexões-sobre-o-cinema-de-fluxo-d550b51300ae>. Acesso em 26 ago. 2024.

DOHERTY, T. **Teenagers And Teenpics: Juvenilization Of American Movies**. [s.l.] Temple University Press, 2010. Disponível em: https://archive.org/details/teenagersteenpic0000dohe_t5s4. Acesso em: 26 ago. 2024.

DE CERTEAU, M. **The Practice of Everyday Life**. University of California. 1984 Disponível em: https://monoskop.org/images/2/2a/De_Certeau_Michel_The_Practice_of_Everyday_Life.pdf. Acesso em: 26 ago. 2024.

FRANCESCHET, C. **Mumblecore: Sintaxe de um Cinema de Acidentes**. São Paulo. 25 de Fevereiro de 2021. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27161/tde-25022021-094959/pt-br.php> Acesso em: 20 jan. 2024.

KORESKY, M. Decade: **Andrew Bujalski On "Funny Ha Ha"**. Disponível em: <https://www.indiewire.com/2009/12/decade-andrew-bujalski-on-funny-ha-ha-55582/>. Acesso em: 20 jan. 2024.

KORESKY, M. Reverse Shot :**The Exploding Girl**. 2010 Disponível em: https://reverseshot.org/reviews/entry/781/exploding_girl Acesso em: 22 jan. 2024.

LIM, Dennis. **A Generation Finds its Mumble.** The New York Times, Nova Iorque, 19 agosto 2007, Movies. Disponível em <http://www.nytimes.com/2007/08/19/movies/19lim.html?page_wanted=all&_r=0> Acesso em: 5 mar. 2024.

LALANNE, Jean-Marc. **Texto: que plano é esse?** 2002. Disponível em: <https://cultureinjection.wordpress.com/2017/12/07/texto-que-plano-e-esse-por-jean-marc-lalanne-2002/>. Acesso em: 11 set. 2024.

MANOVICH, L. **The Language of New Media.** MIT. 2001 Disponível em: https://dss-edit.com/plu/Manovich-Lev_The_Language_of_the_New_Media.pdf. Acesso em: 11 set. 2024.

MULVEY, L. **Visual Pleasure and Narrative Cinema.** Disponível em: <https://www.amherst.edu/system/files/media/1021/Laura%20Mulvey%20Visual%20Pleasure.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2024.

NAPOLITANO, M. **A história depois do papel.** Em: PINSKY, BASSANEZI, C. **Fontes históricas.** São Paulo, 2010.

PEREIRA, Luiz Otávio. **Mumblecore: perspectivas dialógicas para o cinema em mídia digital.** Juiz de Fora. 16 de Fevereiro de 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/4572> Acesso em: 10 mar. 2024.

POSTER, M. **The Second Media Age.** Polity Press 1995. Disponível em: <https://archive.org/details/secondmediaage0000post>. Acesso em: 11 set. 2024.

RASCAROLI, L. , **How the City Takes Shape: The City Symphony and the Flâneur,** 2016 Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17400309.2023.2174764>. Acesso em: 11 set. 2024.

RIBEIRO, L. **O corpo no cinema Mumblecore.** Revista do Colóquio de Arte e Pesquisa do PPGA-UFES, ano 4, v. 4, n.7, Minas Gerais, 2014

SARLO, Beatriz. **Tempo Presente. Notas sobre a mudança de uma cultura.** Rio de Janeiro: José Olímpio, 2005.

SHIEL, M. **Cinema and the City: Film and Urban Societies in a Global Context,** 2001. Disponível em: <https://kclpure.kcl.ac.uk/portal/en/publications/cinema-and-the-city-in-history-and-theory>. Acesso em: 11 set. 2024.

SOUTO, Mariana. **Infiltrados e Invasores: Uma perspectiva comparada sobre as relações de classe no cinema brasileiro contemporâneo**. 2016. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2016.

STARLING, C. **Um ‘movimento’ que, ainda bem, não busca nenhum sentido**. MUMBLECORE: a estética do “Faça você mesmo”. São Paulo (SP): Centro Cultural São Paulo, 2011.

TAUBIN, Amy. **Mumblecore: All Talk? Pros and cons of the much-hyped neo-indie movement**. FilmComment, Nov/Dez, 2007. Disponível em <<http://www.filmcomment.com/article/all-talk-Mumblecore>>. Acesso em: 10 mar. 2024.

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

VAN COUVERING, A. **What I Meant to Say**. Film Magazine. Disponível em: <https://filmmakermagazine.com/archives/issues/spring2007/features/mumblecore.php>. Acesso em: 20 Set. 2023.

VIEIRA JR, Ery. **The Post-Cinematic Affect**, de Steve Shaviro. Revista Eco-Pós, 2010, v.13, n. 2, pp 176-184

RUIZ, R. **Poética del Cine, Cáp. 1 Teoria del Confliito Central**, Editorial Sudamericana Biblioteca Transversal, 2000

OLIVEIRA JR., L. C. G. **O cinema de fluxo e a mise en scène**. Dissertação (Mestrado) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 2010.

6. FILMOGRAFIA

Café Lumière (2003), Hou Hsiao-hsien, Japão

Clerks (1994), Kevin Smith, Estados Unidos

Dance, Party, USA (2006), Aaron Katz, Estados Unidos

Faces (1968), John Cassavetes, Estados Unidos

Flash Gordon Conquers the Universe (1940), Ford Beebe, Estados Unidos

Funny Ha Ha (2002), Andrew Bujalski, Estados Unidos

Hannah Takes the Stairs (2007), Joe Swanberg, Estados Unidos

Kids (1995), Larry Clark, Estados Unidos

Kissing on the Mouth (2005), Joe Swanberg, Estados Unidos

La Ciénaga (2001), Lucrecia Martel, Argentina/França/Espanha

Millennium Mambo (2001), Hou Hsiao-hsien, Taipei

Mutual Appreciation (2005), Andrew Bujalski, Estados Unidos

Quiet City (2007), Aaron Katz, Estados Unidos

Slacker (1990), Richard Linklater, Estados Unidos

The Puffy Chair (2005), Jay Duplass, Estados Unidos