

O Inferno em animação

Doutoranda Gizelle Kaminski Corsoⁱ (UFSC)

Resumo:

Neste trabalho, apresento uma análise da animação cinematográfica Dante's Inferno [O Inferno de Dante] baseada no jogo homônimo para videogame, desenvolvido e lançado pelas empresas Visceral Games e Electronic Arts, em 2010, e inspirados na Divina Commedia, do poeta italiano Dante Alighieri (1265-1321). Para efetuar essa análise, tendo em vista um "novo" emblema de leitores – ou seja, leitores destas e de tantas outras linguagens –, recorro à noção de “leitores, espectadores e internautas”, apresentada por Néstor García Canclini, e concepções de leitura de Ricardo Piglia, Daniel Pennac e Pierre Bayard.

Palavras-chave: *Divina Commedia*; leitores-espectadores-internautas; *Dante's Inferno*; animação cinematográfica; jogo

1 “Um livro de que ouvimos falar”

Pierre Bayard, em *Como falar dos livros que não lemos?* (2007), afirmou que é possível discorrer sobre os livros que não lemos. Bayard vem em defesa da não-leitura justamente em contraposição ao fato de que poucos textos exaltam-na por se chocarem com três imposições: obrigação de ler, obrigação de ler tudo e discurso mantido sobre os livros. O ensaísta francês não pretende banalizar o ato da leitura, mas demonstrar que é possível falar com paixão de um livro que não se leu. Seu intuito com tal livro é elaborar “os elementos de uma verdadeira teoria da leitura, atenta a tudo que nela – falhas, erros, aproximações – decorre, na contracorrente da imagem ideal que com frequência nos é dada, de uma forma de descontinuidade” (2007, p. 17). Na primeira parte do livro, aponta quatro maneiras de não ler: “Os livros que não conhecemos”, “Os livros que folheamos”, “Os livros de que ouvimos falar” e “Os livros que esquecemos” e ao longo de seu discurso enfoca que é possível construir, por meio das experiências de leitura e não-leitura, três tipos de bibliotecas: a Coletiva (livros sobre os quais repousa certa cultura), a Interior (conjunto de livros que habita em todos nós, sobre o qual toda personalidade se constrói) e a Virtual (lugar dominado pelas imagens e pelas imagens da própria pessoa). Assim, a *Divina Commedia*, de Dante Alighieri, nas categorias apresentadas por Bayard, pode ser inserida na dos livros que lemos “por ouvirmos falar” e na biblioteca Coletiva por consistir em uma leitura que, por sua representatividade e sublimidade, “deveria” habitar todos os leitores possíveis.

A forma de contato dos leitores contemporâneos com a *Divina Commedia* inicialmente se dá por descrições que aparecem em rodapés, links, boxes, e algumas diluídas nos textos, em livros didáticos e/ou apostilas de História ou Literatura, preferencialmente. Formas de, talvez, “falarmos dos livros que não lemos”, como afirma Bayard (2007), pois, por meio das descrições (restritas, muitas vezes, a “poema escrito em versos que narra a *viagem* de Dante pelos reinos do Inferno, Purgatório e Paraíso) o leitor saberá vagamente (ou amplamente) do que trata tal texto, criando para si uma imagem da *Divina Commedia*, e terá conhecimento da existência dos versos e do poeta italiano. Além do contato via âmbito escolar, os leitores podem conhecer personagens, histórias, fragmentos, trechos, por intermédio de elementos da cultura de massa, como: televisão, cinema, jornais (tirinhas, charges, comentários), jogos de computador/videogame. Para ilustrar, então, cito o jogo de videogame, *Dante's Inferno*, ou *O Inferno de Dante*, e a animação cinematográfica homônima, desenvolvidos e lançados pelas empresas Visceral Games e Electronic Arts em 2010.

2 Dante's Inferno

Dante's Inferno, ou *O Inferno de Dante*, é um jogo de videogame desenvolvido pelas empresas Visceral Games e Electronic Arts, lançado em 2010. Neste jogo, a *Divina Commedia* não apenas encena, mas está em cena, em jogo, em ação. O tema, como o próprio título do jogo já evidencia, vai tratar da primeira parte da *Divina*, o *Inferno*, onde o poeta-personagem, em sua peregrinação, encontra personagens históricos, figuras da mitologia, do imaginário cristão e, inclusive, personalidades de seu próprio tempo. O Inferno é composto por nove círculos que vão se estreitando até o centro da Terra; cada um deles corresponde a um tipo de pecado que, no jogo, Dante-personagem-jogador deve ultrapassar para seguir para a próxima fase.

Embora o jogo se baseie no texto do poeta italiano, é possível perceber, desde o início, uma adaptação-livre, uma apropriação. Segundo o professor Affonso Romano de Sant'anna (1998), o termo “apropriação” entrou “recentemente” na crítica literária, pois sua técnica chegou à literatura através das artes plásticas, especialmente com as experiências dadaístas, a partir de 1916, tendo seu retorno mais forte nos anos 60, com a pop art. É uma “prática” que se identifica com a “colagem” – diversos materiais presentes no cotidiano, reunidos e sobrepostos para formar uma imagem ou objeto artístico. A apropriação está ligada com o fato de “re-apresentar”, e não representar; “é uma técnica que se opõe à paráfrase e diverge da estilização.” [...]. Ela parte de um material já produzido por outro, extornando-lhe o significado” (Sant'anna, 1998, p. 46).

O objetivo do jogo é salvar Beatriz, que foi raptada por Lúcifer. Para que isso aconteça, o jogador (Dante) deve ultrapassar os obstáculos dos nove círculos e enfrentar a criatura diabólica no centro gelado do Inferno. Além disso, não podemos perder de vista que adaptações para videogame, baseadas em filmes, livros, são ainda um caminho para estabelecer uma propriedade ou uma franquia, especialmente por poderem ser reutilizados em outros meios. Novos consumidores são/serão criados. A respeito disso, afirma Linda Hutcheon (2011, p. 26), “multinacionais que hoje têm estúdios cinematográficos já possuem os direitos para histórias em outras mídias, para que dessa forma possam reciclá-las para os *videogames*, por exemplo, e depois comercializá-las em suas estações televisivas”.

Por outro lado, não podemos “demonizar” o videogame, pois ele é, também, um dos caminhos para que os leitores deste século entrem, de alguma forma, em contato com a *Divina Commedia*. Por intermédio do videogame, o jogador se torna um dos personagens e atua naquele universo ficcional de imagens e mundos (im)possíveis. Embora tenham um apelo a efeitos visuais de toda ordem, acrescenta Linda Hutcheon (2011, p. 38), “O que os *videogames* e experimentos de realidade virtual não podem adaptar com facilidade é aquilo que os romances são perfeitamente capazes de representar: a “*res cogitans*”, o espaço da mente”.

Não há como perder de vista que os atuais jogos de videogame não passam de *grandes narrativas*, cujo personagem principal é o espectador, o jogador, melhor dizendo, aquele que “lê”, interage e joga. Se muitas gerações “aprenderam” inglês jogando videogame, como negar sua eficiência em matéria de “leitura”? E que oportunidade melhor para *brincar de ser* “Indiana Jones”, “Darth Vader”, e até mesmo “Dante”, que não por intermédio de jogos? Está, sim, instaurado um novo emblema de leitores, alguns dos quais pertencentes à geração *Homo zappiens*,¹ ou seja, uma geração que já nasceu com um mouse nas mãos (cf. Veen, Vrakking, 2009).

Katherine Hayles, em *Literatura eletrônica – novos horizontes para o literário* (2009), ao tratar de alguns gêneros literários advindos com a textualidade eletrônica, compreende por “ficção

¹ “O *Homo zappiens* é um procesador ativo de informação, resolve problemas de maneira muito hábil, usando estratégias de jogo, e sabe se comunicar muito bem. Sua relação com a escola mudou profundamente, já que as crianças e os adolescentes *Homo zappiens* consideram a escola apenas um dos pontos de interesse em suas vidas” (Veen, Vrakking, 2009, p. 12).

interativa” aquilo que para muitos é apenas tido como jogo. A ficção interativa apresenta elementos de jogo mais acentuados, e não avança sem a participação dos usuários, mas “A demarcação entre literatura e jogos de computador não é clara; muitos jogos têm componentes de narrativa, ao passo que muitas obras de literatura eletrônica têm elementos de jogo [...]” (2009, p. 25). Em páginas adiante Hayles acrescenta:

Um jogador de videogames experiente tem uma percepção intuitiva de estratégia de jogos que pode faltar a um leitor de livros impressos; um leitor de livros impressos sabe como coordenar a subvocalização com percepção consciente em modos que são desconhecidos para um jogador de videogames (2009, p. 145).

O excerto acima nos faz pensar a respeito das diferentes habilidades de leitura e de como os leitores acabam se configurando de acordo com os meios pelos quais *realizam* a leitura. São experiências de leitura distintas que colaboram para habilidades e percepções inerentes às suas “especificidades”, e elas podem ser reduzidas, *grosso modo*, a “estrategistas *versus* “mentalistas”. Enquanto que para estes a linearidade é elemento fundamental, para aqueles é praticamente inexistente. Embora reconheça que muitos dos adultos nascidos na década de 80² ainda joguem videogame, e sejam consumidores de jogos, revistas, periódicos, a maioria dos jogadores atualmente é composta por adolescentes nascidos na década de 90, os *Homo zappiens*. Estes não usam a linearidade; em caso de problemas, procuram resolvê-los telefonando ou twittando para um amigo, fazendo buscas em fóruns e sites diversos da Internet, ou seja, “usam redes humanas e técnicas quando precisam de respostas instantâneas” (Veen, Vrakking, 2009, p. 32).

Acredito que as propostas, tanto a do videogame quanto a da animação, procuram contemplar essa “geração instantânea” (Veen, Vrakking, 2009), unindo inventividade, tecnologia, desafio(s)³ com a finalidade de atrair esses diferentes leitores a diferentes formas de ver/ler/jogar/estar em contato com Dante Alighieri e sua *Commedia*.

3 O *Inferno* em animação cinematográfica

O game *Dante's Inferno*, conforme já mencionado, resultou em uma animação longa que narra toda a viagem de Dante até o momento de livrar Beatriz do mal. A animação homônina, que carrega o epíteto de *an animated epic*, elaborada pelas mesmas produtoras, sob a direção de Victor Cook, Mike Disa, Sang-Jin Kim, Shuko Murase, Jong-Sik Nam, Lee Seung-Gyu, desde o princípio pode surpreender os leitores da *Divina Commedia*, os leitores-espectadores ou, mais precisamente, leitores-espectadores-internautas, como define Néstor Canclini (2008). Segundo esse crítico mexicano, a noção de espectador é a de que possui definida sua relação com campos específicos: o de cinema, de recitais de música, de teatro; cada um formado em uma lógica diferente. A noção de internauta, por outro lado, alude a um agente multimídia, que combina materiais diversos (da leitura e dos espetáculos), lê e ouve.

Isso, então, nos faz pensar que a “fonte” passou a ser outra. Na animação, o leitor-espectador não vai se dirigir à *Divina Commedia*, ao poema de Dante Alighieri, porque para ele o “texto-fonte”

² Uma geração que aprendeu a jogar videogame de forma solitária, como jogos

³ “Quando perguntamos às crianças o que é tão atraente nos jogos, elas dizem que não é tanto o elemento da diversão que é importante. É claro que se divertir é bom, mas não é o motivo principal pelo qual elas gostam de jogar. É o desafio que as atrai ao jogo; sentir-se desafiado a resolver um problema e chegar ao próximo nível é o que importa. Sem querer ofender muitos dos meus bons colegas, ousou dizer que os elaboradores de jogos de computador entenderam a psicologia dos alunos melhor do que muitos educadores” (Veen, Vrakking, 2009, p. 46).

é o jogo para o videogame, e vai procurar resgatar o que ficou/mudou do jogo quando da *passagem/transposição* para animação.

Assim, o leitor do texto de Dante torna-se um espectador, que pode tanto se admirar quanto se espantar com a adaptação-livre da *Divina Commedia*. Aquele que espera encontrar a imagem conhecida de Dante, homem franzino, de estatura mediana, de rosto fino e alongado, com nariz aquilino, túnica longa, ramos de louro na cabeça – imagens que encontramos nas ilustrações de Sandro Botticelli, no século XV, e posteriormente, nas de Gustave Doré, no século XIX, ilustrações que se responsabilizaram por instaurar no imaginário coletivo a figura do poeta italiano, vai ser surpreendido com a de um guerreiro medieval, montado em um cavalo, corpulento, de armadura no peito. Virgílio, aquele que guia Dante na peregrinação infernal, é seu companheiro, mas muda de figura, assim como Dante, à medida que avançam nos círculos.

O Dante deste século, o do jogo, da animação, é um cavaleiro templário das Cruzadas que pratica inúmeras atrocidades em sua vida, dentre elas a de trair Beatriz, cometendo o pecado da tentação, acreditando que suas falhas seriam absolvidas por terem sido empreendidas em nome da Igreja.

Quando Dante foi para as Cruzadas, prometeu amor eterno à amada, assim, Beatriz fez uma aposta com Lúcifer, acreditando que Dante nunca a trairia. Como ele a traiu, sua alma [a de Beatriz] foi levada como presa para o Inferno para se tornar a mais nova noiva de Lúcifer. De iluminada alma dos céus, Beatriz poderia vir a se tornar a companheira maléfica e diabólica de Lúcifer, a rainha do Inferno, aquela que seria a responsável pela proliferação demoníaca a toda eternidade, procedendo a Helena de Tróia, Salomé e Cleópatra, que também foram noivas do comandante infernal. A diferença de Beatriz para com aquelas que a precederam está na pureza do seu espírito.

Na animação, ou como defino aqui adaptação-livre, Dante é um soldado de Deus que, durante a sua jornada, enfrenta feras, monstros, diabos, gigantes, e os elimina para conseguir prosseguir viagem. No início da animação, retornando das Cruzadas, após três anos afastado de sua amada, Dante se depara com as três feras (pantera, leão, loba – alegorias da incontinência, violência e fraude respectivamente), desembainha a sua espada e, com ela, perfura a garganta da loba que contra si investe e despista as outras duas lançando-as para longe. Após enfreitá-las, Dante, montado em seu corcel, cavalga para a Vila de seu pai, onde encontra Beatriz praticamente morta. No momento em que sua alma [a de Beatriz] seria levada para o céu, Lúcifer entra em cena, rapta e a leva para o Inferno. Dante os persegue e é, assim, conduzido ao reino dos pecadores. Para que ele se lembre de seus pecados, é costurada em seu peito, em formato de cruz, uma faixa onde se encontram todas as atrocidades, injustiças, maldades, cometidas por ele em vida. E serão essas imagens, essas memórias, essas lembranças que o atormentarão, em *flashbacks*, durante todo o percurso.

Dante-personagem tem, ainda, o poder de libertar algumas almas do Inferno para o céu por meio de preces e orações, o que constantemente irrita Lúcifer. Não existe preocupação, por parte dos produtores, de apresentar dados sólidos, de procedências históricas, de questões acerca da biografia de Dante. No Limbo, ou Primeiro Círculo do Inferno, onde estão as almas que não puderam escolher Cristo porque nasceram antes de seu advento, ou porque morreram antes do batismo, Dante descobre que teve um filho com Beatriz, e aí é que se percebe a liberdade dos criadores de conceberem Beatriz como figura humana, esposa de Dante, e não mais como figura salvífica.

Caronte, o barqueiro do Inferno, é transformado no barco que transporta Dante e Virgílio para a outra margem do Aqueronte, primeiro rio infernal, e é quem pronuncia as palavras da porta do Inferno: VAI-SE POR MIM À CIDADE DOLENTE,/ VAI-SE POR MIM À SEMPITERNA DOR,/ VAI-SE POR MIM ENTRE A PERDIDA GENTE./ [...] DEIXAI TODA ESPERANÇA, Ó VÓS QUE ENTRAIS. (Inf., Canto III, v. 1-9, p. 46). Dante novamente luta com os demônios e

espíritos que surgem durante a travessia e, ao questionar Virgílio a respeito de seu desaparecimento durante a contenda, este lhe diz: “Sou um espírito puro, Dante. Não posso te ajudar a lutar contra teus inimigos” (*Dante’s Inferno*, 2010). Em contrapartida, o outro barqueiro, Flégias, é transformado em um monstro gigante, e os transporta até a cidade de Dite (Lúcifer) em seus ombros.

No Terceiro Círculo, o dos gulosos, é Cérbero, o monstro mitológico de três cabeças, quem Dante deve enfrentar para seguir adiante. Ao gladiar com o gigantesco monstro, é engolido por ele e dentro do corpo encontra a alma de Ciaccio, que é libertada por Dante com orações, que o enviam aos céus. Em seguida, destrói o coração negro de Cérbero e literalmente cai no Quarto Círculo, dos avaros e pródigos, donde vêm à sua mente recordações de seu pai, Alighiero di Bellincione, apresentado no longa como um homem mesquinho, egoísta, glutton, violento, que batia na mãe de Dante.

Um aspecto interessante é a ironia presente na frase proferida por Dante a Virgílio, após ser acometido pelas lembranças de seu pai: “Acredita que na minha juventude queria ser um poeta? Mas tudo o que sabia era violência” (*Dante’s Inferno*, 2010). Esta afirmação pode, provavelmente, sinalizar ao leitor-espectador um/o afastamento, a existência de um *alter*, de outro Dante, que não o poeta-personagem. Ou seja, o Dante do longa, da animação, elaborado com base no personagem do jogo para o videogame, não é o Dante-poeta-personagem que conhecemos na *Divina Commedia*, mas alguém que, apenas quando jovem, pensou em ser poeta. E o fato de dizer isso ao poeta latino, de resgatar dos recônditos de sua memória esse anseio não consumado, revela que o personagem, pela violência vivenciada no âmbito familiar, resolveu partir para a luta, tornando-se, assim, um Templário, um cavaleiro de Deus, um Dante, que não Alighieri.

No Quarto Círculo, Dante encontra seu pai que, tentando agredi-lo, com o intuito de matá-lo, lhe diz: “Lúcifer ofereceu-me mil anos livre das torturas e ouro infinito se assassinar meu próprio filho.” Dante luta com seu pai até eliminá-lo. Mas essa não é a única “alma” que ele elimina de seu caminho. No Sexto Círculo, reservado aos hereges, encontra Farinata degli Uberti, um dos mais importantes líderes dos gibelinos de Florença. Os gibelinos massacraram os guelfos (partido da família de Dante) e retomaram o poder de Florença. Farinata é quem prevê o futuro do poeta-personagem, afirmando estar cheio de morte e destruição, e acrescenta: “Beatriz vai se casar com Lúcifer e reinar no inferno e tu ficarás conosco amaldiçoado para sempre” (*Dante’s Inferno*). Revoltado com o que ouve, Dante decide destruir a alma do líder político.

Dante ultrapassa sozinho as dez valas do Oitavo Círculo, Malebolge, reservado aos fraudulentos, para intentar impedir a união de Lúcifer com Beatriz, mas não obtém sucesso. Beatriz, enfeitiçada e transformada em criatura maléfica, torna-se a digna consorte de Lúcifer e principia, então, a gladiar com Dante, cobrindo o guerreiro de labaredas de fogo. O cavaleiro templário, quase sucumbindo, perde perdão à adorada e, mostrando a cruz que dela recebera de presente, continua: “Eu a trouxe de volta para você. Aceita outra vez o amor de Deus.” (*Dante’s Inferno*, 2010). Comovida, Beatriz perdoa Dante, aceita o amor divino e, desta forma, é levada aos céus por um anjo. Virgílio reaparece, pela última vez, para orientar Dante a enfrentar Lúcifer, no Nono e último Círculo do Inferno, reservado aos traidores. O mestre, o guia, não o conduz no Inferno e no Purgatório, como vemos na *Divina Commedia*, mas até a entrada do último círculo, e se despede neste momento, deixando Dante sozinho para enfrentar o demônio. O poeta luta ardorosamente contra o monstro, mas consegue finalmente vencê-lo quando se ajoelha e ora a Deus para que o perdoe por seus pecados.

É possível ainda detectar outras diferenças (ou recriações?) com relação ao texto original e com a biografia que conhecemos de Dante. E aqui trato como recriações por não ver essas diferenças como “infidelidade”, “traição”, “deformação”, “violação”, “abastardamento”, “vulgarização”, e “profanação” (Stam, 2006), mas como “liberdades criativas”, “palimpsestos”, hipertextualidades (Genette, 2006). “Liberdades criativas” que estão, de certo modo, associadas aos

direitos dos leitores, apresentados no ensaio sobre a leitura, de Daniel Pennac, *Como um romance* (1993). Segundo o ensaísta, são direitos dos leitores: não ler, pular páginas, não terminar um livro, reler, ler qualquer coisa, ao bovarismo, ler em qualquer lugar, ler uma frase aqui e outra ali, ler em voz alta, calar. Direitos que os leitores, também, adquirem quando reescrevem suas leituras.

Considerações finais

Não cabe, aqui, efetuar uma análise apurada do jogo em contraposição aos versos de Dante e muito menos enumerar todas as diferenças (ou liberdades criativas) entre a *Divina Commedia* e a adaptação-livre, a animação, baseada no game, que se inspirou no texto de Dante. E isso talvez nem venha ao caso. Não nos interessam as diferenças, o que sobra ou falta, o que está diferente no filme ou no jogo, o que o leitor-espectador-internauta deixa de conhecer do seu “original”, mas sim constatar que tais adaptações (jogo para videogame e filme – animação) não esvaziam a obra que lhes serve de inspiração, que é a *Divina Commedia*. Essas adaptações transformam o texto de Dante em jogo, em ação, em evidência, e mostram que, apesar de já ter passado mais de 500 anos de sua publicação, a *Divina Commedia* está viva, sendo resgatada, e adquirindo possíveis leitores-espectadores, que são também jogadores. Leitores que estão tendo um contato *diferente* com determinados aspectos do texto literário dantesco, que fazem a leitura de uma versão do texto do poeta italiano, interagindo e divertindo-se mutuamente. A cada obstáculo vencido, a cada círculo conquistado, podem ter a sensação de reconhecer em si mesmo um pouco de Dante, um pouco de poeta, um pouco absoluto. E um leitor, como afirma o escritor argentino Ricardo Piglia (2006, p. 19), “também é aquele que lê mal, distorce, percebe confusamente. Na clínica da arte de ler, nem sempre o que tem melhor visão lê melhor”. Além disso, um leitor não é somente aquele que “escreve” e, portanto, torna visível a sua leitura, mas também aquele que a “escreve” por diferentes maneiras, nem que seja pelo *simples*, real e ilusório, ato de ler.

Referências Bibliográficas

- 1] ALIGHIERI, Dante. *A Divina Comédia*. Tradução, comentários e notas de Italo Eugenio Mauro. São Paulo: Editora 34, 2009.
- 2] _____. *La Divina Commedia*. A cura di Emilio Pasquini e Antonio Quaglio. Garzanti: Torino, 2005.
- 3] BAYARD, Pierre. *Como falar dos livros que não lemos?*. Tradução de Rejane Janowitzer. Rio de Janeiro: Objetiva, 2007.
- 4] CANCLINI, Néstor García. *Leitores, espectadores e internautas*. Tradução de Ana Goldberger. São Paulo: Iluminuras, 2008.
- 5] DANTE’S INFERNO. Victor Cook / Mike Disa / Sang-Jin Kim / Shuko Murase / Jong-Sik Nam / Lee Seung-Gyu (dir.). EUA / Japão / Singapura / Coréia do Sul, DVD, 90 min., 2010. DVD (90 min). Título original: Dante’s Inferno: An Animated Epic.
- 6] GENETTE, Gerard. *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Tradução de Luciene Guimarães e Maria Antônia Ramos Coutinho. FALE/UFMG: Belo Horizonte, 2006.
- 7] HAYLES, N. Katherine. *Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário*. Tradução de Luciana Lhullier e Ricardo Moura Buchweitz. São Paulo: Global: Universidade de Passo Fundo, 2009.
- 8] HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Tradução de André Cechinel. Florianópolis: Editora da UFSC, 2011.
- 9] PERRONE-MOISÉS, Leyla. *Altas literaturas: escolha e valor na obra crítica de escritores*

modernos. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

- 10] PIGLIA, Ricardo. O que é um leitor? In: *O último leitor*. Tradução de Heloisa Jahn. São Paulo: Companhia das Letras, 2006. p. 19-37.
- 11] PENNAC, Daniel. *Como um romance*. Tradução de Leny Werneck. Rio de Janeiro: Rocco, 1993.
- 12] SANT'ANNA, Affonso Romano de. *Paródia, Paráfrase & Cia*. 6.ed. São Paulo: Ática, 1998.
- 13] STAM, Robert. “Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade”. In: *Ilha do Desterro*, Florianópolis, nº 51, jul/dez. de 2006. P. 19-53.
- 14] VEEN, Wim; VRAKKING, Ben. *Homo Zappiens: educando na era digital*. Tradução de Vinicius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2009.

i Gizelle Kaminski CORSO, Doutoranda
Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)
gikacorso@gmail.com