

***The Puffy Chair***  
**Experiências em mosaico na geração selfie<sup>1</sup>**

Luiz Otávio Vieira PEREIRA<sup>2</sup>

Carlos Pernisa JÚNIOR<sup>3</sup>

Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de fora, MG

## Resumo

O objetivo do artigo é o de realizar uma análise do filme *The Puffy Chair* (2005), dirigido pelos irmãos Jay e Mark Duplass. O longa-metragem foi um dos precursores do movimento *mumblecore*, corrente do cinema independente norte-americano que se apropria do suporte digital para mobilizar a democratização do fazer cinematográfico. Utilizando o conceito de memória de Beatriz Sarlo, e o estudo sobre o vídeo digital, de Ivana Bentes, a ideia é promover o diálogo entre a experiência de vida dos diretores e a transposição desses elementos para a narrativa cinematográfica, além de discutir o hibridismo entre cinema e mídia digital. Outro aspecto central do estudo será o de aproximar o movimento *mumblecore*, conhecido pelo slogan *do it yourself*, do comportamento *self-portrait* e do caráter individualista das narrativas contemporâneas.

**Palavras-chave:** Cinema amador; mídias digitais; *mumblecore*; narração da experiência

## Introdução

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

Surgido no início do século XXI, o movimento *mumblecore* caracteriza-se como uma ramificação dentro do panorama do cinema independente norte-americano, cuja gênese se estabelece nos domínios de um nicho ainda mais específico, o dos festivais e das mostras de

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Cinema, XV Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação do PPGCOM – UFJF, email: [talgufi@yahoo.com.br](mailto:talgufi@yahoo.com.br).

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação do PPGCOM – UFJF, email: [carlospernisajr@gmail.com](mailto:carlospernisajr@gmail.com).

cinema alternativo. Idealizado por Joe Swanberg, Aaron Katz, Andrew Bujalski<sup>4</sup>, Jay e Mark Duplass, que, antes mesmo de se firmarem como cineastas, eram mais facilmente identificados como frequentadores e apreciadores deste ciclo cultural, o fenômeno se solidifica a partir de um interesse coletivo que entrelaça diferentes pontos de vista e desenvolve uma linguagem nova que, em certa medida, promove o rearranjo dos elementos narrativos típicos da cartilha cinematográfica comercial.

A partir do recorte desta realidade, e através de uma análise temática e técnica do filme *The Puffy Chair* (2005), dos irmãos Jay e Mark Duplass, o presente artigo se propõe em aproximar a construção narrativa desta obra dos conceitos de “narração da experiência” e de “cultura da memória” de Beatriz Sarlo (2007), que refletem nesta produção cinematográfica uma necessidade recorrente em resgatar o tempo passado. O debate prossegue por meio de uma investigação dialógica entre cinema e vídeo, debruçando-se sobre o conceito de “hibridismo audiovisual” presente nos estudos de Ivana Bentes (2003).

*The Puffy Chair*, marca a estréia na direção de longas-metragens dos roteiristas Jay e Mark Duplass, além de ser apontado como uma referência dentro do movimento *mumblecore*, cuja fase inicial é pautada por produções caracterizadas pelo baixo orçamento, pelo registro das imagens em mídia digital, roteiros e cenas improvisadas, atores não profissionais e temas girando em torno das experiências pessoais dos realizadores.

Com uma câmera Panasonic AG-DVX100 e um orçamento estimado em 15 mil dólares, o objeto deste estudo narra a história de Josh, interpretado pelo próprio Mark Duplass, que ao se deparar no eBay<sup>5</sup> com uma réplica de uma poltrona que adornava a casa de sua família na infância, parte em busca deste artefato com a intenção de resgatar o passado e ao mesmo tempo reconstruir seus laços de pertencimento com o presente.

Levando em consideração a natureza da construção imagética, o longa-metragem opera ainda sob um ponto de vista metanarrativo ao utilizar a construção da trama para comentar o fazer cinematográfico, em uma espécie de mea-culpa que exacerba um sentimento de desqualificação e ruptura entre cinema e vídeo.

---

<sup>4</sup>*Funny Ha Ha* (2002), dirigido por Andrew Bujalski, é considerado o filme inaugural do cenário *mumblecore*, apesar de ter sido filmado em 16 mm. Trabalhando temas caros ao movimento, como os sentimentos de inadequação e desconforto perante a realidade, o longa-metragem acompanha a protagonista Marnie (Kate Dollenmayer), enquanto esta tenta arranjar um emprego temporário ao mesmo tempo em que administra o consumo diário de cerveja entre um flerte e outro com seu amigo de colégio, Alex (Christian Rudder).

<sup>5</sup> Empresa de comércio eletrônico norte-americana, fundada em 1995. Pioneira, é o maior site do mundo para compra e venda de bens, funcionando como uma espécie de shopping virtual.

Premiado no festival SXSW<sup>6</sup>, em 2005, com o prêmio da audiência, *The Puff Chair* sagrou-se ainda com a indicação ao prêmio John Cassavetes, que chancela as produções amadoras, no *Independent Spirits Awards*, em 2006.

### **O tempo passado e a narrativa da experiência**

A mediação entre passado/presente e o esforço do protagonista em pavimentar o futuro são os temas centrais em *The Puff Chair*. Partindo de um relacionamento falido e da escassez de propostas comerciais no circuito de rock independente, em um paralelo que funciona como ilustração para a invisibilidade da produção *mumblecore*, o músico Josh (Mark Duplass) é estimulado pelas lembranças de sua infância ao se deparar com a proximidade do aniversário de seu pai e com a venda pela internet de uma poltrona semelhante ao adorno vocativo de seu passado.

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

Nesse sentido, o filme pode ser interpretado sob uma perspectiva memorialística, considerando a relação que o roteiro estabelece com as experiências pessoais dos próprios realizadores. Em um artigo publicado pela revista de cinema norte-americana *Filmamaker Magazine*, a editora contribuinte Alicia Van Couvering (2007), em uma entrevista com Jay Duplass, revela a intenção dos diretores em exorcizar a experiência privada:

After two years on the road promoting *The Puffy Chair*, Jay Duplass has developed some insight into this process. “I made some really terrible movies after college, and it was very hard to keep going,” he says. “Now I see that nothing worked until I finally quit trying to make movies like other people. We started making these shorts, which were just us making fun of ourselves, and suddenly people responded. *The Puffy Chair* was a complete accident, or it came out of a process of seeing that the accidents were what we had to offer. It wasn’t until we tapped into the private, weird stuff that the script started to soar<sup>7</sup>.”

<sup>6</sup> Sigla para a expressão norte-americana *south by southwest*. O festival acontece em Austin, Texas (EUA) e contempla diversas plataformas de manifestação artística como o cinema, a música e a tecnologia.

<sup>7</sup> Depois de dois anos na estrada promovendo *The Puffy Chair*, Jay Duplass formou uma opinião sobre esse processo. “Fiz alguns filmes terríveis depois da faculdade, e era muito difícil continuar”, ele diz. “Agora vejo que nada funcionava até que parei de tentar fazer filmes como outras pessoas. Começamos a fazer esses curtas, éramos nós rindo de nós mesmos, e de repente as pessoas tiveram uma reação positiva. *The Puffy Chair* foi um completo acidente, ou surgiu da percepção de

O florescimento da estética cinematográfica dos irmãos Duplass se dá justamente na inter-relação entre a ficção e a exposição de elementos da vida privada, como revela em outra passagem Jay Duplass à Couvering (2007): “There is some demon-exorcising going on, sure,” says Jay Duplass. And why not? Isn’t that the purest, least commercially compromised reason to make art — to try to understand something that you want to understand?<sup>8</sup>

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

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

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

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

No filme, essa liberdade do testemunho é representada simbolicamente pela poltrona. É este objeto que desencadeia o conflito com o passado e introduz a insatisfação com o presente. Ao se deparar com uma poltrona diferente da anunciada no site eBay – o estofamento está roto e há um desnível entre os pés – Josh, sob os cuidados de um

---

que acidentes eram o que tínhamos a oferecer. Só quando entramos na esfera privada, nas coisas estranhas, é que o roteiro começou a deslanchar”.

<sup>8</sup> “Há uma dose de exorcismo de demônios acontecendo, claro”, diz Jay Duplass. E por que não? Não é esta a razão mais pura e menos comercial para se fazer arte – tentar compreender algo que você deseja compreender?”

estofador, remodela as fraturas do tempo, muito embora, mais tarde perceba que réplicas não são necessariamente construções fiéis da realidade. “Enfeitiçada”, a poltrona é então sacrificada por meio de combustão. Essa falência no resgate da experiência revelaria assim uma “utopia de um relato “completo”, do qual nada reste do lado de fora. A tendência ao detalhe e ao acúmulo de precisões cria a ilusão de que o concreto da experiência passada ficou capturado no discurso” (SARLO, 2007, p. 50).

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



**Figura 1:** A poltrona como símbolo do passado e sua impossibilidade de resgate.

### **Hibridismo comentado**

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

Apesar das investidas do roteiro em um ordenamento lógico das cenas, a mobilidade na utilização da câmera digital permite desconstruir essa perspectiva, na medida em que ela atua como um suporte caótico para enquadramentos atípicos, com sucessivos movimentos de *zoom in* e *zoom out*, que dispensam os planos tradicionais e valorizam a improvisação

dos atores. Em entrevista a Fábio Andrade<sup>9</sup>, Mark Duplass especifica este tipo de abordagem:

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

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

Acentuando essas escolhas, o filme dispensa os créditos iniciais – o título da produção só é apresentado aos sete minutos de projeção e, mesmo assim, por exigência das empresas distribuidoras<sup>10</sup>, que passaram a comercializar o filme em 2006, a partir do sucesso alcançado nos festivais de cinema. Desta maneira, o espectador é inserido em uma cena que já está em pleno curso da ação: o diálogo eufórico entre o casal protagonista que tenta se reconciliar, mas que, devido às constantes interrupções externas, apenas consegue deixar manifesto a impossibilidade de comunicação e entendimento.

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

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

---

<sup>9</sup> Crítico, roteirista, músico e editor da revista eletrônica Cinética. Autor do artigo “Espectadores Privilegiados” para o catálogo da mostra “Mumblecore – A Estética do Faça Você Mesmo”, realizada pelo Centro Cultural São Paulo entre os dias 06 e 18 de setembro de 2011. Disponível em: [http://www.centrocultural.sp.gov.br/pdfs/catalogo\\_mumblecore.pdf](http://www.centrocultural.sp.gov.br/pdfs/catalogo_mumblecore.pdf)

<sup>10</sup> *The Puffy Chair* é distribuído pela *Roadside Attractions* e pela *Red Envelope Entertainment*, empresa ligada à *Netflix*.

A linguagem emergente desses autores, com narrativas construídas a partir de experiências tão particulares, promove, no entanto, um ruído no processo de troca de conhecimento, definido por Walter Benjamin (1987) como o “intercâmbio de experiências”. Para Janet Murray, as novas tecnologias exigem que o público aplique seus próprios modelos cognitivos, culturais e psicológicos para que a história possa fazer sentido frente a realidades tão diversas:

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

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

“Technology is ever present. [...] The Puffy Chair’s entire plot is set in motion by a phony eBay listing, perhaps a metaphor for the characters interpersonal misrepresentations<sup>11</sup>” (COVERING, 2007). Sintomático também é o estopim para a crise conjugal: Emily se irrita ao perceber que Josh prefere falar ao celular com um amigo do que propriamente discutir a relação, modulando seus contatos interpessoais através de constantes trocas de mensagens por e-mail.

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

A emergência do vídeo, sua linguagem e mais especificamente a produção de filmes para televisão e o consumo doméstico de cinema em casa tornam-se signo de

---

<sup>11</sup> A Tecnologia está sempre presente. [...] Toda a trama de *The Puffy Chair* é iniciada por um anúncio enganoso no eBay, talvez uma metáfora para as deturpações interpessoais dos personagens.

uma “crise”, reforçando a ideia de que estávamos assistindo à “desaparição” do cinema enquanto linguagem e hábito social (BENTES, 2003, p. 112).

No filme, a noção deste colapso estético é explorada no momento em que Josh reencontra seu irmão Rhett, que é flagrado utilizando uma câmera DV, semelhante à utilizada nas filmagens, para registrar o comportamento das lagartixas em seu jardim. Mais tarde, assistindo as imagens e se lembrando da proximidade do aniversário do pai, Rhett decide presenteá-lo com uma cópia do vídeo que acabara de produzir. E se o primeiro contato com as imagens capturadas desperta nele o entusiasmo, ao ponto do personagem ponderar o registro com afirmações que ressaltam a genialidade e a clareza das imagens, bastou alguns minutos de reflexão para manifestar um sentimento completamente contrário. Reconsiderando a natureza do processo digital, e reconhecendo que uma cópia da filmagem não seria o presente ideal, o personagem acaba proferindo a sentença: isto está morto, é um vídeo, é plástico, apenas uma representação da vida.

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

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

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



## Esquizofrenia dialógica

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

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

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

Essa “civilização mediática avançada”, de que trata a autora, é um reflexo das conexões digitais contemporâneas, em uma corroboração que repercute e encontra seu valor tanto na exposição da intimidade em registros *selfie*<sup>12</sup> ou em canais virtuais como o *YouTube* quanto no acúmulo espontâneo das câmeras de vigilância, que teriam o poder de validar o real.

Nesse sentido, ao se apropriarem das facilidades tecnológicas para a construção da narrativa, podemos inferir que Jay e Mark Duplass não o fazem de maneira impune, tendo consciência dessa migração do poder de registro. E se, por um lado, o enredo de *The Puffy Chair* exacerba um egocentrismo manifesto, com um narrador tão voltado para ele mesmo,

---

<sup>12</sup> A palavra tem origem inglesa, e é um neologismo para o termo *self-portrait* que quer dizer justamente autorretrato.

por outro lado, o filme é capaz de modular essas questões de maneira crítica, deixando em aberto para o espectador a discussão sobre essa nova forma de contar histórias que, nas palavras de Garcia (2014, p. 67) valoriza o narrador “como um escafandrista que está hermeticamente protegido [...] de abordagens não programadas”.

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

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

A urgência está em reconhecer que não há mais uma narrativa pura, totalizante e hegemônica. O poder está dissolvido em negociações mais íntimas, que acabam valorizando a esfera privada e o fetiche pelo registro amador e doméstico. É por não mais se reconhecer como parte componente da experiência social globalizante que o espectador, agora culturalmente desterritorializado, é impelido a se proteger do “forasteiro inimigo” (GARCIA, 2014, p. 67) através de formas de manifestações como o *mumblecore* e de tantas outras que o aproximem do caráter privado da narrativa.

### **Considerações finais**

Precursor de um movimento que ordena a construção fílmica por meio de fragmentos, o mosaico imagético de *The Puffy Chair*, mesmo que guardados seus dez anos de lançamento, ainda conserva um diálogo pertinente com o hibridismo narrativo contemporâneo, que encontra na facilidade do registro digital sua principal fonte catalisadora.

Conforme proposto neste artigo, o esforço está muito além das definições das intenções ou dos rótulos de um determinado movimento cinematográfico, e sim em tentar entendê-lo como uma forma potencializadora das tendências contemporâneas, tratando o fazer cinematográfico como suporte dialógico para os hábitos sociais.

A análise fílmica demonstra que, amortecidos por um fetiche técnico, a narrativa fica refém de pequenos vestígios de continuidade, que mesclam a ficção com o romanceamento da experiência privada. O acúmulo de conteúdo passaria assim a representar um papel mais importante do que o próprio tecido constitutivo do enredo. O que está em jogo agora é o

domínio da técnica para a criação de universos próprios, mesmo que estes estejam fadados à invisibilidade. Afinal, a produção desordenada de imagens dificulta o consumo, gerando um apelo pela comodidade do descarte.

Por outro lado, um caminho para a superação das deficiências apresentadas por este tipo de cinematografia está na utilização da narrativa como comentário reflexivo para o intercâmbio entre amadorismo/digitalização. Produtores, diretores e roteiristas do longa-metragem, Jay e Mark Duplass apropriam-se desta perspectiva quando questionam criticamente os métodos e técnicas empregados na realização do filme.

Por fim, valorizando o mito do testemunho e da subjetividade, *The Puffy Chair* reforça ainda a visibilidade que o pessoal ganhou como manifestação pública, rompendo o espaço antes resguardado da intimidade, muito embora esse relato venha por vezes contaminado pela utopia de uma verdade transcendente ou pelo desejo em exorcizar males passados.

## REFERÊNCIAS

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

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

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

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

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

HUYSSSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória**: arquitetura, monumentos, mídia. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

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

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

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

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