



## CINEMA

# Jogos de linguagem nas telas de Jorge Furtado: juventude e outras fases

*Language games on Jorge Furtado's screens: youth and other phases*

*Juegos de lenguaje en las pantallas de Jorge Furtado: juventud y otras fases*

**Afonso Barbosa<sup>1</sup>**

[orcid.org/0000-0001-8224-5623](https://orcid.org/0000-0001-8224-5623)  
[afonso780@yahoo.com.br](mailto:afonso780@yahoo.com.br)

**Luiz Antonio Mousinho<sup>1</sup>**

[orcid.org/0000-0002-7730-3195](https://orcid.org/0000-0002-7730-3195)  
[luizantoniomousinho@gmail.com](mailto:luizantoniomousinho@gmail.com)

**Recebido em:** 11 jun. 2020.

**Aprovado em:** 27 maio 2021.

**Publicado em:** 20 ago. 2021.

**Resumo:** O objetivo deste trabalho é mapear ocorrências dialógicas em algumas das obras dirigidas e/ou roteirizadas por Jorge Furtado, observando como a construção do elemento lúdico se dá intertextualmente pelo imbricamento de uma variedade de plataformas discursivas, sobretudo a partir dos jogos, eletrônicos e metafóricos, presentes em longas-metragens de Furtado e em outros projetos audiovisuais corroteirizados por ele, especialmente *Houve uma vez dois verões* (2002), *O homem que copiava* (2003), *Meu tio matou um cara* (2004) e *Saneamento básico, o filme* (2007). Com isso, pretende-se examinar nos textos selecionados categorias narratológicas, como enredo e personagem, enquanto unidades propulsoras, especialmente, da linguagem dos *videogames*, que adquire entrâncias cada vez mais relevantes nos estudos acadêmicos e que, para estabelecer uma gramática específica, desdobrou-se, assim como o próprio cinema, em muitos momentos, pelas relações estabelecidas com outras práticas artísticas. O artigo viabiliza, desse modo, uma leitura das aproximações filmicas e audiovisuais em interface com a ludicidade alcançada pelos jogos, estética e tematicamente evocados, o que acaba gerando uma reelaboração no trato da mensagem e formas outras de ressignificar o laço narrativo com a recepção.

**Palavras-chave:** Cinema. Jorge Furtado. Intertextualidade. Metalinguagem. Jogos.

**Abstract:** The objective of this work is to map dialogical occurrences in some of the works directed and/or scripted by Jorge Furtado, observing how the ludic element's construction occurs intertextually through the overlapping of a variety of discursive platforms, especially from games, electronics and metaphoricals, present in Furtado's feature films and in others audiovisual projects co-written by him, especially *Two summers* (2002), *The man who copied* (2003), *My uncle killed a guy* (2004) and *Basic Sanitation, the movie* (2007). Hence, we intend to examine in the selected texts narratological categories, such as plot and character, as propelling units, especially in the language of video games, which it is acquiring an increasing relevance in academic studies and which, to establish a specific grammar, unfolded, as well as the cinema itself, in many moments, by the relations established with other artistic practices. Thus, the article enables a reading of filmic and audiovisual approaches in interface with the playfulness structured by games, aesthetically and thematically evoked, which ends up generating a reworking in the treatment of the message and other ways of reframing the narrative bond with the reception.

**Keywords:** Cinema. Jorge Furtado. Intertextuality. Metalanguage. Games.

**Resumen:** El objetivo de este trabajo es mapear ocurrencias dialógicas en algunas de las obras dirigidas y/o guionadas por Jorge Furtado, observando cómo la construcción del elemento lúdico ocurre intertextualmente a través de la superposición de una variedad de plataformas discursivas, especialmente de juegos, electrónicos y metafóricos, presente en los largometrajes de Furtado y en otros proyectos audiovisuales coescritos por él, especialmente *Hubo una vez dos veranos* (2002), *El hombre que copiaba* (2003), *Mi tío ha matado un tipo* (2004) y *Saneamento básico, el filme* (2007). Con eso, pretendemos examinar en



<sup>1</sup> Universidade Federal da Paraíba (UFPB), João Pessoa, PB, Brasil.

los textos seleccionados categorías narratológicas, como trama y personaje, como unidades impulsoras, especialmente del lenguaje de los videojuegos, que adquiere características cada vez más relevantes en los estudios académicos, y que, con el fin de establecer una gramática específica, se desdobló, así como el propio cine, en muchos momentos, a través de las relaciones establecidas con otras prácticas artísticas. Así, el artículo posibilita una lectura de enfoques filmicos y audiovisuales en conexión con lo lúdico alcanzado por los juegos, evocados estética y temáticamente, que genera una reelaboración en el tratamiento del mensaje y otras formas de replantear el vínculo narrativo con la recepción.

**Palabras clave:** Cine. Jorge Furtado. Intertextualidad. Metalenguaje. Juegos.

### Introdução: entre textos e games

Vamos examinar produções dirigidas e roteirizadas por Jorge Furtado e parceiros, analisando dados pontuais dessas obras, em especial, a partir de questões relacionadas à interdiscursividade lúdica – tanto do ponto de vista técnico quanto temático –, rastreando, nesse sentido, recorrências narrativas e estilísticas que nos auxiliem na compreensão da produção do diretor-roteirista. Além disso, interessa-nos investigar como essa proposta reordena o tropo relacional estabelecido com a recepção, ao explorar um mecanismo de interlocução metalinguística.

Para tanto, com o recorte aqui proposto, pretendemos realizar uma análise de aspectos de textos corroteirizados por Furtado, a exemplo da série *Cidade dos homens* (2002-2018);<sup>2</sup> e, sobretudo, dos longas-metragens dirigidos por ele: *Houve uma vez dois verões* (2002), *O homem que copiava* (2003) e *Meu tio matou um cara* (2004). O primeiro filme conta a história de Chico (André Arteché), um adolescente que procura reencontrar Roza (Ana Maria Mainieri), garota com a qual se relaciona e se apaixona, sendo alvo de um golpe financeiro quando ela anuncia uma falsa gravidez. A segunda obra narra o cotidiano de André (Lázaro Ramos), as dificuldades enfrentadas por ele e as observações minuciosas que o protagonista faz usando um binóculo da janela do próprio quarto, além dos movimentados fluxos de consciência

do personagem. Já o terceiro longa-metragem tem sua narrativa em torno do jovem Duca (Darlan Cunha), um adolescente que gosta de jogos de computador e está apaixonado pela melhor amiga, Isa (Sophia Reis). Os dois personagens acabam se conectando ainda mais quando o tio dele é preso por suspeita de assassinato e eles partem em uma investigação à procura dos segredos que envolvem o crime. Incorporamos, ainda, nesse escopo textos de outros autores, de maneira subsidiária, que se correlacionem ao *corpus* do estudo, de modo a ilustrar e sedimentar a verticalização aqui proposta.

É importante destacar que este artigo aprofunda questões a partir da noção do dialogismo bakhtiniano, analisando-o junto às obras de Jorge Furtado, mas, evidentemente, não inaugura o repositório de estudos das produções do diretor, dada a existência de uma gama de trabalhos científicos que se propõem a debater o acervo de realizações cinematográficas e audiovisuais de Furtado, corroborando a circulação da obra do diretor no ambiente acadêmico pelo vigor estético e boa provocação crítica que instauram.

Nesse sentido, em um rol exemplificativo e, dessa forma, não exaustivo, é possível citar artigos como "Cinema gaúcho: um modo de fazer e ver os jovens" (2007), de Ana Carolina Escosteguy e Cristiane Freitas Gutfreind; "O papel do mouse, do game e da animação em *Meu tio matou um cara*: a geração digital e o culto ao presenteísmo" (2006), de Denize Correa Araujo; e "Corrosão social, pragmatismo e ressentimento: vozes dissonantes no cinema brasileiro de resultados" (2006), de Ismail Xavier (nesse último exemplo, trazendo à discussão o filme *O homem que copiava*). Além desses, outros estudos importantes se destacam, como a tese de Leandro Saraiva (2006), orientada por Ismail Xavier, *Pequenos homens, grandes destinos e ironias líricas: O Homem que Copiava* (Jorge Furtado, 2004) e *Redentor* (Cláudio Torres, 2005); e, ainda, "Saneamento básico, o filme, ou como fazer um filme de bordas" (2011), de Rosana Lima Soares,

<sup>2</sup> A produção traz histórias da dupla Acerola (Douglas Silva) e Laranjinha (Darlan Cunha), amigos que moram em uma favela do Rio de Janeiro e estão "em meio às complexas relações entre a comunidade, os traficantes e as estruturas de poder dentro e fora do morro. [...] a ênfase é para a vida comunitária, tendo como centro o cotidiano dos dois garotos". (MOUSINHO, 2012, p. 63).

que dão provas do trânsito eloquente pelo qual trafegam as obras de Furtado no meio acadêmico.

Para tentar captar um dos fundamentos que norteia parte da ficcionalidade presente na obra de Furtado, podemos citar um trecho de um programa de tevê do qual ele foi diretor-geral e um dos roteiristas e que foi exibido em 2003 pela Rede Globo. A concepção do *Cena aberta* girava em torno de adaptações de obras literárias para o formato audiovisual. O projeto procurava mostrar os bastidores do processo de filmagem a partir de uma concatenação entre a representação do real e o dado ficcional propriamente dito. No episódio "Negro Bonifácio", Regina Casé apresenta sucintamente o caráter lúdico do programa, que acaba reverberando outros trabalhos de Furtado, ao afirmar que "a gente mente pra dizer melhor a verdade",<sup>3</sup> rimando com a ideia de que "a palavra ilusão quer dizer 'em jogo'" (HUIZINGA apud STAM, 1981, p. 18).

Cabe-nos, ainda, detalhar a matriz metodológica, especificando os fragmentos dos materiais selecionados, em especial, excertos dos primeiros longas-metragens de Jorge Furtado. A partir desse recorte, pretendemos analisar os elementos constitutivos das obras, sobretudo no que se refere a enredo e personagem, correlacionados à hibridização transtextual (PUCCI JR., 2008, p. 32)<sup>4</sup> marcada por elos com a linguagem dos *games* e a capacidade de permear o discurso com autorreferencialidades. A metalinguagem, sob o aspecto lúdico, brinca sobre a corda bamba da ilusão, sem perder de vista, abaixo, a rede anti-ilusionista que serve de anteparo às quedas que a recepção sofre quando o texto reflexivo expõe as entranhas de sua construção.

Partindo para o conceito de metalinguagem, no *E-Dicionário de termos literários*, de Carlos Ceia, vemos um processo de espelhamento na própria explicação do termo, ao levarmos em consideração as palavras da professora Ivete Walty,

Quando consultamos o dicionário para nos inteirarmos do significado da palavra metalinguagem, estávamos nos valendo da função metalinguística, pois o dicionário é um repertório de palavras sobre palavras, à disposição do falante, nativo ou não. É interessante registrar, contudo, que o que parece ser uma mera lista de palavras no seu sentido denotativo, mais corriqueiro e imediato, já contém potencialmente a múltipla carga de significações e, conseqüentemente, de sedução da língua (WALTY, 2010).

O aspecto encantatório e lúdico da palavra está representado em *Saneamento básico, o filme* (2007), longa-metragem dirigido e roteirizado por Jorge Furtado. A obra conta a história de uma comunidade interiorana do Rio Grande do Sul que, em busca de recursos para resolver os problemas de esgotamento sanitário do local, consegue aporte financeiro e público apenas a partir de um edital para a realização de um curta-metragem. Na tentativa de fazer o vídeo com uma pequena parte do dinheiro e usar a maioria para as obras de infraestrutura, Marina (Fernanda Torres) e Joaquim (Wagner Moura) encabeçam o projeto com a ajuda de outros moradores, mas acabam descobrindo ludicamente o fazer cinematográfico, o que provoca o efeito colateral de comprometer praticamente todo o orçamento somente com a realização do curta.

A ludicidade está na verticalização do dado autorreferencial, que se desdobra para ampliar o sentido e o sentir dos vocábulos também pela consulta que seus personagens fazem ao dicionário. Isso ocorre no enredo da obra quando Joaquim vai conversar com Marcela (Janaina Kremer), funcionária da prefeitura, sobre a exigência da elaboração de um projeto e de um roteiro para conseguir os 10 mil reais por meio do edital. Ela esclarece que "a verba é necessariamente para obras de ficção".

A discussão a respeito do conceito de ficção gera um debate entre Joaquim e Marina, se estende na investigação da protagonista junto ao pai e na busca dicionarizada que ela faz com Marcela.

<sup>3</sup> Transcrição de trecho do segundo episódio, "Negro Bonifácio", da série *Cena Aberta* (2003).

<sup>4</sup> Aqui para trazer ao artigo uma expressão do professor Renato Pucci quanto a algumas produções ficcionais em um contexto pós-moderno, nas quais existe uma predisposição à "impureza em relação a outras artes e mídias" (2008, p. 32). Metodologicamente, a nossa análise procura investigar, no entanto, esses liames a partir do dialogismo bakhtiniano, reconhecendo a importância de destacar outros estudos da cinematografia nacional que levantam questões congêneres, com lastro na esfera do "hibridismo transtextual", a partir de filmes como *Cidade oculta* (Francisco Botelho, 1986); *Anjos da noite* (Wilson Barros, 1987); e *A dama do Cine Shangai* (Guilherme de Almeida Prado, 1988), que estão no livro de Pucci, *Cinema brasileiro pós-moderno: o neon-realismo* (2008).

A caça à palavra e às suas acepções insere-se em um contexto metalinguístico, que vai abarcar a meta-funcionalidade resultante desses procedimentos. A análise aqui proposta compreende a metalinguagem que aí se coloca enquanto recurso estético que se propõe ir além, no jogo de palavras, de cenas e de códigos sob olhares dos personagens que debatem na teia narrativa a própria ficção e os significados dos discursos artísticos, em campos discursivos que entrecruzam códigos.

Como elo para discutir esses imbricamentos, Robert Stam articula linhas de aproximação entre o estudo do cinema e o dialogismo enquanto conceito constituído pelo filósofo russo Mikhail Bakhtin. No nosso horizonte de pesquisa, vigora a noção de que o cerne dialógico contribui para que o indivíduo que cria atue como “um agente que dinamicamente orquestra textos e discursos preexistentes. [...] A intertextualidade não se limita a um único meio; ela autoriza relações dialógicas com outros meios e artes” (STAM, 2003, p. 227). Sendo assim, a leitura sobre os objetos artísticos aqui debatidos está alicerçada na ideia de que “nosso discurso, isto é, todos os nossos enunciados (inclusive as obras criadas) é pleno de palavras dos outros, de um grau variado de alteridade ou de assimilabilidade, de um grau variado de aperceptibilidade e de relevância” (BAKHTIN, 2019, p. 54).

Dessa forma, as relações dialógicas, que vão além da superfície textual, estão configuradas no ambiente social, no contexto de trocas e de embates discursivos, a partir também das formas variadas com as quais “essas palavras dos outros trazem consigo a sua expressão, o seu tom valorativo que assimilamos, reelaboramos, e reacentuamos” (BAKHTIN, 2019, p. 54).

Como assinalam Leandro Saraiva e Newton Canitto, “criar e criticar são dois movimentos complementares” (2004, p. 37). Muitas vezes, observados como elementos ambivalentes, a noção que temos do ato criativo e da análise do objeto artístico compõem, na verdade, uma sistemática que, não necessariamente, interpola esses dois aspectos, mas os une em um processo de entrelaçamento. Se aqui colocamos o debate

em um contexto de trocas comunicacionais, podemos alicerçar a noção de que os autores também são leitores/espectadores não só da produção de outrem, mas de suas próprias manifestações discursivas, em um encadeamento que funciona como impulso criativo da reflexão sobre o estatuto artístico.

À medida que a análise aporta às margens de uma concepção de estudo voltada à “recombinação criativa do tipo ‘Lavoisier’”, acabamos por ir de encontro à crença em um mito romântico que confere valor absoluto à originalidade enquanto ideia reguladora (SARAIVA; CANNITO, 2004, p. 45, 47). Com isso, seguimos para o debate dos objetos aqui relacionados, concatenando teoria e crítica ao passo que formos avançando na construção do artigo e destacando a forma como as obras são urdidas a partir de estruturas narrativas com vieses cômicos e que se complexificam pela plurissignificância de suas propostas lúdicas, metalinguísticas e interdiscursivas.

### **Receitas para iniciar o espectador: como preparar o terreno**

Dentre as diversas estratégias que instigam o estatuto lúdico de parte das obras de Furtado, é possível destacar a inclinação para os diálogos implícitos e explícitos estabelecidos com o público. Procedimentos como esses têm sido bastante utilizados em produções artísticas a partir de vários tipos de discurso ficcional. No cerne desse tópico, João Batista de Brito pondera que

há quem julgue que, numa arte essencialmente narrativa como o cinema, essa inclinação para a autorreflexividade constitui um sintoma suicida de franca decadência: dizendo-se a si mesma, a sétima arte estaria admitindo uma espécie de esgotamento temático, como se nada mais tivesse a dizer da vida, do mundo e dos homens. Outros há, por outro lado, que veem nessa autorreflexividade, ao contrário, uma prova de vitalidade que arvora para o cinema o direito de possuir e defender uma consciência de sua especificidade estética e artística (1995, p. 231).

A visão de si e o olhar centrado no desvelamento das vigas que sustentam o próprio discurso podem gerar ganhos artísticos. A literatura brasileira tem Machado de Assis como luminar

arrojado da palavra e da ficcionalidade autorreferente. Essa tradição se desdobra não apenas na materialidade da escrita literária e ressoa também em obras cujas influências se deixam transparecer mais implicitamente, como parte do cinema de Jorge Furtado.<sup>5</sup>

As influências, no audiovisual brasileiro, se demonstram também em um patamar explícito, como a adaptação de *Dom Casmurro*, produzida pela Rede Globo, em 2008, no formato minissérie e intitulada *Capitu*, retomando e ressignificando ainda a proposta metalinguística machadiana. No livro, está lá no início, como um preâmbulo para quem começa a ler a obra, quando o narrador alerta:

Não consultes dicionário. Casmurro não está aqui no sentido que lhes dão, mas no que lhe pôs o vulgo de homem calado e metido consigo. Dom veio por ironia, para atribuir-me fumos de fidalgo. Tudo por estar cochilando! Também não achei melhor título para a minha narração, se não tiver outro daqui até o fim do livro, vai este mesmo (ASSIS, 1983, p. 17).

Esse processo comunicativo está no desdobramento do texto literário e, também, no do audiovisual. Na adaptação de Luiz Fernando Carvalho, Bento Santiago (Michel Melamed) olha para a câmera como uma das formas de instituir o diálogo. Sob uma trilha sonora tétrica e uma iluminação que projeta um cenário turvo para exibir o personagem sob uma penumbra, o protagonista declara com ar fatigado: "Quis variar, pensei em escrever um livro sobre Jurisprudência ou Filosofia ou Política. Depois pensei em escrever uma história dos Subúrbios, mas exigia documentos e datas e me faltaram as forças necessárias".<sup>6</sup>

De forma a ilustrar como propostas reflexivas se infiltram em plataformas discursivas recentes, podemos acionar uma outra produção, com um timbre de humor menos taciturno, no caso, A

*lenda do herói*, dos Castro Brothers. Os irmãos Marcos e Matheus Castro são produtores de conteúdo, veiculando parte de suas produções no YouTube e trabalhando com vídeos de humor, música e *games*. Com isso, houve o surgimento de uma demanda por parte do público, por meio da interação que o próprio canal estabelecia no YouTube e em outras redes sociais, a partir de questionamentos sobre a concepção do projeto e se ali se tratava, de fato, de um *videogame* a ser comercializado. Esse contexto favoreceu a criação de uma campanha de *crowdfunding* – em outras palavras, um financiamento coletivo – para arrecadar dinheiro com intuito de desenvolver o jogo eletrônico que foi lançado no ano de 2016.

A série de vídeos, veiculada na *internet*, reelabora ludicidade e a reflexividade para gerar efeitos de sentido no laço com a recepção. Assim se espriam os versos introdutórios do primeiro episódio: "Eu vou me apresentar/Sou o herói desta canção/ E a princesa vou resgatar/ Do terrível vilão/ Nada vai me parar/ Nada vai me impedir/ Pois dou saltos de cinco metros/ E não me machuco ao cair".<sup>7</sup> O texto audiovisual trabalha com um recurso muito presente na literatura de cordel, que se trata da "invocação inicial, um artifício convencional da literatura clássica. [que] é usado por autores do folheto para [...] orientar o leitor, seja delineando o enredo, seja citando a mensagem latente" (SLATER, 1984, p. 113). Há no vídeo referências que remetem ao bardo medieval e a uma sonoridade baseada em um instrumento antigo como um alaúde, além do chamamento verbal para que a recepção se vincule à produção estreitando elos em um nível que brinca com a história de um guerreiro que faz observações sobre codificações e arquétipos de suas batalhas diárias.

<sup>5</sup> No "Palavra em movimento" (evento de 2016 realizado na Caixa cultural, em Recife), Jorge Furtado enfatizou seu gosto pelas formas como se iniciam algumas histórias, peças, filmes etc., assinalando que esse apreço se fortaleceu quando do início de seu trabalho na tevê. Essas questões se mostram pela maneira como acabam se aglutinando em um tipo de perspectiva estética, em um dado de entonação do diretor e, ainda, pelo acesso que temos a autores pelos quais Furtado se interessa. Dentre as obras citadas por ele no evento, em uma observação que fez dando ênfase ao início que elas possuem, Furtado destacou autores como Machado de Assis, lendo trecho de *Memórias póstumas de Brás Cubas*; e *A metamorfose*, de Kafka (informação verbal). Se pensarmos nas relações com os escritores, podemos correlacionar algumas obras de Furtado ao tipo de interação machadiana/metalinguística feita com o público e a trechos da obra de Kafka, *Carta ao pai*, na fala final de Sílvia (Leandra Leal) em *O homem que copiava*, por exemplo.

<sup>6</sup> Transcrição de trecho do audiovisual *Capitu* (2008).

<sup>7</sup> Transcrição de versos aos 15 segundos do episódio "A lenda do herói — Fase 1", realizada pelos autores. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5XgrSCRIVbc>. Acesso em: 24 out. 2020.

Dentre os modos para articular o discurso, os episódios de *A lenda do herói* exibem animações nos moldes de um *videogame* em formato clássico, com uso de imagens que remetem à estética *8 bits* – característica dominante nos jogos eletrônicos da década de 1980 – e de um personagem principal que tem como missão resgatar uma princesa. O fator diferencial dos vídeos se dá pelo uso da trilha sonora que narra, em primeira pessoa, os eventos que vão se desdobrando concomitantemente ao que é cantado.

Uma parte dos versos do primeiro episódio evidencia: “Mas algo mais adiante/ Rouba minha atenção/ Eis que vejo flutuando/ Um pedaço de chão/ Será que estou perdendo a sanidade/ Ou isto desafia as leis da gravidade?”<sup>8</sup> É com um ar pomposo, voz empostada e um tom inquiridor em relação aos clichês dos *videogames* que o vídeo adota uma (re)elaboração cômica para construir um olhar paródico e autorreferente acerca dos jogos eletrônicos. Esse tipo de traço caricaturizado é visto por Henri Bergson como algo que procura apreender certo “[...] movimento, por vezes imperceptível, e torná-lo visível a todos, exagerando-o” (BERGSON, 2020, p. 55).

A partir dessa prática e da compreensão do dialogismo bakhtiniano enquanto relação estabelecida entre “um enunciado e outros enunciados” (STAM, 2000, p. 72), observamos que o caráter difusor que permeia a comunicação está conectado a

[...] toda uma série de palavras do outro semilantes e latentes, de diferentes graus de alteridade. Por isso o enunciado é representado por ecos como que distantes e mal percebidos das alternâncias dos sujeitos do discurso e pelas tonalidades dialógicas, enfraquecidas ao extremo pelos limites dos enunciados, totalmente permeáveis à expressão do autor (BAKHTIN, 2019, p. 60).

Logo, a reiteração de alguns dados e modelos já muito utilizados na linguagem dos *videogames*, enfatizados no texto verbal e imagético de *A lenda do herói*, adentra e matiza o próprio estatuto que

alicerça a sua feitura.

Nesse contexto, um segmento de obras dirigidas e/ou roteirizadas por Jorge Furtado também se propõe a enlear seus movimentos preambulares a um tipo de interação com o público, geralmente apoiados em forte apelo cômico. Esse dado se desenvolve em longas-metragens como *Lisbela e o prisioneiro* (2003) e *Romance* (2008), que tiveram a participação de Furtado na escrita do roteiro; e *Saneamento básico, o filme* (2007), dirigido e roteirizado por ele. O tipo de prelúdio que os filmes evocam ajuda a interligar elementos estéticos antiilusionistas,<sup>9</sup> que têm como intuito engendrar artificios que estabeleçam desde o princípio dos longas-metragens um dado de construção de sentido que se conduz por uma vertente lúdica e autorreferencial.

Para exemplificar de forma mais precisa, é válido resgatar como *Saneamento básico* utiliza-se desse recurso, no princípio do longa-metragem, a partir da fala de Marina, em voz *over*, ao mesmo tempo em que ainda estamos vendo os créditos iniciais da obra. O jogo de interlocução ocorre pelo delineamento do texto que parece um convite para que vejamos um filme que está para começar. No entanto, com o desdobramento da história, percebemos que o convite se direcionava aos moradores de Linha Cristal, com o intuito de debater os problemas de esgotamento sanitário da comunidade:

[MARINA] Oi, tudo bom? Tudo bem, que bom, graças a Deus que vocês vieram. Não, pode sentar, por favor, tem cadeira aí sobrando. Pega aquelas duas ali. Isso, vem! Pode, gente. Não, tem cadeira ali, olha, tem cadeira aí. Senta. Tem outra ali também, pode sentar. Vai sentando, gente. O casal aí, pode sentar ali. Isso. Pega a cadeira aí pra sentar. Mas vão ficar sentados aí, longe? Chega mais perto, gente, vamos, aqui. Isso. Por favor... Vamos esperar um pouquinho, vai que chega mais alguém, né? Será que vem mais alguém? Agora eu não... É chato, a pessoa atrasa... Não, vamos começar logo, né, se a pessoa chegar atrasada, aí vocês contam o quê que tá acontecendo, e é melhor. Vamos começar então, melhor começar, né? Posso começar? Então vamos. Muito obrigada.<sup>10</sup>

<sup>8</sup> Transcrição de versos aos 51 segundos do episódio “A lenda do herói — Fase 1”, realizada pelos autores. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SXgrSCRIVbc>. Acesso em: 24 out. 2020.

<sup>9</sup> Robert Stam, no livro *O espetáculo interrompido*, debate a proposta antiilusionista a partir da noção de que ela procura “desmistificar a arte, nos conscientizando de seu meio, de seus códigos e do trabalho de seus significantes” (1981, p. 48).

<sup>10</sup> Transcrição de trecho aos 24 segundos de *Saneamento básico, o filme* (2007).

A passagem causa certo estranhamento, pois marca – ou ao menos conota enfaticamente – a posição do espectador. Chama-o, na verdade, para o jogo antilusionista, sem perder de foco o elemento ficcional, salientando continuamente o caminho que estão percorrendo sobre a corda bamba da representação. O artifício em *Saneamento* trabalha em nome de uma autorreferencialidade que tende a instigar no espectador uma inserção progressiva no estágio onírico que o cinema proporciona. Isso é parte de um indício preliminar da concepção metaficcional que é proposta pelas obras citadas e seu uso produz o estreitamento entre o público e a noção de descortinamento do ficcional que elas produzem.

Jorge Furtado integrou uma mesa de debate denominada “O sujeito (extra)ordinário”, em 2003, na companhia de Eduardo Coutinho e Ismail Xavier. O evento era a “Terceira conferência internacional do documentário: imagens da subjetividade”. Dentre os temas levantados, a narração em voz *off/over* era pormenorizada em uma lógica que Furtado dizia procurar adotar em suas obras: “não [se trata de] uma muleta para a imagem, mas uma outra coisa além da imagem. E nesse caso ela é boa. Quando a imagem não precisa da narração, então a narração é boa. Quando ela precisa da narração, a imagem é ruim” (FURTADO, 2014, p. 197). Ou seja, a forma objetivada empenha-se em limitar os dados de redundância ao mesmo tempo em que se dedica ao entrelaçamento de efeitos de sentido. Quando Marina faz o chamamento, ela invoca a participação do espectador para a história que está para começar e convida, de pronto, o interlocutor em uma fase preambular do filme em que a atenção ainda está volatilizada nos créditos iniciais do longa-metragem.

Assim, vale destacar como esse tráfego se desdobra de forma multidirecional. Está presente na literatura machadiana, atravessa o audiovisual como na minissérie *Capitu* (também circula no programa *Cena aberta*), chegando às produções mais contemporâneas no ambiente digital, nos

vídeos que imbricam elementos da literatura, da canção e do *videogame*.

### A vida em jogo: juventude e outras fases

As conexões discursivas possuem um lastro de aplicabilidade bastante complexo justamente pela miríade de possibilidades que as linguagens proporcionam. As teias e os encadeamentos se alimentam e se retroalimentam de histórias ressignificadas em sistemas de códigos que desenvolvem suas gramáticas em um circuito de ambientes fronteiriços. Ao absorverem e reordenarem elementos propagados de outras séries artísticas, plataformas contemporâneas como a dos jogos eletrônicos acabam fundando outras formas de dizer. Nessa esteira, instigam ainda modos diferentes de relação entre obra e público, promovendo novos debates sobre ficcionalidade, produção de sentido e representação.

Como exemplo dessa investida, podemos citar o caso do pai que hackeou, ou seja, modificou o *game Donkey Kong* (1981), invertendo sua lógica inicial, para que a filha pudesse jogar com a princesa Pauline e resgatar o personagem Mario do gorila gigante.<sup>11</sup> O jogo eletrônico, do princípio da década de 1980, trazia o encanador da Nintendo com a missão de salvar Pauline, um modelo de narrativa bastante explorado na ficção ocidental. E a ideia de subversão surgiu quando Mike Mika percebeu a tristeza da filha de três anos ao saber que não era possível jogar com a personagem e fazê-la salvar o Mario. Logo, as análises que se abrem nesse campo de estudos precisam atentar também para a maneira como são construídos estereótipos e rompimentos, as representações que eles geram e os efeitos de sentido que (re)produzem.

Aliado ao que temos tratado no decorrer deste artigo, podemos construir um *link* com as obras de Jorge Furtado, examinando as utilizações dos jogos eletrônicos em narrativas como as de *Houve uma vez dois verões* e *Meu tio matou um cara*. Dentro da mesma proposta, podemos trazer para a discussão a produção televisiva *Cidade dos*

<sup>11</sup> De acordo com a matéria, o pai, desenvolvedor de *software*, “passou a madrugada redesenhando os frames dos personagens em um emulador para jogos da Nintendo” (PAL... [2013]). Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/pai-hackeia-game-donkey-kong-para-filha-poder-controlar-namorada-do-encanador-mario-7802578>. Acesso em: 29 out. 2020.

*homens* (2002), mais especificamente "A coroa do imperador", episódio dirigido por César Charlone e roteirizado pelo cineasta uruguaio ao lado de Fernando Meirelles e Furtado.

No primeiro episódio dessa série de tevê, temos uma narrativa que propõe "um paralelo entre as estruturas do Império Napoleônico e as estruturas de poder do narcotráfico, isso a partir do ponto de vista de Acerola, ativado nas aulas de História da escola pública" (MOUSINHO, 2012, p. 35-36). No episódio, que está inserido na proposta de produção televisiva de viés majoritariamente ficcional, ocorre a incorporação de um

[...] trecho documental onde, em meio à representação ficcional, o tom, a movimentação de câmera e a textura da imagem se modificam, e os atores, com seus nomes em legenda, dão depoimentos sobre o que presenciaram em termos de ultra-brutalidade na sua convivência pessoal com a violência nos morros (MOUSINHO, 2012, p. 36).

O *videogame* neste episódio da série é utilizado como um instrumento agregador em nome do divertimento no grupo de garotos. Vemos Acerola, em uma cena simulando movimentos de um personagem de *videogame* lutando e, na cena imediatamente seguinte, ele entra com Laranjinha em uma sala onde encontra amigos vendo uma luta em jogo na tela da tevê. Em seguida, quando a mãe de um deles pede para ver se a novela começou, o que temos na tela são imagens de telejornais.

No começo da cena na sala, os *games* aparecem em uma edição bastante acelerada e possuem uma vertente violenta em suas propostas de jogo, no caso, em uma linguagem comum desse universo, a partir de dois tipos: um *de tiro* e outro *de luta*. Apesar de não fazer o vínculo do consumo de jogos à ideia do desenvolvimento da violência, em alguns rápidos enquadramentos, temos uma montagem que procura realizar uma costura temática. Assim, em um primeiro instante, o jogo *de tiro* é inserido na trama a partir de um encadeamento imagético, sendo sucedido por cenas de extrema violência no telejornal, e, em meio

às considerações dos garotos sobre o tráfico e as imagens do estado de guerra no Oriente Médio, há a inserção do jogo *de luta*. As aparições breves dos fragmentos do *game* dão início à investida na estética documental que apontamos.

A violência dos jogos eletrônicos e as cenas da tevê vão sendo eclipsadas pelos depoimentos dos jovens atores, que se despem dos personagens ficcionais, são identificados por seus nomes reais em legenda e passam a relatar sua experiência de vida, em *overdoses* de informação sobre a violência urbana com a qual tiveram contato. A tonalidade azulada que a tela assume, em consonância com aquela do televisor, dá a entender a continuidade e a unidade temática do discurso; e, neste momento, são os jovens atores os alvos da violência e, por meio da mediatização dessas falas, temos acesso a essas vozes e a essas dores que não saem nos jornais,<sup>12</sup> vindas a partir das vozes de narradores segundos, que narram a sua própria experiência (GAUDREAU; JOST, 2009).

No âmbito do jogo – pensando a multiplicidade semântica da palavra –, é relevante e transborda nos longas-metragens a metaforização dúplice das texturas filmicas: a ludicidade colateral entre *sorte/azar* em *Houve uma vez dois verões* (2002); as metanarrativas cartunescas em *O homem que copiava* (2003); e o jogo eletrônico que paraleliza e contamina os signos de investigação em *Meu tio matou um cara* (2004).

Vemos que, nas primeiras cenas de *Houve uma vez dois verões*, são articuladas brincadeiras que Chico e Juca (Pedro Furtado) tentam aplicar nos banhistas do litoral gaúcho e a voz *over* do protagonista que descreve o tédio de estar em um mês de baixa estação na maior e mais chata praia do mundo, na fala do personagem. Neste momento introdutório, a invariabilidade enfadonha surge para agudizar a antítese que está para se construir na teia narrativa do longa-metragem pelo contato entre o protagonista e Roza, garota que aplica um golpe em Chico, simulando uma falsa gravidez.

Logo após o preâmbulo, somos levados aos créditos iniciais do filme, que são arquitetados em

<sup>12</sup> "Ninguém morou na dor que era o seu mal/A dor da gente não sai no jornal": versos da canção *Notícia de jornal*, de Luís Reis e Haroldo Barbosa, interpretada por Chico Buarque. Disponível em: <https://www.lettras.mus.br/chico-buarque/292211>. Acesso em: 29 out. 2020.



uma estética cartunesca, indiciando elementos que reaparecerão na história. No desenho animado, são veiculadas figuras dos personagens em meio ao movimento da bolinha do *pinball*, antecipando dados que estariam e entrariam em jogo, como a aproximação de Chico e Roza. Além disso, é um indicativo de certa peculiaridade nos trabalhos de Furtado ao destacar uma propensão à promiscuidade<sup>13</sup> de linguagens, em uma acepção intertextual de análise.

Vale aqui, ainda, um espaço que registre essa reincidência acerca da utilização do cartum em *O homem que copiava*, tanto na metaficcionalidade das histórias criadas por André, como na programação de tevê a que ele assistia. Essas narrativas também possuem um lastro de digressões relacionadas a temáticas espinhosas da vida do protagonista, como a relação dele com a ausência do pai e a agressão de André a um colega de escola, cegando a criança com uma garrafa. No filme de 2003, a utilização dos desenhos animados adquire um aspecto eufemístico no tratamento de assuntos mais delicados, no sentido de amenizar o impacto da mensagem. Dessa forma, podemos assinalar que

a construção em bricolagem busca produzir uma verossimilhança com o contexto etário em que os fatos ocorreram, mas, ao mesmo tempo, parece criar certa atmosfera lúdica e não habitual para amenizar a experiência do espectador diante de duas situações horrendas relacionadas a André como personagem focalizador dentro do enredo: o abandono de um pai e a ação violenta que resultou na cegueira de uma criança (ALBUQUERQUE, 2016, p. 53).

Já em *Houve uma vez...*, a utilização da linguagem cartunesca nos créditos iniciais concentra-se fortemente em um viés lúdico, fortalecendo a noção de jogo que permeia, nesse sentido, a obra de forma mais perene. Parte desses acenos e apostas é urdida em nome de uma temática adolescente que se propaga em uma haste que arvora as incertezas do universo juvenil e que estão caracterizadas também a partir dos

[...] jogos de fliper e vários outros, partidas que indicam ruína, tiques que apontam sorte [...] são frequentes no filme, tema e forma que estão na estrutura narrativa. No longa-metragem, os campos semânticos do *acaso* e da *sorte* são experimentados várias vezes na trajetória de Chico (MOUSINHO, 2012, p. 99, grifo do autor).

O fliperama é um espaço catalisador e sua ambiência é estruturada a partir de aplicações distintas nas duas sequências em que se apresenta inicialmente na narrativa. Na primeira delas, a câmera mais errática e a edição em planos curtos dão certo fulgor ao fragmento que se dedica e concede mais tempo de cena a Juca, e sua exacerbação adolescente, do que a Chico.

No segundo instante, no qual o protagonista conhece Roza, há incidência predominante de uma câmera que oscila menos e planos mais longos, trabalhando espelhamentos a partir das telas das máquinas dos jogos eletrônicos, tanto em seu aspecto denotativo quanto conotativo, se pensamos nessas telas dentro de telas. Ainda no salão de jogos, o *pinball*, que nos remete ao trecho dos créditos iniciais do longa-metragem, contém desenhos de corações permeados de números de pontuação, brincando imagetivamente com os paralelismos simbólicos contidos nos campos semânticos da sorte e do azar, no amor e no jogo.

*Meu tio matou um cara*, dirigido por Furtado e roteirizado em parceria com Guel Arraes, já nos créditos preambulares, modula a trilha sonora de forma a esmerar uma provocação peculiar dos filmes de suspense. O som de passos, de portas e trancas abrindo e fechando procura gerar expectativa e curiosidade, gestando elementos retrabalhados na tessitura narrativa do longa-metragem. O filme, tendo sua porção imagética acionada, veicula um jogo eletrônico de investigação.

Dentre as várias possibilidades de usos e de ressignificações da linguagem dos *videogames* em diálogo com o cinema, a opção nessa obra de Furtado vai além da menção verbal e/ou imagética que se arquiteta em um aporte secundário e/ou ilustrativo da plataforma discursiva dos *games*. O longa-metragem amplifica e leva

<sup>13</sup> "Qualquer texto que tenha dormido com outro texto, dormiu também, necessariamente, com todos os outros textos com os quais este tenha dormido" (STAM, 2003, p. 226).

à tela elementos da estética dos jogos eletrônicos, procurando reiterar um dado da narrativa e reforçando a personalidade esquadrinhadora de Duca, seu personagem principal.

O jogo eletrônico, no filme, é apresentado em primeira pessoa. Em outras palavras, é como se fosse utilizada uma perspectiva em câmera subjetiva do personagem que controlamos no *videogame*. Em um entrecruzamento de linguagens, provavelmente angariado de obras cinematográficas de suspense, os *games* reformataram a relação interacional jogador/personagem na tentativa de obter por esse prisma maior imersão do usuário em sua jogabilidade.<sup>14</sup>

Sobre essa questão, podemos aqui fazer uma analogia, que se aplica de forma mais metafórica do que pragmática, em relação a esse olhar que o jogo interpõe e a própria perspectiva do protagonista no filme. Assim, quanto a Duca, é possível observar mais atentamente que

[...] seus monólogos interiores costuram a narrativa. Em voz *over* ele é um contador de histórias que controla os dados da informação narrativa, ele que também detém o ponto de vista ao longo do filme [...]. E a narrativa é toda atravessada pela forma como ele controla seus dados, pela maneira dele perceber (MOUSINHO, 2012, p. 103).

Mais à frente, sabemos que Duca é o jogador, mas vemos antes disso os créditos iniciais serem exibidos na tela do *game* enquanto o protagonista controla o personagem do jogo. O filme procura preparar a espectadorialidade para a história que vai ser contada, vertente contumaz nas produções de Furtado, em um circuito de propostas que são elaboradas com a reutilização desses fragmentos introdutórios dos filmes em um contexto que permite associações que procuram realizar deslocamentos no que tange à percepção de quem assiste à obra.

*Meu tio matou um cara* realiza esse arranjo interligando linguagens, cinema e *videogame*, a partir, por exemplo, das fotografias que o investigador do jogo eletrônico pode fazer da cena do

crime na qual ocorreu um assassinato. O esmero com o qual Duca se dedica a esquadrihar os cômodos da casa onde o crime aconteceu dentro do jogo é reverberado na reutilização que o longa-metragem expõe mais à frente na narrativa acerca da investigação que o protagonista realiza para se certificar do possível assassinato que seu parente cometeu e da idoneidade de Soraia (Deborah Secco), namorada de seu tio.

Outros signos do jogo são recuperados no filme a partir de vias diferentes, ou melhor, menos explícitas. Ao retornar da casa de Isa, melhor amiga (e amor platônico) do protagonista, Duca começa a confabular para os pais os possíveis erros do tio que poderiam levantar suspeitas da polícia. As cenas são dramatizadas enquanto a voz *over* do protagonista elenca e sugere desdobramentos e possíveis deslizes do tio concomitantemente à trilha sonora do *game*, em artifício habitual no filme, que faz a ligação entre a ficção do jogo e o real diegético, ou seja, entre a investigação que Duca utiliza para se divertir e o assassinato envolvendo seu parente.

Nesse construto formado por peças de um quebra-cabeça, o universo de referências de Duca é montado a partir dessa mistura com os jogos eletrônicos, mas reúne elementos provenientes de outros campos discursivos como quando o próprio personagem descreve:

[DUCA] Eu li uma história onde um cara disse que chegou em casa de carro e a mulher dele tava morta. Mas só que naquela noite tava nevando. E a polícia viu que não tinha neve debaixo do carro dele. Quer dizer que ele não saiu de carro. E que ele tava mentindo. E era o assassino.<sup>15</sup>

Enquanto isso, o filme brinca de forma associativa na construção da cena. Duca conta para o pai o pequeno enredo policial ao mesmo tempo em que prepara um lanche, cortando uma banana e jogando achocolatado em pó sobre as fatias. Quando o protagonista fala que não havia neve embaixo do carro, sincronicamente, ele usa um garfo para pegar um pedaço da fruta em meio a

<sup>14</sup> Aqui vale o registro de que, no conto literário homônimo e escrito por Furtado, não há uso ou menção ao jogo de computador, que veio integrar apenas a narrativa cinematográfica.

<sup>15</sup> Transcrição de trecho aos 16 minutos e 19 segundos de *Meu tio matou um cara* (2004).

uma porção impregnada de chocolate, revelando a superfície limpa do prato, assim como a parte de baixo do automóvel da história contada por ele.

As reminiscências do jogo eletrônico são reaproveitadas na narrativa de *Meu tio matou um cara* em pontos que buscam reavivar a memória do espectador para a temática da investigação, muito em função da maneira como a trilha sonora do *game* é justaposta em alguns fragmentos do longa-metragem. No entanto, a congruência semântica entre linguagens assume outra faceta e se aprofunda quando Duca vai à casa de Soraia para deixar um recado do tio.

Na cena em que o garoto vai até a piscina consertar um aparelho de limpeza, a música característica do jogo eletrônico é fundida à trama do assassinato que envolve o tio, só que, desta vez, a câmera subjetiva aciona o olhar de Duca, que passa a esquadrihar o ambiente e, a partir de uma correlação com o *videogame*, concentra e congela as imagens dos objetos que ele considera relevantes, em uma tonalidade preto-e-branco, emitindo um som de disparo de câmera fotográfica, assim como no jogo.

As conexões feitas por Duca, em torno do assassinato supostamente cometido pelo tio, a partir do jogo de computador e dessas fotografias mentais (e das reais também tiradas pelo detetive que ele contrata para vigiar Soraia) configuram certo patamar lúdico e um traço de personalidade do personagem que permeia o filme, reafirmando o cerne narrativo da obra ao apostar em uma representação de um adolescente negro brasileiro de classe média do início dos anos 2000. Além disso, há sob esse aspecto o trato de questões relacionadas ao repertório cultural diante das relações estabelecidas a partir de práticas discursivas multimodalizadas e que se coadunam transversalmente, neste caso, perpassando séries literárias, cinematográficas e de jogos eletrônicos, sobretudo do gênero de suspense e *noir*, mas também aliada a dispositivos cômicos.

Obras como essas de Jorge Furtado (re)dizem sem se repetir, ainda que se utilizem de meios comuns entre si, são talhadas para atingir muitos fins, os quais não encerram o encadeamento das

linguagens artísticas que amalgamam, miram, pois, a poética do encontro, do plural e do brincante.

### Considerações finais

O levantamento das questões aqui assinaladas visa a contribuir com estudos que se proponham a examinar como o discurso artístico tem a capacidade de se aliar a plataformas discursivas variadas na busca de uma proposta estética e na própria construção de um estilo específico. Por essas questões, devemos estar atentos a novas linguagens como a dos *videogames*, que, assim como muitas que a precedem, vai angariando elementos de suas antecessoras e estabelece um caminho de referências que se une facilmente a vertentes artísticas como cinema e histórias em quadrinhos, por exemplo.

O que se observa na obra de Furtado é uma dimensão de estilo na qual se configura mais fortemente a ideia de conexão das diversas maneiras em que estão ligadas as profusões de referências que permeiam suas considerações sobre arte e o fazer artístico. Os filmes e programas de tevê são carregados de interdiscursividade, em diálogo com trechos de outros produtos, como romances, poemas e obras audiovisuais, na tentativa de se fazer compreender e de ampliar a gama de compreensão das histórias que contam.

Logo, o artigo buscou contribuir em relação à excelente fortuna crítica de Jorge Furtado, trazendo para a discussão de sua obra, entre outros elementos, aspectos do dialogismo bakhtiniano, com base no autor russo e em sua aclimação ao ambiente das discussões em torno do cinema promovidas de maneira muito produtiva por Robert Stam, a fim de oferecer uma crítica transversal dos objetos analisados.

Questões como essas evidenciam-se pela maneira como acabam se aglutinando em um tipo de perspectiva estética, em um dado de entonação (STAM, 2000, p. 28) do diretor e pelas sinalizações em tons brincantes que desvelam e revelam a linguagem esmiuçada a olhos vistos. A ludicidade que traspasa texto e imagem maquina dispositivos que contemplam porções generosas de cotidiano, mas que convergem em

si desde o poético da angústia juvenil ao repertório individual e coletivo que permeia as relações sociais representadas por seus personagens.

## Referências

ALBUQUERQUE, Danilo. Cenas analisadas. *In: O bri-coleur na tela*: ponto de vista e dialogismo no filme O homem que copiava, de Jorge Furtado. 2016. 94 p. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2014. p. 32-88. Disponível em: <http://www.cchla.ufpb.br/ppgl/wp-content/uploads/2016/05/DISSERTA%C3%87%C3%83O-DANILO-LUNA-DE-ALBUQUERQUE-PPGL.pdf>. Acesso em: 30 set. 2020.

ARAÚJO, Denize Correia. O papel do mouse, do game e da animação em Meu tio matou um cara: a geração digital e o culto ao presenteísmo. **E-Compós**. Brasília, v. 7, p. 1-16, 2006. Disponível em: <https://doi.org/10.30962/ec.122>. Acesso em: 26 maio 2021.

A LENDA do herói – Fase 1. [S. l.: s. n.], 2012. 1 vídeo (3 min). Publicado pelo canal Castro Brothers. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=SXqrSCRiVbc>. Acesso em: 24 out. 2020.

ASSIS, Machado de. **Dom Casmurro**. São Paulo: Editora Moderna, 1983.

BAKHITIN, Mikhail. **Os gêneros do discurso**. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Editora 34, 2019.

BERGSON, Henri. **O riso**: ensaio sobre o significado do cômico. Tradução de Maria Adriana Camargo Cappello. São Paulo: Edipro, 2020. *E-book*.

BRITO, João Batista de. **Imagens amadas**: ensaios de crítica e teoria do cinema. São Paulo: Ateliê Editorial, 1995.

CAPITU. Direção: Luiz Fernando Carvalho. Intérpretes: Michel Melamed, Maria Fernanda Cândido, César Cardadeiro, Leticia Persiles, Pierre Baitelli *et al.* Roteiro: Euclides Marinho, Luiz Fernando Carvalho. Brasil, RJ: Rede Globo, 2009. 2 DVDs (270 min), son., color.

CENA aberta: a magia de contar uma história. Direção: Jorge Furtado, Guel Arraes, Regina Casé. Direção geral: Jorge Furtado. Intérpretes: Carolina Dieckmann, Lázaro Ramos, Regina Casé *et al.* Episódio Negro Bonifácio. Roteiro: Guel Arraes, Jorge Furtado. Brasil: Casa de Cinema PoA e Rede Globo, 2004. 1 DVD (133 min), son., color., Beta digital.

CIDADE dos homens. Direção: César Charlone. Intérpretes: Douglas Silva, Darlan Cunha *et al.* Episódio A coroa do Imperador. Roteiro: César Charlone, Fernando Meirelles, Jorge Furtado. Brasil: O2 Filmes; Globo vídeo; Som livre, 2003. 1 DVD (150 min), son., color., 16 mm.

ESCOSTEGUY, Ana Carolina Damboriarena; GUTFREIND, Cristiane Freitas. Cinema gaúcho: um modo de fazer e ver os jovens. **Contracampo**, Niterói, n. 17, p. 93-105, 2007.

FURTADO, Jorge. O sujeito (extra)ordinário. *In: MOURÃO, Maria Dora; LABAKI, Amir (org.). O cinema do real*. São Paulo: Cosac Naify, 2014. p. 135-208.

FURTADO, Jorge. Meu tio matou um cara. *In: Meu tio matou um cara e outras histórias*. Porto Alegre: L&PM, 2009. p. 7-46.

GAUDREAU, André; JOST, François. **A narrativa cinematográfica**. Tradução de Adalberto Muller. Brasília: EDUNB, 2009.

HOUVE uma vez dois verões. Direção: Jorge Furtado. Intérpretes: André Arteché, Ana Maria Mainieri, Pedro Furtado, Júlia Barth, Victória Mazzini *et al.* Roteiro: Jorge Furtado. Brasil: Casa de Cinema PoA, 2002. 1 DVD (75min), son., color., DV/35 mm.

MEU TIO matou um cara. Direção: Jorge Furtado. Intérpretes: MEU TIO matou um cara. Direção: Jorge Furtado. Intérpretes: Darlan Cunha, Sophia Reis, Renan Gioelli, Lázaro Ramos, Ailton Graça, Dira Paes, Deborah Secco *et al.* Roteiro: Jorge Furtado e Guel Arraes. Brasil: Casa de Cinema PoA e Natasha Filmes, 2004. 1 DVD (85min), son., color., 35 mm.

MOUSINHO, Luiz Antonio. **A sombra que me move**: ensaios sobre ficção e produção de sentido (cinema, literatura, TV). João Pessoa: Ideia: Editora Universitária, 2012.

O HOMEM que copiava. Direção: Jorge Furtado. Intérpretes: Lázaro Ramos, Leandra Leal, Luana Piovani, Pedro Cardoso, Carlos Cunha Filho, Júlio Andrade *et al.* Roteiro: Jorge Furtado. Brasil: Casa de Cinema PoA, 2003. 1 DVD (124 min), son., color., 35 mm.

PAI hackeia game 'Donkey Kong' para filha poder controlar a namorada do encanador Mario. **O Globo**, Rio de Janeiro, 11 mar. 2013. Seção Economia. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/pai-hackeia-game-donkey-kong-para-filha-poder-controlar-namorada-do-encanador-mario-7802578>. Acesso: 29 out. 2020.

PUCCI JR., Renato Luiz. **Cinema brasileiro pós-moderno**: o Neon-realismo. Porto Alegre: Sulina, 2008.

SANEAMENTO básico, o filme. Direção: Jorge Furtado. Intérpretes: Fernanda Torres, Wagner Moura, Camila Pitanga, Bruno Garcia, Lázaro Ramos, Janaina Kremer, Tonico Pereira, Paulo José *et al.* Roteiro: Jorge Furtado. Brasil: Casa de Cinema PoA, 2007. 1 DVD (112 min), son., color., Super-16/35 mm.

SARAIVA, Leandro. *Pequenos homens, grandes destinos e ironias líricas*: o homem que copiava (Jorge Furtado, 2004) e Redentor (Cláudio Torres, 2005). 2006. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

SARAIVA, Leandro; CANNITO, Newton. **Manual de Roteiro**, ou Manuel, o primo pobre dos manuais de cinema e TV. São Paulo: Conrad Editora, 2004.

SLATER, Candace. **A vida no barbante**: a literatura de cordel no Brasil. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1984.

SOARES, Rosana Lima. Saneamento básico, o filme, ou como fazer um filme de bordas. *In: João Anzanello Carraschoza; Rose de Melo Rocha (org.). Consumo midiático e culturas da convergência*. 1 ed. São Paulo: Miró Editorial, 2011. v. 1, p. 130-152.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Tradução de Fernando Mascarello. Campinas: Papyrus, 2003.

STAM, Robert. **Bakhtin** – da teoria literária à cultura de massa. Tradução de Heloísa Jahn. São Paulo: Ática, 2000.

STAM, Robert. **O espetáculo interrompido**: literatura e cinema de desmistificação. Tradução de José Eduardo Moretzsohn. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.

WALTY, Ivete. Metalinguagem. *In*: E-DICIONÁRIO de termos literários. Lisboa: Carlos Ceia, 2010. Disponível em: <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/metalinguagem>. Acesso em: 27 out. 2020.

XAVIER, Ismail Norberto. Corrosão social, pragmatismo e ressentimento: vozes dissonantes no Cinema Brasileiro de Resultados. **Novos Estudos**, São Paulo, v. 75, p. 139-155, 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/j/nec/a/DnmsbrRmBMCqWX73bMwnkFj/?lang=pt>. Acesso em: 26 maio 2021.

---

### Afonso Barbosa

Doutor em Letras pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB), em João Pessoa, PB, Brasil.

---

### Luiz Antonio Mousinho

Doutor em Teoria e História Literária pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), em Campinas, SP, Brasil. Professor na Universidade Federal da Paraíba (UFPB), em João Pessoa, PB, Brasil.

---

### Endereço para correspondência

Afonso Barbosa/ Luiz Antonio Mousinho  
Universidade Federal da Paraíba  
Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes  
Campus I, Departamento de Artes e Comunicações  
Jardim Cidade Universitária, 58051-900  
João Pessoa, PB, Brasil

*Os textos deste artigo foram revisados pela Poá Comunicação e submetidos para validação do(s) autor(es) antes da publicação.*