

UMA JORNADA EM BUSCA DO LEITOR: A APROPRIAÇÃO DA *DIVINA COMÉDIA* POR LAURA BERGALLO

Raquel Cristina de Souza e Souza (Colégio Pedro II/ UFRJ)

A adaptação de clássicos não só é um recurso extremamente comum no sistema literário juvenil como foi imprescindível para sua formação. Historicamente, a ficção de apelo popular sempre cruzou as fronteiras do leitorado adulto para o jovem, primeiro como texto original e depois como adaptação, devido aos problemas de legibilidade trazidos principalmente pela distância temporal e/ou geográfica e, conseqüentemente, cultural. É o caso dos gêneros considerados mais próximos da literatura de entretenimento, como a narrativa de aventuras, a narrativa policial, as narrativas de terror/ medo/ mistério e as de ficção científica (DÍAZ-PLAJA, 2009). Nem sempre as obras representativas desses gêneros são consideradas literatura legitimada por conta de sua origem atrelada ao mercado, mas tornaram-se clássicos pela permanência no horizonte de expectativas de leitores de diferentes épocas. Julio Verne, Robert Louis Stevenson e Jonathan Swift são exemplos icônicos de uma estrutura de enredo baseada na intriga e/ ou no suspense que desde sempre atrai o leitor, principalmente o leitor em formação, embora não tenham conscientemente direcionado suas narrativas para esse destinatário. O processo de adoção pelo leitor jovem da literatura de entretenimento adulta está na base mesmo da constituição do campo, já que, na falta de uma produção literária específica, os adolescentes elegeram na demanda disponível o que satisfazia a seus critérios de legibilidade e prazer. Além disso, a dimensão pedagógica que se soma à literária e à comercial na constituição do campo juvenil sempre viu a adaptação de obras adultas consagradas esteticamente como uma via de acesso à cultura legitimada, o que acabou por constituir um filão editorial bastante rentável no mercado voltado para o leitor jovem, dada a fácil penetração dessas obras nas escolas.

Na contemporaneidade, a adaptação ganhou duas novas modalidades: a da transposição do clássico para outro gênero, como os quadrinhos, e a da criação de narrativas originais a partir de um substrato clássico. É deste último que falaremos, a partir de um exemplo da literatura juvenil brasileira atual: *Supernerd: a saga dantesca* (2009), de Laura Bergallo, que na verdade preferimos chamar apropriação, já que as ideias de resumo e paráfrase comumente associadas à adaptação não se aplicam propriamente a este caso. Na verdade, *Supernerd* é uma nova narrativa, inspirada no

clássico de Dante, que estabelece com ele uma relação intertextual de mudança de nível de sentido, de acordo com Laurent Jenny (1979). A narrativa de Laura Bergallo se aproveita dos elementos da narrativa original (personagens, enredo, metáforas), ou seja, seu esquema estrutural e semântico, e desloca-o para outro contexto, o que conduz a um redimensionamento do sentido primeiro. Neste caso, isso acontece em virtude da mudança do público-alvo, que, ao ser identificado com um leitor em formação, altera os pressupostos sobre a legibilidade (competências e habilidades de leitura) e sobre o escopo temático, seja por conta do que se considera atraente do ponto de vista do destinatário jovem ou adequado do ponto de vista do adulto.

Na obra em questão, algumas características do clássico permanecem. Além do aproveitamento das características originais dos personagens, está presente a ideia da catábase – a descida ao inferno – como uma viagem iniciática (pois tem a ver com o período de transição vivido pelo adolescente); o caráter alegórico que suscita leituras plurais (proveniente do próprio desdobramento do enredo novo a partir do clássico); o realismo da representação (que se adequa à expectativa de leitura do leitor em formação, imerso em um mundo impregnado de visualidade). Os sentidos que emergiriam no contexto original de produção, porém – nomeadamente a interpretação da obra como uma alegoria política, ética e religiosa e um compêndio sobre a vida cultural e política da Baixa Idade Média –, estão ausentes e deram lugar a novas constelações de significados que se adensam no entrecruzamento do antigo e do novo.

É possível percebermos que a narrativa de Bergallo segue uma tendência na produção ficcional contemporânea (e não só juvenil) que tem sido observada por inúmeros teóricos e críticos do pós-moderno e a que Umberto Eco (2003) chamou, apropriando-se de um termo já presente na arquitetura, de *double coding*, ou seja, uma ambivalência do texto do ponto de vista estrutural. As narrativas passam a ser elaboradas tendo como horizonte dois códigos estéticos comumente considerados conflitantes: o código da literatura de entretenimento e o código da literatura de proposta. O primeiro trabalha principalmente com a repetibilidade e a redundância, o que impõe menos dificuldades de compreensão e tende a ir ao encontro do que o leitor espera. O segundo, em contrapartida, preza a irrepetibilidade e a originalidade. Conseqüentemente, a fruição depende da disponibilidade do receptor em reformatar suas expectativas em relação à obra que tem diante de si. A ambivalência estrutural tem como meta permitir que o texto seja endereçado a dois públicos diferentes – o leitor semântico, que se atém mais ao conteúdo do enredo, e o leitor estético, que se compraz

também com o jogo de construção de sentidos a partir da forma. Seria esta uma maneira de a literatura que almeja a legitimação estética não prescindir da sua penetração no mercado, para assim conseguir disputar a atenção do leitor com os meios de comunicação de massa, a mídia eletrônica e a literatura de entretenimento.

Andreas Huyssen (1987), um dos autores mais citados pelos estudiosos contemporâneos da cultura pela perspicácia com que analisa o fenômeno da normatização da ruptura modernista e sua assimilação pela cultura do consumo, nomeia de “a grande divisão” o discurso, assente até a emergência da *pop art* na década de 60, que insistia numa diferença categórica entre a alta cultura e a cultura de massa. A crença nessa grande divisão, ressalta Huyssen, é ainda dominante na academia, mas tem sido abalada pelo desenvolvimento recente nas artes em geral, na arquitetura e na crítica pelo discurso do pós-modernismo, que rejeita a teoria e as práticas da grande divisão, tão ao gosto do Modernismo. Este se constituiu por meio um conjunto de estratégias conscientes de exclusão que revelavam sua “ansiedade de contaminação pelo outro”, sendo este outro a crescente cultura de massa que ameaçava a almejada autonomia do campo artístico. Isso explica a proliferação de movimentos em defesa da “arte pela arte” na virada do século XX que, em seguida, tornaram-se oficialmente canonizados. E, uma vez canonizados, tenderam a perder o potencial de estranhamento e choque que os fundamentava. Seu critério de validade estética era o escândalo causado no grande público; o consenso e o sucesso significavam, de antemão, a desvalorização do artista e de sua obra. O fato, porém, de a “tensão dissonante”, efeito desejado pelos vanguardistas, ter se normatizado, possibilitou, também, que se abrisse a brecha necessária para que o público não especializado se acostumassem às inovações e a cultura de massa destas se apropriasse para oxigenar sua própria produção.

Seguindo esta tendência, a apropriação do clássico *A divina comédia*, de Dante Alighieri, por Laura Bergallo, com vias a atingir o público juvenil, ao borrar as fronteiras entre a “alta” e a “baixa” cultura, acolhe em seu interior as expectativas do jovem leitor, respeitando suas referências culturais e atraindo-o ao texto. Isso se dá pelo aproveitamento da ficção científica e da narrativa de aventuras como moldura ficcional e pela utilização da imagem (dos jogos eletrônicos) como técnica narrativa. Aliás, é esta também outra tendência contemporânea que coloca em xeque a “pureza” da literatura: a utilização do código de outros meios semióticos, em especial os dos meios eletrônicos e de massa, como recursos possíveis para a manipulação estética. (PELLEGRINI, 1993; BARBIERI, 2003) Entretanto, ao mesmo tempo em que vai ao encontro dos interesses

do jovem leitor, a narrativa o desafia, impondo certas dificuldades de leitura que, se adensam o texto, também ajudam a construir as competências de leitura do adolescente e contribuem para o alargamento de seu horizonte de expectativas. As obras que empregam o *double coding* permitem, pois, níveis de leitura diferenciados, que podem ser exemplificados pela narrativa de Bergallo: um, atrelado ao enredamento na trama e ao fascínio pela utilização de recursos advindos da tecnologia; outro, menos evidente, que coloca o leitor diante do próprio conceito de ficção e leitura literária, podendo desestabilizar suas certezas construídas do nível primário de leitura, quando da criação da ilusão referencial necessária à adesão ao mundo ficcional retratado no texto.

Supernerd: a saga dantesca diz respeito a Bruno, um jovem *nerd* de 13 anos, aficionado por jogos eletrônicos, que é aliciado por um cientista de caráter duvidoso para servir de cobaia a um experimento: ele tem *chips* instalados em seu corpo para que seus sentidos sejam aguçados para além do nível humano normal. Quando, porém, o menino ouve (com sua superaudição) que o último passo da pesquisa é a instalação de um *chip* em seu cérebro, ele começa a pensar em formas de escapar da situação – na qual ele só se viu imerso porque estava frágil diante de uma circunstância familiar: os pais, divorciados, viviam brigando pelo direito de **não** ficar com ele durante os finais de semana.

Os testes são realizados por meio de um *videogame* que Bruno deve jogar fazendo uso da superaudição e da supervisão adquiridos com os *chips*. O jogo é baseado na *Divina comédia* e cada fase que o adolescente precisa ultrapassar se passa em um dos nove círculos do inferno de Dante. Aqui começa a interessante apropriação do clássico, já que cada fase se configura como uma narrativa encaixada na narrativa maior, que é a vida de Bruno. As fases (ou seja, as narrativas engastadas) vão se alternando ao fio narrativo principal, afetando a linearidade. Portanto, o conteúdo original é aproveitado no que ele tem de eficiência descritiva e potência realista, como forma de compor os cenários do jogo e os desafios que precisam ser enfrentados pelo jovem. As alusões eruditas, políticas e literárias que proliferam no texto original são obliteradas em favor dos elementos que, manipulados, geram material para a composição de uma verdadeira narrativa de aventuras, em que o herói – o adolescente – precisa passar por provas para galgar o paraíso, o *happy end*, o amadurecimento.

Embora o enquadramento principal seja a narrativa de aventuras (além da ficção científica), vários trechos em verso comparecem à narrativa na voz de Virgílio, que, no jogo, se torna companheiro de peripécias de Bruno, além de uma espécie de corifeu, um

comentador que explica ao adolescente, por meio de versos, elementos do jogo (da narrativa clássica) que ele não compreende, confirmando seu papel de guia – no espaço ficcional e no texto. Esses versos não obedecem ao esquema métrico e rítmico do poema italiano, composto rigorosamente de tercetos hendecassílabos em que o verso 1 rima com o verso 3, enquanto que o verso 2 rima com o primeiro e o terceiros versos da estrofe seguinte. É, de fato, um monumento de arquitetura literária. Laura Bergallo optou por intercalar trechos em verso à narrativa, o que complexifica o texto e introduz o leitor ao gênero original. Porém, a autora resolveu alterar o esquema métrico e rítmico, fazendo uso de quadras de versos de sete sílabas (a redondilha maior) com rima ABAB, provavelmente porque são mais palatáveis ao gosto adolescente por conta da sua proximidade com a poesia e a canção populares. Ou seja: se, por um lado, o recurso da introdução dos versos interrompe o fluxo de leitura, obrigando o leitor a certo distanciamento, por outro, é uma estratégia de compensação (assim como a figura de Virgílio no jogo) para que o leitor acesse o original segundo um esquema de legibilidade mais próximo de suas expectativas.

O trecho abaixo, transcrito de uma das narrativas encaixadas, é ilustrativo dos traços que elencamos até agora: a apropriação do clássico com o objetivo de lhe conferir traços de ação e aventura; o realismo descritivo, que carrega as cenas de visualidade; os versos irrompendo no gênero narrativo:

[...] É neste ponto que Bruno – perplexo com tanto horror – fica sabendo de tudo, pelas palavras do poeta:

*É neste horrível lugar
O círculo número três
Que as almas vêm pagar
Estragos que a gula fez*

*Quem usou e abusou
Dos prazeres da comida
Por aqui se condenou
A penar por toda a vida*

Mas quase não consegue terminar de ouvir.

O cão de três cabeças avança sobre os dois ameaçadoramente, e eles têm que juntar o máximo possível de terra, com as próprias mãos, para jogar nas goelas escancaradas do cachorro. Sabem que é a única forma de neutralizar o inimigo, e não podem errar... senão estarão perdidos.

O susto é grande, mas acabam sendo bem-sucedidos na perigosa tarefa. O cão guloso tenta engolir a terra, que fica entalada em suas gargantas e faz com que se aquiete em profundo silêncio.

Mais uma etapa vencida!

O jogador e o poeta então continuam em frente no desagradável caminho, obrigados a sair pisando em espectros sofredores que se confundem com o denso e fétido lamaçal.

Até que param bem em frente a uma porta horrorosa: ali começa o impressionante Quarto Círculo do Inferno. (BERGALLO, 2009, p. 63-64)

O narrador em terceira pessoa substitui a voz em primeira pessoa do texto clássico original, embora seja uma voz onisciente permeável às emoções do personagem, o que contribui para o envolvimento do leitor com a cena. Os episódios originais são drasticamente resumidos para que o texto se concentre nos obstáculos, ou seja, nas complicações da narrativa, que lhe conferirão o caráter aventureiro. A linguagem é atual, objetiva, simples e fluida, sem que isso a empobreça. Na verdade, a intenção é dotar a narrativa de dinamismo para enredar o leitor, como acontece nos *games*. O capítulo termina com os personagens diante de um novo desafio (o Quarto Círculo do Inferno), e o capítulo seguinte volta à moldura narrativa principal (Bruno no laboratório), interrompendo o fluxo dos eventos para causar suspense – um traço típico da literatura de entretenimento.

Tal interrupção nos remete a outro momento da narrativa, quando o cientista dá instruções a Bruno antes de ele começar a jogar: o adolescente vai usar o *videogame* por meio de um avatar, ou seja, ele encarnará o personagem principal, Dante, durante o jogo. O avatar, segundo a própria autora esclarece em uma nota de pé de página, é a representação gráfica do jogador no ambiente virtual onde se passa o jogo. O curioso é que essa descrição se assemelha ao processo que ocorre durante a leitura literária entre leitor e texto: o leitor se projeta no mundo ficcional, vivendo por procuração, por meio da ação de seu imaginário, aquilo que na vida real não lhe é facultado viver. Essa relação fica clara a certa altura quando, interrompido o jogo pela assistente do cientista, Bruno “[...] está praticamente em transe, tão completamente envolvido pelas trepidantes emoções do jogo, que o mundo real parece ter desaparecido por completo” (BERGALLO, 2009, p. 94). A experiência de total imersão no mundo fabulado e escape do real é comumente associada à leitura literária, em especial àquela de entretenimento (FELSKI, 2008).

A relação estabelecida entre o jogo eletrônico e a leitura literária pode ser vista como uma relação de espelhamento do tipo *mise em abyme*: “o redobramento especular, à escala das personagens, do próprio sujeito de uma narrativa” (DALLENBACH, 1979,

p. 53) Em outras palavras, é uma “citação de conteúdo” ou um “resumo intratextual”, uma “obra dentro da obra”, condensando ou citando a matéria narrativa. A atividade de Bruno diante do jogo eletrônico quer espelhar a própria atividade leitora do jovem que tem o livro nas mãos e vive as peripécias do protagonista como se estivesse em seu lugar, emocionando-se e reagindo junto com ele.

E não é esta a única *mise em abyme*. Quando o jogo termina e Bruno está ameaçado de ter seu cérebro vasculhado pelo cientista, começa sua luta para fugir. Neste momento, ele passa a ser ajudado por um personagem identificado como Nhô Jucá, o eremita, um homem negro (como o personagem do jogo, Virgílio) que foi “poeta de cordel na juventude e [fez] muitos versos bonitos” (BERGALLO, 2009, p. 82). Ou seja: é a projeção especular do poeta-cicerone de Bruno no jogo eletrônico, que por sua vez é projeção especular de Virgílio, o poeta latino tornado personagem por Dante na *Divina comédia*. Quando o vê pela primeira vez, Bruno se pergunta se não o conhece de algum lugar – do jogo, obviamente, o que é uma pista para o leitor fazer a conexão.

O que acontece então é que as narrativas encaixadas (as fases do jogo baseado no poema de Dante Alighieri) passam a ser reproduzidas na narrativa-moldura onde estavam engastadas. A relação de espelhamento é enunciada explicitamente:

Bruno se sente exatamente como naquele *videogame* infernal, ele e seu mestre cercados por labaredas de fogo, com diabos conspirando para derrotá-los de vez. E ele precisa vencer de novo, já que agora – mais do que nunca – é mesmo uma questão de via ou morte. (BERGALLO, 2009, p. 168)

Há uma ironia bastante clara que será retomada em outros momentos da narrativa (Ele não está mais em um jogo, mas continua preso ao mundo ficcional). Nhô Jucá faz as vezes de Virgílio, ajudando Bruno a enfrentar inúmeros perigos para fugir do laboratório e da violência do cientista e sua ajudante, e Luara, a menina de olhos cor de mel e cabelos vermelhos – tal qual o avatar de Beatriz no jogo eletrônico – passa a ser o foco das atenções do adolescente.

Esta personagem só aparece na segunda metade da narrativa e em evidente relação intertextual com *A divina comédia*: “[...] de um canto da gruta de pedra surge uma figura vaporosa e diáfana, que se aproxima deles com o mais luminoso dos sorrisos” (BERGALLO, 2009, p. 129) Ela é sobrinha do cientista e havia sido dada como morta depois de uma emboscada planejada por seu tio para ficar com sua herança, já que era órfã – qualquer semelhança com enredos novelescos não é mera coincidência.

Luara é a projeção de Beatriz, o amor impossível de Dante, e comparece ao texto para completar o rol de características marcantes da literatura de entretenimento: além da ação, o sentimento (PINTO-CORREIA, 2003). Aliás, o desfecho amoroso – ao gosto dos adolescentes – já estava anunciado no *game over* do jogo eletrônico (nada mais justo, já que o jogo espelha a narrativa maior), várias páginas antes de a menina aparecer pela primeira vez:

Parabéns!!!

Você conseguiu sobreviver ao Inferno, e por isso merece o Céu!

Visivelmente emocionado, o velho poeta negro abraça o avatar de Bruno e encerra o jogo:

Assim acaba esta saga

De coragem e destemor

História que não se apaga

Cujo prêmio é um grande amor (BERGALLO, 2009, p. 119)

A iniciação amorosa do protagonista, além de ser um atrativo para o leitor, é gancho para um dos vários momentos de ironia do texto:

A garota se acomoda no chão ao lado dele e recosta levemente em seu ombro. É quando Bruno tem a exata impressão de ouvir uma suave música de fundo, mas afasta da mente essa ideia maluca. Afinal, embora às vezes possa parecer, aquilo ali não é um *videogame* de aventura com trilha sonora, e sim a dura e complicada vida real. (BERGALLO, 2009, p. 145)

O trecho é duplamente irônico. Primeiro, porque há, na obra clássica original, um momento em que Dante escuta a música celestial, acompanhado pela voz de Beatriz, quando finalmente chega ao Paraíso e tem seu momento de redenção. Na obra em questão, entretanto, esse evento é retomado de forma a jogar uma luz crítica sobre as próprias convenções com que trabalha: a música de fundo é um recurso importante, especialmente em filmes do polo do entretenimento, para reforçar o efeito pré-estabelecido que se quer provocar no leitor. Além disso, a música denuncia um curto-circuito entre os níveis narrativos, como se as narrativas encaixadas do jogo estivessem interferindo na narrativa-moldura. Em segundo lugar, a ironia fica por conta da menção à “dura e complicada vida real”, que, na verdade, não deixa de ser ficção, como o emprego da *mise en abyme* quer evidenciar. Como lembra Dallenbach (1979), as condições de emergência da *mise en abyme* são determinadas por sua capacidade reflexiva e de reflexão, intervindo como elemento de uma meta-significação. Ou seja: é

um recurso que pretende levar à quebra da ilusão referencial e instaurar a reflexão crítica sobre a natureza ficcional do texto literário.

A intenção crítica fica clara também no jogo que a autora propõe ao contrapor as perspectivas de Bruno e Luara. Inúmeras vezes os personagens são salvos como que milagrosamente dos vários perigos que enfrentam na floresta onde está escondido o laboratório, confirmando o padrão heroico da narrativa de aventuras. A menina atribui os “milagres” à atuação de seres elementares da natureza, enquanto que Bruno os vê apenas como simples coincidências. O curioso é que ele duvida das explicações sobrenaturais da menina, mas em momento algum questiona a plausibilidade de ter *chips* instaurados em seu corpo, provocando-lhe reações sobre-humanas. O feitiço vira contra o feiticeiro quando, ao procurar a polícia para denunciar o cientista, não é levado a sério: “Essa garotada não pensa duas vezes antes de fugir de casa quando dá na telha... e depois fica inventando cada coisa absurda pra escapar de um castigo!” (BERGALLO, 2009, p. 163.). Ou seja: as convenções da literatura de entretenimento e o aproveitamento das características dos jogos eletrônicos são empregados como recursos narrativos ao mesmo tempo em que colocados em perspectiva, o que permite, por um lado, a adesão do jovem ao texto pelo movimento da intriga e, por outro, insinua uma leitura crítica dessas convenções – não exatamente porque afetem a qualidade literária, mas porque são isso mesmo: convenção, constructo, ficção:

O garoto está boquiaberto. Não se lembra de já ter visto, em toda a sua vida, uma moça tão linda quanto aquela. Pelo menos não na vida real. Mas aquela seria mesmo a vida real? Ou seria apenas mais um desses *videogames* hiper-realistas, com suas personagens mais que perfeitas? (BERGALLO, 2009, p. 129)

Configurado o curto-circuito entre os níveis ficcionais, espera-se que o próprio leitor possa se perguntar pela ficcionalidade do texto que tem em mãos e, em última instância, pela ficcionalidade dos produtos dos meios eletrônicos e de massa que acessa. Na contemporaneidade, cada vez mais os objetos empíricos têm sido substituídos por seus simulacros midiáticos e eletrônicos, baralhando na própria vida real os limites entre o verdadeiro e o falso. A (hiper) realidade da sociedade do espetáculo é tomada como uma segunda natureza que, no limite, pode impedir o acesso do indivíduo imerso no mundo das imagens a experiências concretas, verdadeiras, significativas.

O *double coding* em *Supernerd* se reveste de uma funcionalidade ímpar. Primeiro, por permitir que o texto literário dispute com igualdade de condições a

atenção do leitor-espectador (SÁ, 2010) a partir do código do entretenimento: ficção científica, narrativa de aventuras, temática amorosa, linguagem simples, objetiva, dinâmica, emprego de diálogos. Segundo, por desafiar e ajudar a construir as competências de leitura do leitor jovem em formação a partir do código da literatura de proposta: intertextualidade, autorreferencialidade, quebra da ilusão referencial, hibridismo de gêneros. Dessa forma, a obra possibilita dois níveis de leitura não excludentes – que incluem, além do mais, o leitor adulto do polo da legitimação, que sancionará a obra esteticamente. Ao dosar participação e distanciamento, *Supernerd: a saga dantesca* pode desempenhar um importante papel no itinerário de leituras do jovem, além de ser um exemplo bastante ilustrativo da fertilidade e maturidade do campo literário juvenil brasileiro.

Referências

- BARBIERI, Therezinha. *Ficção impura: prosa brasileira dos anos 70, 80 e 90*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2003.
- BERGALLO, Laura. *A saga dantesca*. São Paulo: DCL, 2009.
- DÍAZ-PLAJA, Ana. Entre libros: la construcción de um itinerário lector próprio en la adolescencia. In: COLOMER, Teresa (Org.). *Lecturas adolescentes*. Barcelona: GRAÓ, 2009.
- DÄLLENBACH, Lucien. Intertexto e autotexto. In: _____ et al. *Intertextualidades*. Coimbra: Almedina, 1979
- ECO, Umberto. Ironia intertextual e níveis de leitura. In: _____. *Sobre a literatura*. Rio de Janeiro: Record, 2003.
- FELSKI, Rita. *Uses of literature*. Malden, MA: Blackwell Publishing, 2008.
- HUYSSSEN, Andreas. *After the great divide: theories of representation and difference*. Bloomington: Indiana University Press, 1986.
- JENNY, Laurent. A estratégia da forma. In: _____ et al. *Intertextualidades*. Coimbra: Almedina, 1979.
- PELLEGRINI, Tânia. *A imagem e a letra: a prosa brasileira contemporânea*. Campinas: UNICAMP, 1993.
- PINTO-CORREIA, João David. *Paraliteratura: da acção ao sentimento*, 2003. Disponível em: purl.pt/301/1/xpo/docs/joao-d-p-correia.doc Acesso em 03 mar 2015.
- SÁ, Sérgio de. *A reinvenção do escritor: literatura e mass media*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.