

## **‘Colagem de linguagens’: re-midiação<sup>1</sup> em *O homem que copiava* e *Meu tio matou um cara* de Jorge Furtado**

Debora Rocco  
*Universidade Estadual do Centro-Oeste*  
*Guarapuava, PR*

**Resumo:** O cinema, uma forma popular de entretenimento, que há mais de um século encanta multidões, tem sido dramaticamente transformado. Novas tecnologias que cercam a sétima arte, tais como o videogame e o computador, têm mergulhado na tela do cinema e desta forma, fazem com que as diferenças entre mídias sejam quase que apagadas. Levando em consideração que as duas produções de Jorge Furtado, *O Homem que Copiava* e *Meu Tio Matou um Cara*, aqui escolhidas para esta análise, são meios através dos quais outras mídias são transmitidas, este trabalho tem como objetivo apresentar como a Re-midiação, que representa esta fusão, ou diálogo entre diferentes mídias, é veiculada nos dois filmes. Da mesma forma este trabalho visa analisar de que maneira a reprodução mecânica da pintura, da literatura, entre outras manifestações artísticas, provocam diferentes reações no espectador em relação à arte a partir do momento em que são ‘re-midiadas’ nas duas produções cinematográficas em questão. Sendo assim, este trabalho baseia-se nas teorias da Re-midiação, introduzidas por Richard Grusin e Jay D. Bolter, bem como em Walter Benjamin, no que diz respeito à reprodução mecânica da arte.

**Palavras-chave:** Cinema. Mídia. Re-midiação. Jogos virtuais.

**Abstract:** A popular form of entertainment, that for more than a hundred years has enchanted crowds, cinema has been dramatically changed. New technologies that surround the seventh art, such as the videogame and the computer, have merged into the movie screen, thus blurring the differences between media. Taking into consideration that the two filmic productions chosen for this analysis, Jorge Furtado’s *O Homem que Copiava* and *Meu Tio Matou um Cara*, are media that convey other media, this work aims at presenting how both films convey ‘Remidiation’, which basically represents this fusion or dialogue between different media. In addition, this work features

---

<sup>1</sup> O termo, no original em Inglês, é *remediation*, aqui traduzido por mim como re-midiação, termo que deriva da palavra mídia.

an analysis of the ways in which the mechanical reproduction of painting, literature, and other artistic manifestations ‘remediated’ in the two cinematic productions by Furtado, provokes different responses from the spectator in relation to art. Therefore, this work is based upon the Remediation theories introduced by Richard Grusin and Jay D. Bolter, as well as in Walter Benjamin’s studies regarding the mechanical reproduction of art.

**Key words:** Movies. Medium. Remidiation. Virtual games.

## Introdução

Quando assistimos tanto a *O Homem que copiava* quanto a *Meu tio matou um cara*, a primeira palavra que vem à nossa mente é originalidade. Certamente, a performance dos personagens, bem como a estrutura narrativa de ambos os filmes seriam solos muito vastos para análise, porém, sem sombra de dúvida, a maneira como o diretor das duas produções, Jorge Furtado, remidiou, ou seja, inseriu outras mídias em seus filmes, não pode ser desprezada. É sobre isto que este artigo pretende tratar.

Conforme o título deste trabalho sugere, re-mídiação é o termo que norteia a análise dos dois filmes, ao passo que Colagem de Linguagens é o termo que o próprio Jorge Furtado usa para definir *O Homem que copiava*, mas que também pode ser aplicado a *Meu tio matou um cara*. De acordo com Jorge Furtado,

[...] *Meu Tio Matou um Cara* é uma colagem de linguagens [...]. Há muitas linguagens diferentes no filme. Cenas de documentários, muita coisa de animação, tem desenho animado misturado com cenas de dramaturgia. Sobre a linha narrativa do filme [...] as coisas se sucedem por uma espécie de raciocínio, de vida interior dos personagens [...] pela memória afetiva de André. São mais de 200 cenas, muito curtas, que assumem a cara de colagem [...] E tem uma coisa que eu sempre gosto de fazer em qualquer filme que é experimentar formas de narrativas novas, linguagens novas, para de alguma maneira tentar surpreender o espectador. (JORGE FURTADO, comentários do diretor – créditos DVD).

Jorge Furtado chama as diferentes mídias de linguagens, propondo assim que, na sua opinião, cada uma das mídias tem algo a transmitir ao espectador uma vez que estas são canais de transmissão, independente das suas características particulares. Apresentar diferentes mídias em seus filmes é uma escolha frequente e uma característica marcante nas produções de Jorge Furtado. Desta forma, os vários objetos produzidos pela mídia e re-midiados em *O Homem que copiava* e *Meu tio matou um cara* e as consequentes reações no espectador/receptor são os principais assuntos tratados neste artigo.

Quando se fala em empréstimo de conteúdos, dois termos devem ser levados em consideração: *apropriação* e *re-mídiação*. De acordo com Richard Grusin e Jay D. Bolter, apropriação significa “tomar **uma**

**propriedade** de uma mídia e reutilizá-la em outra.”<sup>2</sup>(GRUSIN e BOLTER, p. 8 - grifos meus), ou seja, o conteúdo de uma mídia é emprestado à outra. Este tipo de empréstimo é muito comum em nossa cultura e também é muito antigo. Um bom exemplo que comprova este tipo de empréstimo pode ser visto nas pinturas que ilustravam histórias da bíblia (santaceia), ou de outras fontes literárias. Quando se fala em re-mídiação, também pensamos em um empréstimo, porém, esta trata-se de um tipo mais complexo de empréstimo ou apropriação, uma vez que uma mídia é mergulhada ou representada em outra mídia. Portanto, assim como Grusin et.al. declaram, “re-mídiação é uma característica da nova mídia digital.”(ibid., p. 8).

Como pode ser percebido, a mídia tem inúmeros objetivos quando se trata de atingir o seu público alvo. A escolha da análise dos dois filmes de Jorge Furtado deve-se ao fato de que estes, como muitos outros filmes, têm sido bombardeados por outras mídias e desta forma têm causado nos seus espectadores as reações mais variadas e, conseqüentemente, esses filmes atingem um número muito maior de admiradores. Pode-se dizer que, em um sentido mais amplo, a mídia visa posicionar a audiência o mais próximo possível da experiência que ela está propondo, o que representa o desenvolvimento de uma nova tecnologia. As diferentes mídias, tais como jogos virtuais, *cartoons*, fotografias e etc, também impulsionaram a revolução no cinema, ocorrida nos últimos 20 anos, aproximadamente, uma vez que cada vez mais nos deparamos com filmes que incorporam outras mídias na sua tela e assim, têm alcançado e atingido os mais variados tipos de espectadores. Pode-se dizer que as principais causas para o desenvolvimento de uma nova mídia são a identificação e o desejo cultural por parte do público.

Quando assistimos a *O Homem que copiava* podemos perceber que o *cartoon* e a fotografia foram re-midiados no filme, ao passo que em *Meu tio matou um cara* foram re-midiadas algumas sequências e trilha sonora de videogame, bem como fotografias. Meu propósito, a partir deste momento, é apresentar uma parte do enredo dos dois filmes e também mostrar as diferentes linguagens, ou mídias que foram re-midiadas nas duas produções filmicas.

## **Desenvolvimento**

André, o protagonista de *O Homem que copiava*, é um rapaz de 19 anos, de família pobre, que vive com a mãe e trabalha como operador de fotocopiadora. André não se sente confortável ao falar de sua profissão, visto que não acredita ser um trabalho muito lucrativo. E o pior, em sua opinião, ser um operador de fotocopiadora não é motivo de orgulho. Enquanto faz as cópias dos clientes, André, involuntariamente, aproveita para ler alguns artigos, sonetos e histórias sobre personalidades, com os quais ele nunca teve contato anteriormente. Levando

---

<sup>2</sup> Como a maior parte dos textos que fundamentaram esta pesquisa estão escritos em língua inglesa, todas as citações presentes neste artigo foram traduzidas por mim.

uma vida difícil, André tenta esquecer os seus problemas cultivando um amor platônico por Silvia, uma vizinha, que reside bem em frente ao prédio em que ele reside. Tentando aproximar-se da garota, ele vai até o lugar onde Silvia trabalha e finge estar interessado em comprar um chambre para sua mãe. O problema é que ele não tem dinheiro para comprá-lo. Tudo parece estar resolvido quando uma copiadora colorida chega na loja em que André trabalha. Até aquele dia, André, além de ser um operador de fotocopiadora também fazia ilustrações. No entanto os seus *cartoons* permaneciam entre as quatro paredes de seu quarto. Tendo consciência de que jamais se tornaria rico e famoso como um ilustrador, André tem a geniosa ideia de tirar uma cópia colorida de uma nota de R\$50,00. A reprodução da nota abre as janelas para um novo mundo. Seus sonhos, até então limitados por causa de sua condição social e econômica, começam a se tornar reais, porque através das cópias que ele posteriormente tira mais, André consegue alcançar o real. O título completo do filme é *O Homem que copiava: A Vida é original. O resto é cópia*, revela o verdadeiro sentido do filme. A vida dura de André era a verdade, o autêntico. Parte do que ele pôde alcançar posteriormente, quando ganha um prêmio milionário na loteria, foi possível devido àquelas primeiras cópias que ele fez. A diferença entre a originalidade dos *cartoons* de André e o dinheiro fotocopiado expressa a ideia de que o original às vezes não traz os mesmos benefícios que algumas cópias trazem.

O *cartoon*, da página para a tela, torna-se vivo, assim como o dinheiro fotocopiado. De uma forma diferente e descontraída, o espectador recebe informações importantes sobre a personalidade e a vida de André. Os seus desenhos adquirem movimento e refletem a vida de André como ela é. Como mencionado anteriormente, André apaixona-se por sua vizinha, Silvia. Uma vez que a janela de seu quarto é em frente à janela do quarto de Silvia, André gasta as suas noites espiando cada movimento quando ela chega em casa. Cada janela do apartamento de Silvia, assemelha-se a cada quadro de uma história em quadrinhos, expressando assim a visão fragmentada que André tem de Silvia antes de falar com ela.

Chega um determinado ponto da narrativa de André em que as cenas reais de sua vida são colocadas dentro dos quadrinhos e, assim, a enfadonha rotina de sua vida é registrada no *cartoon*. Como uma revista em quadrinhos, que está sempre ali e pode ser lida todos os dias, assim era a vida de André. Nada mudava. Todos os dias era tudo sempre igual. Um ponto muito interessante é que durante quase todo o filme o rosto da mãe de André não aparece. Para quem se lembra dos desenhos do *Snoopy* e de sua turma, bem como *Tom e Jerry*, nos quais o rosto dos adultos nunca aparecia, assim acontece na história de André. Só no final do filme, quando André está mais maduro e decide ir embora é que o rosto da mãe finalmente aparece.

A questão mais importante da inserção do *cartoon* no filme, é que Jorge Furtado escolheu uma mídia, que aparentemente é mais dirigida a crianças, cujo *layout* chega até o espectador como algo mais suave e mais alegre para que

o espectador possa ficar sabendo tudo o que aconteceu com André, a infância sofrida e, principalmente, o ponto que mais lhe causa mágoa, o dia em que seu pai foi comprar cigarro e nunca mais voltou. Portanto, pode-se dizer que nenhuma outra mídia poderia melhor amenizar a triste e enfadonha vida de André, do que um desenho animado. Em *Meu tio matou um cara* não acontece a re-midição do *cartoon*. Ainda analisando *O Homem que copiava*, a fotografia é uma outra mídia re-midiada no filme. Um cartão postal do Rio de Janeiro que cai no chão da loja em que André trabalha antecipa o que irá acontecer no desenrolar da trama. Uma única foto, veiculada na tela, transmite o desejo dos personagens de estar naquele lugar sonhado. Na opinião de Walter Benjamin, “o desejo da massa contemporânea [é] trazer as coisas ‘mais próximas’ espacialmente e humanamente.”(BENJAMIN, p.4). Devido à expectativa de um novo público, o termo *hipermídia* aparece para representar a saturação e estimulação de ideias e a conseqüente multiplicidade de sensações que podem ser experimentadas através de uma mídia. De acordo com Grusin e Bolter “a hipermídia busca o real através da multiplicação de mídias e, desta forma, gera um sentimento de abundância, de saciedade e de experiência, que passa a ser aceita como realidade.”(GRUSIN e BOLTER, p.9).

Ao contrário do que se pensa, esta busca por diferentes sensações não é algo recente. Exemplos de hipermídia não são somente frutos da nossa era tecnológica, mas, pode-se dizer que, há séculos, quando alguns pintores europeus (séc. XIV e XV) inseriam em suas pinturas mapas, inscrições, cartas e espelhos, já tínhamos ótimos exemplos de hipermídias. Um bom exemplo é o quadro *Jovens esposos*, de Jan Van Eyck (pintor Belga), cujo reflexo do espelho situado atrás do jovem casal permite que o espectador veja o que está disposto à frente deles, ou seja, o espelho representa uma janela que é aberta ao espectador. Sendo assim, informações e sensações múltiplas são colocadas à disposição deste receptor, uma vez que é dado, a cada admirador da obra, analisar cuidadosamente as informações que o reflexo do espelho acrescenta à sua percepção. O cartão postal, desta forma, é um exemplo de *hipermídia* em *O Homem que copiava*, onde a imagem do Cristo Redentor é uma janela aberta para os sonhos de André, que gera múltiplas sensações, ideias e desejos, os quais conduzem a sua vida. Sendo assim, o cartão postal do Rio de Janeiro, sob o céu azul é a fotocópia de um sonho, ao passo que Porto Alegre é a fotocópia da dura realidade.

No caso de *Meu tio matou um cara*, o próprio título do filme já sugere que algo deverá ser investigado durante o desenrolar da trama. Há uma sequência específica em que Duda, o personagem principal do filme, empenha-se na revelação de quem realmente matou o cara, uma vez que, seu tio Éder, enquanto principal suspeito, é levado preso. Duda contrata um investigador particular e este tira inúmeras fotos na casa da namorada do tio. Através destas fotos Duda consegue levantar provas de que seu tio era inocente. O conteúdo de cada foto revela que o verdadeiro assassino é a

namorada do tio. O que torna significativa a presença das fotografias no filme é que o espectador une-se a Duda durante a investigação, pois cada foto que é escolhida por ele e mostrada na tela faz com que o espectador, juntamente com Duda, levante as pistas e descubra quem é o verdadeiro culpado.

Em relação à identificação do espectador/ jogador com a realidade virtual, já faz algum tempo que alguns jogos virtuais, tais como *Doom*, *Medal of Honor* e *Battlefield*, entre outros, possibilitam que o jogador tenha um ponto de vista em primeira pessoa. Desta forma, o jogador assume o ponto de vista do personagem, identifica-se com o herói/heroína, e, como consequência, o sentimento de presença e realidade é evocado, comprovando assim a proposição de Grusin et.al., ao declarar que “o real é definido em termos de experiência do espectador.”(ibid., p.9). Quem já assistiu a adaptação de *Doom*, para o cinema, percebe que o objetivo do diretor é inspirar no espectador o mesmo sentimento de presença que o jogo propõe. Referindo-se à realidade virtual, Grusin et.al. citam Arthur Clarke, uma vez que este declara que “a realidade virtual não irá meramente substituir a TV. Ela irá comê-la viva.”(ibid., p.9). Esta afirmação nos alerta acerca da proporção que a mídia digital tem assumido no tocante à re-mídiação.

No que diz respeito ao desejo cultural de uma massa, Grusin & Bolter afirmam que “a nossa cultura quer tanto multiplicar as mídias quanto apagar todos os traços de mediação.”(ibid., p.1). Isto se refere ao termo transparência. A mídia digital quer se apagar, ser transparente, de forma que o espectador/receptor mantenha o mesmo relacionamento com o conteúdo como se estivesse confrontando a mídia original. No caso de *Doom*, há algumas sequências em que parece que estamos em frente à TV vendo a mídia original (jogo virtual), uma vez que no filme foram remediadas algumas cenas do jogo e também a música acelerada, que é uma característica deste e de outros jogos virtuais. Desta forma, os produtores cinematográficos têm alcançado cada vez mais admiradores, possibilitando que, em termos de experiência, o jogador pareça encontrar uma menor distância entre a experiência de jogar no computador ou videogame, ou assistir ao jogo re-midiado digitalmente na tela de um filme. Porém, é importante salientar que a presença implícita da mídia mais antiga, neste caso, o jogo virtual, não poderá ser apagada, uma vez que a nova mídia (filme) continua a estar dependente da mais antiga. No que diz respeito a *Meu tio matou um cara* acontece o oposto. A nova mídia é o jogo virtual que está sendo re-midiado no filme e o filme é a mídia mais antiga, uma vez que a equipe de produção não se apropriou de um jogo virtual já existente, como no caso de *Doom*.

Pode-se dizer que a transparência é um dos objetivos principais de Jorge Furtado, uma vez que, nos dois filmes, o objetivo do diretor é fazer com que a intervenção de outras mídias seja transparente ao espectador e desta forma cause neste diferentes reações. Em *O Homem que copiava*, quando o diretor faz a re-mídiação do *cartoon* em seu filme, o espectador vê a história

de vida narrada por André, como se estivesse em frente à televisão, vendo um *cartoon*, e não um filme que é dirigido especificamente a adultos.

Em *Meu tio matou um cara* também acontece a re-midiação, porém, de um jogo virtual. Como mencionado, o tema do filme envolve a investigação de um assassinato. Como o próprio diretor declara, o jogo que introduz o filme, ou seja, apresenta os créditos do filme, foi elaborado por pessoas capacitadas, a pedido do próprio diretor; ou seja, trata-se de um jogo feito especificamente para o filme. Enquanto os nomes dos atores/atrizes, entre outras informações, são mostrados na tela, o espectador já assume a visão de primeira pessoa e, desta forma, identifica-se com o personagem que está se dirigindo para um local onde aconteceu um crime. É importante salientar que, várias vezes durante o filme, Duda aparecerá jogando este jogo. De acordo com Grusin e Bolter “com o objetivo de criar um sentimento de presença, a realidade virtual deve chegar o mais próximo do mundo visual que está lá fora.”(ibid., p.2), ou seja, em outras palavras, Grusin & Bolter estão propondo que, quanto mais parecida com o mundo em que o jogador/ espectador vive, a realidade virtual terá alcançado os objetivos a que ela se propõe. Então, como Jorge Furtado faz com que o mundo virtual aproxime-se da realidade do espectador/ jogador? Inserindo nas imagens sons que traduzem a realidade de uma cidade grande, no caso Porto Alegre: o ronco e a freada de um ônibus. Há um determinado momento em que o personagem (investigador) tosse, e ainda é possível ouvir os seus passos no momento em que desce do ônibus e segue em direção ao local do crime. Durante toda a introdução do filme não há trilha sonora, somente quando o personagem chega em casa é que a música é ouvida pelo espectador.

No momento em que o personagem começa a encontrar as pistas, a nova mídia, jogo virtual é re- midiado no filme. Percebe-se que se trata de um jogo de computador, uma vez que o cursor do mouse aparece na tela e, como se estivéssemos fazendo parte do jogo, o qual o próprio Jorge Furtado nos convida a jogar, cada pista encontrada é selecionada pelo cursor e separada do restante da imagem. Nesta sequência, todos os traços da mídia filme são apagados, ao passo que a mídia computador é aparente ao espectador. É na figura de Duda que podemos perceber o nível de envolvimento do homem com a tecnologia digital que o cerca. Tudo o que impulsiona Duda a procurar o verdadeiro culpado pelo assassinato baseia-se na sua experiência enquanto investigador virtual, uma vez que tudo aquilo que ele conhece sobre investigação está baseado no seu conhecimento de realidade virtual. Sendo assim, Duda faz as ligações de cada fato na vida real, como se estivesse em um jogo, comprovando assim a influência das diversas mídias na sua vida.

Há um momento, durante a narrativa, que Duda resolve revelar ao espectador quem é e o que faz seu tio Éder, aquele que está preso sob a acusação do assassinato. Dentre outras informações que Duda nos fornece, ele menciona que Éder tinha um *Sushibar*. Duda senta-se novamente em frente

ao computador e, ao clicar no mouse, a mídia filme mais uma vez desaparece da tela, e o espectador vê o *site* da empresa de Éder. Portanto, nesta sequência a audiência é posicionada o mais próximo possível da experiência de navegar na internet.

Além da re-mídiação, um outro termo que poderia intitular este artigo e que diz respeito principalmente a *O Homem que copiava*, é intertextualidade. De acordo com Kristeva, “[...]todo texto é construído de um mosaico de citações; todo texto é a absorção e transformação de outro.”(KRISTEVA, 1974, p. 64). Em *O Homem que copiava* a intertextualidade pode ser percebida quando Jorge Furtado insere no filme um soneto de Shakespeare e um retrato de Van Gogh fazendo com que outros textos dialoguem com o enredo de seu filme. Portanto, intertextualidade e re-mídiação diferem pelo simples fato de que re-mídiação representa diálogos entre mídias, ao passo que intertextualidade refere-se a diálogos entre textos. No entanto, acredito que tanto a pintura, quanto o soneto não deixam de ser mídias, uma vez que ambas, reproduzidas no filme, fazem com que novos significados e experiências sejam construídos pelo receptor.

Não há dúvida de que sonetos e pinturas estão bem mais distantes da massa do que um filme. Walter Benjamin declara que “[...]a reprodução mecânica da arte muda as reações da massa em relação à arte.”(BENJAMIN, p.11). Em outras palavras, Benjamin está afirmando que, a partir do momento em que as diferentes artes (literatura, escultura, pintura, etc.) são reproduzidas na tela do cinema, um número bem maior de pessoas tem acesso a elas, uma vez que nem todos têm a oportunidade ou até mesmo vontade de apreciar uma pintura em um grande museu, ou de sentar-se tranquilamente em uma grande biblioteca e ler algum texto literário. No entanto, quem é que não gosta de sentar-se em frente a um grande telão e se deixar envolver pelas imagens, pelo som e pela atmosfera que o cinema proporciona? Quando Furtado re-mídia uma obra de Van Gogh e um soneto de Shakespeare, o diretor comprova que, nesta era digital, nem o espaço, nem o tempo podem afetar a experiência artística do receptor.

Como mencionado anteriormente, André, o personagem principal de *O Homem que copiava*, é um rapaz simples, trabalhador e que começa a conhecer um novo mundo através de seu trabalho, que ele próprio considera indigno. É através deste trabalho nada lucrativo que André conhece Shakespeare, Cervantes e Van Gogh. Por apenas uma página fotocopiada André aprende que Shakespeare e Cervantes morreram no mesmo dia, informação esta que estaria bem mais distante dele se não fosse o seu trabalho e, desta forma, se não fosse a reprodução mecânica (fotocópia) do texto atingindo a massa, aqui representado pela figura de André.

Um outro dia, André tira a cópia de um soneto de Shakespeare. André lê o soneto e não entende nada devido ao vocabulário complexo que apresenta. Em *Shakespeare: a invenção do humano*, Harold Bloom declara que, em nossos

dias, somos “[...] bombardeados pela televisão, por filmes e computadores, nossos ouvidos, internos e externos, tem dificuldade em aprender o zumbido dos pensamentos de Shakespeare, que escapam à nossa mente.”(BLOOM, p.589). André representa esta porção da população que não consegue interpretar e fazer as inferências necessárias para a compreensão do texto, visto que em seu mundo está totalmente distante desse tipo de texto. Silvia, por sua vez, já conhecia o soneto e o sabia de cor. Ao contrário de André, Silvia não estava em contato com a tecnologia da copiadora. Por levar uma vida reclusa, do trabalho para o seu quarto e de seu quarto para o trabalho, esta tem uma afinidade muito maior com os livros, o que a torna capaz de interpretar o soneto e transmiti-lo a André. Harold Bloom parece considerar que as adaptações de alguns textos para o cinema ocasionam um distanciamento do texto escrito. É através deste empréstimo do texto escrito para o filme, que os espectadores aproximam-se de Shakespeare.

Um dos pontos mais interessantes deste diálogo entre o texto de Furtado e o soneto de Shakespeare é quem, juntamente com André, o espectador que ainda não conhecia o texto, recebe-o e pode assim, estabelecer as relações da arte com a sua vida diária. Os últimos versos do soneto são: “Contra a foice do tempo é vão combate/ Salvo a prole, que o enfrenta se te abate”. Ao ler estas linhas André não sabe o significado de prole e Silvia, portanto, lhe explica que prole refere-se aos filhos e que na opinião de Shakespeare, só estes podem vencer o tempo. Uma outra sequência, onde André aparece fotocopiando um auto-retrato de Van Gogh, informa o espectador que Van Gogh não teve filhos. Preocupado com o seu futuro, André declara “[...] o cara rala a vida inteira prá deixar grana prá sei lá quem, que nem filho não teve tempo prá ter.” Sem sombra de dúvidas, as obras de Van Gogh estão na lista das mais valiosas do mundo e também, das mais falsificadas. Para André, como para tantos outros, as cópias que ele reproduz, bem como aquelas vendidas nas ruas da cidade produzem, sob o ponto de vista da massa, o mesmo efeito para aquele que o adquire. Assim, André, baseado naquilo que aprendeu com o soneto de Shakespeare chega à conclusão que Van Gogh, que ficara tão famoso por causa de suas obras originais, não deixou cópias, uma vez que não teve nem tempo de ter um filho, sendo assim, Van Gogh não conseguiu vencer o tempo. Desta forma, pode-se perceber que um simples gesto de André, ao fotocopiar os dois textos, muda a visão que André tinha do mundo ao seu redor e de si próprio.

### **Considerações finais**

O universo que emerge do cinema não se reduz apenas à transmissão de imagens e sons. A cada dia que passa, o cinema coloca o espectador em contato com as diversas manifestações artísticas e tecnológicas, fazendo com que, conforme propõem Grusin e Bolter, haja uma multiplicidade de sensações a serem experimentadas pelo receptor. Sem sombra de dúvida, a maneira

como a equipe de produção de Jorge Furtado emprestou outras mídias para construir os filmes, possibilita ao espectador uma experiência significativa. O significado emanado de cada texto e mídia re-midiados no filme, mostra como um homem humilde, assim como André, que leva uma vida difícil, bem como Duda, um adolescente de classe média, estão cercados pela mídia. Os dois filmes nos revelam o quanto o ser humano está dependente da mídia, e o quanto este é incapaz de manter-se imune à ela. Sendo assim, tanto em *O Homem que copiava*, quanto em *Meu tio matou um cara*, à audiência é dada a oportunidade de ter acesso a diferentes artes, que proporcionam sensações distintas e que mudam a visão comum que possamos ter no que diz respeito a arte e mídia.

## **Referências**

### **Fontes primárias**

FURTADO, J. dir. *Meu tio matou um cara*. Fox Film do Brasil, 2005.

FURTADO, J. dir. *O Homem que copiava*. Columbia Pictures do Brasil, 2002.

### **Fontes secundárias**

BENJAMIN, W. “The work of art in the age of mechanical reproduction (1935)”, em UCLA School of Theater, Film and Television; Transcrito: por Andy Blunden, 1998.

BLOOM, H. *Shakespeare: a invenção do humano*. Trad. José R. O’Shea. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001

BOLTER, J.D.; GRUSIN, R. *Remediation*. <http://www.english.wayne.edu/facpages/marshall/pdf/grusinbrazil/remidiation>>.

BORDWELL, D.; THOMPSON, K. *Film history: an introduction*. New York: McGraw-Hill, 1994.

FRIEDBERG, A. The end of cinema: multimedia and technological change. In. *Reinventing Film Studies*. London: Oxford University Press, 2000.

KRISTEVA, J. *Introdução à semântica*. Trad. Lúcia Helena França Ferraz. São Paulo: Perspectiva, 1974.

MCLUHAN, M. *Understanding media*. Cambridge: MIT Press, 1994.