

## O corpo no cinema Mumblecore

*The body in the cinema Mumblecore*

Leonardo Felipe Vieira Ribeiro<sup>1</sup>

Este projeto visa estudar os filmes do chamado cinema Mumblecore, em especial as obras *Hannah sobe as escadas* e *Quiet City*, de modo a compreender sua construção imagética e semântica, bem como a mediação corporal e sensorial que lhe é inerente. Analisaremos também possíveis referências e influências inseridas nas obras desse movimento para uma compreensão mais profunda do seu cinema, atentando para as questões da contemporaneidade presentes em seus longas-metragens e na construção dos personagens, assim como no papel do corpo nas produções.

Palavras-chave: corpo, cotidiano, cinema contemporâneo, Mumblecore

*This project aims to study the so-called film Mumblecore films, especially Hannah takes the stairs and Quiet City, in order to understand its imagery and semantic construction as well as the body and sensory mediation that is inherent. We will also analyze possible references and influences inserted in the works of this movement to a deeper understanding of your film, paying attention to the contemporary issues present in their feature films and in the construction of the characters, as well as in the body of the paper production.*

Keywords: *body, everyday, contemporary cinema*

<sup>1</sup> Universidade Federal do Espírito Santo.

Já vi pessoas se tornarem realmente agressivas em discussões após exposições. 'Por que você faz isso?' Elas ficam furiosas porque os problemas são cotidianos e pequenos. Mas as pequenas coisas parecem grandes quando estão acontecendo com você. Além disso, as pequenas coisas eventualmente se tornam grandes, especialmente quando você é jovem.

Aaron Katz

Em uma cozinha, dois jovens – um homem e uma mulher – fazem o café da manhã sentados à mesa enquanto outra jovem anda pela cozinha vestindo-se e se apurmando para o primeiro dia no novo emprego. A conversa dos três gira em torno disso e a jovem recém-empregada mostra-se ansiosa, falando sem parar acerca de suas expectativas sobre o primeiro dia no trabalho. A conversa é desordenada, com falas em atropelo. Já a câmera, na mão, foca os dois da mesa, pouco ambientando a cozinha. Não há música, a trilha sonora é o tagarelar dos três amigos e o barulho que suas colheres emitem.

Esta imagem é uma das primeiras cenas de Hannah sobe as escadas, filme de 2007, dirigido por Joe Swanberg. A jovem ansiosa para o novo emprego é a Hannah do título e protagonista desse longa-metragem. A história acompanha-a, recém-formada, no seu trabalho em uma produtora. Enquanto se afasta do namorado, Hannah (Greta Gerwig) se apaixona por dois roteiristas com quem divide a rotina de trabalho na produtora, se questionando se isso pode quebrar a harmonia profissional.

Hannah sobe as escadas integra uma linha de cinema independente americano chamada de Mumblecore. Feito majoritariamente por jovens, em geral universitários ou recém-graduados, o Mumblecore é caracterizado por cenas improvisadas, o uso de atores não profissionais, baixo orçamento para produção e por enredos baseados nos relacionamentos, amorosos ou não, de personagens jovens entrando na vida adulta.

A expressão que nomeia esse cinema foi cunhada pelo técnico de som Eric Masunaga, durante o festival South by Southwest (SXSW) de 2005. Baseando-se no verbo

“mumble”, que em português significa “murmurar”, Masunaga se referiu às falas das personagens que, interpretadas por atores não profissionais, eram difíceis ao equipamento de áudio gravá-las devido à entonação rarefeita - um murmúrio, de fato -, delineando a dificuldade de captar os diálogos, que misturam roteiro e improvisação.

Não fosse o barateamento relativamente dos equipamentos audiovisuais, muito provavelmente o Mumblecore não seria possível, bem como muitos filmes feitos por jovens em todo o mundo. O Mumblecore nasceu em e é feito por uma geração em que a tecnologia digital se difundiu, dando poder a eles para fazerem seus próprios filmes, para contarem suas próprias histórias. Com a diminuição de custo da produção, as possibilidades de fazer cinema aumentaram e isso reflete também em novas formas de fazê-lo, uma vez que o próprio movimento se deixa influenciar por outros formatos audiovisuais.

Nem todos os críticos chamam-no de movimento, bem como alguns diretores de filmes dessa linha rejeitam essa legenda. Talvez porque ele ainda é recente – o primeiro filme data de 2002 – e, por isso, esses filmes sofrem crise de definição. Joe Swanberg defende que “se é para chamar de movimento, é importante enfatizar que não é exclusivo”, enquanto Jay Duplass, outra peça fundamental desse cinema, segue na mesma linha afirmando que “não é como Dogma 95 ou algo assim, com um líder e regras”. É difícil, talvez visto isso, encontrar no catálogo dessas produções alguma que se poderia denominar um “mumblecore puro”, posto que entre eles próprios não se extraia uma gama consistente de semelhanças.

Muitos dos realizadores do Mumblecore, inclusive, já rumaram para sistemas de estúdio ou de autor, cristalizando assim essa linha de cinema como um fenômeno já acabado. Isto é, mais que um movimento, que traz propostas estéticas ou narrativas originais, o Mumblecore é um momento do cinema independente norte-americano.

E a proposta principal do Mumblecore gira em torno de um retrato de uma geração que, além de parecer perdida, seria inexpressiva. As relações pessoais seriam um dos pilares que sustentam a ideia de um tipo de cinema dentro da linha de produção do próprio cinema independente estadunidense. As obras desse recorte narram essencialmente relações entre jovens com cerca de 20 anos e, ainda mais, as suas impossibilidades, os seus constrangimentos. Seria uma geração que vê qualquer afeto como um obstáculo. E isso se recai sobre a maneira como os corpos de seus personagens se comportam frente à câmera.

Mais que o cinema, o vídeo é uma fonte especial para o movimento, cujas práticas se deixam influenciar por produtos televisivos. Câmeras inquietas usadas em séries de tevê, ainda que em tom menor, mostraram aos realizadores do Mumblecore uma estética que assumisse as deficiências da produção, quando não são provocadas, aliás. Isso é quase determinante no que respeita a esses filmes, que, filmados com poucos recursos, estão ainda mais sujeitos a casualidades da produção.

Essa nova estética que reconhece outras linguagens audiovisuais está aliada a uma espécie de desvinculação de uma história do cinema anterior a ela e o que já foi trazido por ele. O Mumblecore se impõe em uma escolha estética que não segue a perfeição hollywoodiana clássica – já muito difundida em seu território. Poderíamos chamar de um cinema lo-fi, em que suas deficiências são, mais que assumidas, talvez até almejadas.

Disso, o movimento estaria muito próximo ao que foi o Maneirismo nas décadas de 1970 e 80. Uma nova ordem de fazer cinema nascia trazendo em sua mise en scène propostas estéticas e narrativas, cuja sua principal contribuição fora as “imagens de segundo grau”, ou seja, cenas que remetiam a outras. O cinema maneirista reconhecia que os cinemas clássico e moderno já havia há muito se esgotado. A partir disso, duas fatias dessa linha refletiam a suas próprias “maneiras”.

A primeira operava pela tensão formal, pela hipérbole e pela sobrecarga. Os irmãos Coen, incluídos aqui, faziam do passado do cinema um leque aberto de opções para se deleitarem, deixando escorrer por seus filmes uma vasta lista de referências e misturando o cinema de gênero. Por sua vez, a segunda fatia – e aqui faz-se a ligação com o Mumblecore – filmavam suas histórias guiando-se pelo enredo desdramatizado, pela duração extenuante e pela imobilidade.

Além disso, o Mumblecore é muito ligado ao cinema contemporâneo, no que se refere a sua maneira de abordar os temas comumente ilustrados em seus filmes. O cotidiano, o banal, a ociosidade e o tédio juvenis estão em peso (FRANCESCHET, 2011). Swanberg afirmou em entrevista que é tão inspirado pelos reality shows e vídeos confessionais do YouTube quanto pelo cinema independente americano.

Em seu filme, durante um dos vários momentos de ócio no trabalho, Hannah e um de seus amigos da produtora estão na janela observando um homem com as mãos na cabeça rolar na calçada do outro lado da rua. Eles o olham com curiosidade como se estivessem assistindo ao vivo a um vídeo de algum momento inusitado publicado no YouTube. Hannah chega a dizer ao amigo que tenta trabalhar no computador: “Matt, você tem que ver esse cara”, ela avisa, como quem compartilha o vídeo no Facebook no intuito de mostrar aos amigos.

Seria um olhar sobre esse cotidiano impregnado de meios e aparatos digitais. A câmera na mão realça ainda mais esse olhar marcado sobre o cotidiano, no qual muitos outros diretores dessa linha cinematográfica também se preocupam. Filmar o cotidiano para eles seria quase uma escolha irreversível. Como se suas histórias não pudessem ser filmadas de outro modo.

O afeto no Mumblecore emanaria, principalmente, das relações pessoais dos personagens. Swanberg indica isso durante uma entrevista onde afirma que pouco se preocupou com aspectos técnicos, como a iluminação, comparado à performance dos atores. Apostar em uma atuação mais naturalista e em uma iluminação natural, por exemplo, reforça a imagem de um cinema de atores. Um cinema também de afetos, como “a ideia de afeto é a representação do nada, ou seja, uma forma de pensamento veiculado ao nada, algo não representativo” (LIMA, ALVARENGA, 2011)

O corpo foi mencionado algumas vezes durante o texto, a fim de argumentar algumas afirmações, além de descrito sua posição nas cenas do filme. Mas de que forma o cinema Mumblecore tem a ver com o corpo? Como o corpo é afetado e como ele, por suas vez, afeta nos filmes desse movimento?

Desse grupo, destaca-se o cineasta John Cassavetes, muito lembrado nos filmes do movimento e também um realizador do cinema independente americano. No cinema de Cassavetes o corpo também é um fator importante para a sensorialidade buscada. O corpo também é comprimido no cinema de Cassavetes pela câmera, que do mesmo modo elimina o fundo, o entorno. Isso é tão característico nos filmes do cineasta que chegam a carimbá-lo de “cinema-corpo”, onde efetua-se uma espécie de teatralização dos corpos. Nas obras do diretor há um “cinema de corpo, um corpo que bate e, em seguida, acaricia, que passa por expressões das mais suaves e ternas às mais violentas. Um corpo em combate, totalmente diferente do cinema de lutas de Hollywood. O corpo que luta não é um corpo físico calculável, orgânico, e sim um corpo de forças, de forças inconscientes” (LAMARE, 2009).

O trabalho das atuações nos filmes mumblecore também usa das referências dos filmes realizados por Cassavetes nos anos 1960 e 70, que, com roteiros abertos, dava aos atores autonomia na performance das personagens. Cassavetes também é ator, como muitos realizadores do Mumblecore, e confia nos atores de seus filmes a inspiração na hora

da filmagem, sabendo flagrar instantes, movimentos dos corpos, assim como nos exercícios fílmicos deste movimento.

O realismo buscado pelo movimento nas performances dos atores seria a maneira mais honesta encontrada para convencer os espectadores, diante dos recursos disponíveis. As cenas de nudez – masculino ou feminino -, comumente nos filmes do movimento, são um exemplo disso. Usar as possibilidades do corpo ao máximo na narrativa é uma escolha estética e, por que não, política do Mumblecore. Tornar o corpo um elemento que fale tal como a palavra para, assim, realizar cada cena de maneira mais crível possível. Um corpo que subverte a simples capacidade de ocupar espaço.

A liberdade que os atores de Cassavetes e os do Mumblecore possuem em cena contribuem ainda mais para isso, tornando os movimentos do corpo cada vez menos mecânicos. Como Cassavetes, os realizadores do movimento não dirigem, mas, sim, trabalham com os atores, na busca pelo realismo. Uma das atrizes de Hannah sobe as escadas revelou que o diretor colocou os atores na casa que seria a locação do filme para morar durante um mês inteiro, sempre filmando tudo. Assim, Joe conseguiu as atuações naturalistas almejadas, bem como torná-las interessantes e peneirar as partes mais importantes para a trama. A partir disso, nota-se a inspiração em programas de reality show e vídeos do YouTube que o diretor afirmou ter em entrevista.

Alguns teóricos destacam filmes realistas dos demais devido a uma preocupação singular, que vai a procura de o que chamam de poéticas do realismo. Essa escolha se concentra na representação de espaços cotidianos e se associa ao filme *Quiet City* (2007).

Segundo filme do diretor Aaron Katz, *Quiet City* também está na fila dos filmes Mumblecore. Aqui, narra-se a ida de Jamie (Erin Fisher), uma jovem de 21 anos, à Nova York para visitar uma amiga. Chegando ao Brooklyn ela não a encontra quando liga para telefone

dela e acaba conhecendo Charlie (Cris Lankenau), quando, ainda na estação de metrô, pergunta a ele por direções. Sem êxito na procura pela amiga, os dois jovens acabam criando uma espécie de amizade andando pela cidade.

Temos aqui uma ilustração exata do que o Mumblecore traz ao cinema e de como essa vertente se define. Além disso, o modo como o corpo é tratado nesse filme – e em outros do subgênero - é uma forma de mapear como esse cinema reflete um olhar sobre o homem contemporâneo. Entender o corpo do Mumblecore é compreender como esse objeto é filmado e os porquês dessas escolhas.

Em *Cuerpo y Cine*, Ricardo Parodi indica que o corpo não está mais ligado somente ao seguro da realidade, do eu do indivíduo. Agora, está exposto a diversas variações e ondulações as quais ele chama de mutações radicais, sendo alcançadas e desvendadas através das atualizações do corpo no cinema. Estas modulações estão diretamente ligadas às afecções dos corpos e isso permite ampliar a percepção sobre aquilo que remete à ordem do corporal.

O corpo não é um entrave que separa o pensamento de si mesmo, ou que seja algo que se deva superar para conseguir pensar. Ao contrário, o corpo é aquilo no qual o pensamento emerge para alcançar o impensado. Não se trata de afirmar que o corpo pensa, mas de elucidar que ele, suas afecções e a representação de suas intensidades podem nos levar a entender que o que se vê é um produto da ordem do pensamento (PARODI, 2004).

A fim de organizar essas novas formas que o corpo toma nos meios audiovisuais hoje, o autor estabelece algumas categorias do corpo em quatro mutações. Em uma das categorias, o que rege o corpo e seus movimentos são os gestos, que condensam o corpo que ele mesmo expande. Jamie e Charlie conversam e as movimentações de suas mãos e as expressões de suas faces delineiam a posição de cada um na situação. Os dois exprimem

pelos gestos a timidez que sentem ao conhecer um estranho na noite e acabar indo com ele para um café.

Aqui temos uma série de gestos que se encaixam no contexto do ritual, também incluído nessa mutação dos gestos descrita por Parodi. Jamie, não contendo o comportamento do próprio corpo, tentando disfarçar o acanhamento, passa a mão nos cabelos e digita no celular enquanto conversa com Charlie. São gestos comuns que implicam uma submissão do corpo no campo simbólico da expressão corporal.

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.

Quiet City se situa em 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.

O filme faria emergir uma ordem diferente de se lidar com as imagens e as possíveis percepções e sensibilidades extraídas delas, visto que a Nova York filmada por Katz não é a Nova York filmada por grande parte dos filmes americanos, blockbuster ou não. Ela não é a Nova York iluminada, colorida e com trilhas sonoras pop. Nem é a Nova York sombria e entupida de becos escuros povoados por ladrões. Aqui teríamos uma cidade vazia cujo único ruído emitido é o do próprio vazio e, no máximo, dos carros passantes. A trilha sonora monofônica e a iluminação natural reforça isso.

No filme haveria muito mais uma desdramatização do enredo e ainda mais uma reação desses corpos nesse fluxo que em momento algum se tenta controlar. Os corpos

seguem a ordem dos acontecimentos sem pouco ou nenhum domínio de suas vontades. E aqui se teria uma mostra do quanto o papel do diretor na condução desses corpos imprime um olhar mais próximo desses mesmos corpos, ainda que os filmando de longe.

Essa desdramatização remontaria uma semelhança com a desdramatização que emanaria de *Permanent Vacation* (1980), de Jim Jarmusch. O filme segue os conceitos do Maneirismo - já lembrado anteriormente - especificamente a sua segunda fatia: a do retraimento. No entanto, a Nova York de Jamie e Charlie é diferente da do Charlie de *Permanent Vacation*.

Enquanto esse, no início da década de 1980, vagueia pelas ruas e ruínas de uma cidade vazia, Jamie e Charlie perambulam por uma Nova York cheia de luzes de outdoor, mercados, cafeterias, prédios. A desdramatização ocorre em mundos que os separam por pouco mais de duas décadas ao menos.

No entanto, ainda que o Charlie de *Permanent Vacation* flana por Nova York sem estabelecer muitos afetos, posto que seu corpo parece caminhar no modo automático, os corpos em *Quiet City* estão a todo instante em contato com a cidade. Jamie e Charlie aproveitam o próprio tédio para entretenimento e usam as calçadas, os estabelecimentos comerciais, os prédios e os parques a fim de manter uma sintonia com Nova York.

Em *Hannah* sobe às escadas os corpos, ao contrário dos de *Quiet City*, estão em constante exaustão, mesmo que não tenham feito nada que justifica a situação. Hannah e sua amiga com quem divide o apartamento passam cenas inteiras deitadas no sofá e, contudo, não parecem desconfortáveis com a inércia. A tal amiga, atualmente desempregada mas também sem procurar emprego, só aparece em cenas internas e, em sua maioria, descansando – não sabemos do quê – novamente no sofá.

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.

Em 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. A isso chamamos de visualidade háptica (REIS FILHO, 2012).

Em filmes regidos por essa ordem – obras de Naomi Kawase, Apichatpong Weerasethakul e Wong Kar-Wai -, o corpo sofre uma mutação. Já 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.

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 pilastras. Tal como um voyeur. Até nos momentos mais íntimos, como no banho, a câmera não mostra muito. E quando mostra, o faz através do espelho.

Em outros momentos, o distanciamento se dá pela trilha sonora que anula todos os ruídos do entorno do cenário. Sai de cena o vazio e o tédio de uma cidade como Nova York que os jovens sentem e entram as canções monofônicas. Como uma valsa cujas notas são distantes entre si e ainda assim tem-se, mesmo que por entretempos, um silêncio. Assim, pode-se destacar a cena onde quatro jovens dançam no quarto de um apartamento apertado. Claramente, a música que se ouve não é a música que eles dançam.

O distanciamento empreendido em Quiet City chega ao ponto de se assemelhar ao distanciamento dos filmes de Sofia Coppola, onde várias cenas não elucidam o que

realmente acontece e, principalmente, não se ouve o diálogo nitidamente. Como é o caso de quando Jamie acorda na casa de Charlie com o celular tocando. No outro lado da linha, alguém não especificado. Jamie explica que ainda não tinha encontrado a tal amiga por quem procurava e isso é o máximo que se pode entender da conversa.

Embora o filme não opere pela visualidade háptica, pode-se entender algumas semelhanças com essa escolha estética. Ambos os modos de se filmar são ordenados sob um olhar mais íntimo e cuidadoso, atento aos pequenos eventos e refletem uma “vontade do homem contemporâneo de restabelecer um contato mais sensível e corporalizado com os objetos e com as imagens em si mesmas” (IDEM, 2012). No caso de *Quiet City*, o objeto é Nova York.

Steve Shaviro se propôs a mapear os fluxos de afetos no mundo contemporâneo representado nas obras audiovisuais que experimentam isso esteticamente, proporcionadas pelas tecnologias digitais e o capitalismo imaterial. O *Mumblecore* mais uma vez se encaixa aqui, já que é a realização da maioria de seus filmes foram se tornaram possibilidades reais a partir do advento das tecnologias digitais e a ampliação de seu acesso.

O que está em questão é uma nova sensibilidade fílmica, chamada de pós-cinemática, que “emerge como uma espécie de amálgama entre o contexto social e econômico global e as mutações implícitas no ato de se assistir a um produto audiovisual hoje” (VIEIRA JR, 2010).

O corpo cinemático seria próximo do “corpo sem órgãos”, de Deleuze. Um corpo atravessado por um incontável número de intensidades e fluxos afetivos irrompidos pelas imagens fílmicas. Esse corpo cinemático que se fala, em *Quiet City*, seria figurado nos protagonistas e esse incontável número de intensidades são os lugares por qual passam –

grosso modo, a cidade de Nova York e a relação que eles estabelecem com ela – e a amizade que vão construindo com o tempo.

Por exemplo, quando Jamie, na casa de Charlie, começa a mexer em um teclado musical. Os dois vão se aproximando a partir da música que eles constroem no instrumento, música esta muito parecida com as da trilha do filme. Os afetos atravessam os corpos e ainda os dominam, enquanto esses mesmo corpos produzem mais afecções (IDEM, 2010).

A partir de Jamie e Charlie, *Quiet City* lança um olhar pouco comum no cinema sobre a uma juventude ao qual chamam de “geração perdida”. O filme estabelece um contato mais sensível com as incertezas de como é ter vinte anos no século XXI. Uma juventude que, em uma cena, pronta para tomar vinho em uma caneca, se pergunta a quem brindar, e não consegue chegar a nenhuma conclusão.

## Referências:

- FRANCESCHET, Célio (Org). **Mumblecore**: A estética do faça você mesmo. São Paulo: CCSP, 2011.
- LAMARE, Viviane de. O corpo no cinema de John Cassavetes. **Revista Trivium**, v. 1, n. 1, 2009/2. Rio de Janeiro: Universidade Veiga de Almeida, 2009. Disponível em: <<http://www.uva.br/trivium/edicao1/artigos-tematicos/9-o-corpo-no-cinema-de-john-cassavetes.pdf>>.
- PARODI, Ricardo. **Cuerpo y Cine**. Reporte Fragmentario sobre Extrañas Intensidades y Mutaciones Del Orden Corporal. Gerardo Yoel (Ed.). Pensar el Cine 2. Buenos Aires: Manancial, 2004. 73-100.
- VIEIRA JR, Ery. The Post-Cinematic Affect, de Steve Shaviro. **Revista Eco-Pós**, 2010, v.13, n. 2, pp 176-184
- REIS FILHO, Osmar Gonçalves. Reconfigurações do olhar: o háptico na cultura visual contemporânea. **Revista Visualidades**, 2012, v.10 n.2 p. 75-89.
- OLIVEIRA JR. **A mise em scène no cinema**: Do clássico ao cinema de fluxo. Campinas: Papirus, 2013.