



Ministério da Educação – Brasil
Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri – UFVJM
Minas Gerais – Brasil
Revista Vozes dos Vales: Publicações Acadêmicas
Reg.: 120.2.095 – 2011 – UFVJM
ISSN: 2238-6424
QUALIS/CAPES – LATINDEX
Nº. 07 – Ano IV – 05/2015
<http://www.ufvjm.edu.br/vozes>

Em busca da experiência completa: revisitando a adaptação por meio da narrativa transmídia

Prof^a. Camila Augusta Pires de Figueiredo

Mestre em Literatura Inglesa pela Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG

Doutoranda em Literatura Comparada na Universidade Federal

de Minas Gerais UFMG - Brasil

<http://lattes.cnpq.br/0750019205710872>

E-mail: camilafig1@gmail.com

Resumo: Há alguns anos nota-se uma tendência em produções contemporâneas – inclusive entre as adaptações – de se envolverem em uma rede em que a história se desdobra através de múltiplas plataformas e em que várias mídias convergem e se entrelaçam. Essa nova condição da narrativa é chamada de narrativa transmídia. Na medida em que a narrativa transmídia é incorporada à adaptação, é possível observar uma ruptura com os processos de transposição midiáticos tradicionais. O artigo apresenta a pesquisa de Doutorado sobre o conceito e o papel da adaptação em produções contemporâneas e a nova lógica de produção e distribuição quando a narrativa transmídia se faz presente, o que resulta em outras formas de circulação, marketing e consumo de produtos culturais.

Palavras-chave: Narrativa transmídia. Transmidialidade. Adaptações. Franquias.

As adaptações sempre foram uma maneira de retomar, reapropriar ou modificar um texto anterior. Essa retomada cria um eco intertextual, no qual o público se satisfaz ao reconhecer no novo texto elementos que lhe são familiares. No entanto, em qualquer adaptação, além do prazer do público naquilo que Linda Hutcheon chama de “repetição com variação” (2006, p. 4), há obviamente um grande apelo financeiro, já que a adaptação de um texto-fonte de sucesso é, em princípio, menos arriscada do que a produção de uma obra original. Assim, além de preservar os leitores do texto¹ antigo, a adaptação busca alcançar um novo público consumidor.

Enquanto processo, a adaptação, como é popularmente conhecida, se refere ao fenômeno chamado transposição de mídia, uma das três subcategorias da intermedialidade², de acordo com Irina O. Rajewsky em seu artigo “Intermediality, intertextuality, and remediation. A literary perspective on intermediality”. A transposição de mídia designa a “transformação de um determinado produto de mídia (um texto, um filme, etc.) ou de seu substrato em outra mídia”. Nesta categoria, o texto original é a fonte do novo produto de mídia (2005, p. 51). Essa categoria é obrigatoriamente intermediária, pois sempre envolverá pelo menos duas mídias: o texto-fonte (que serviu de inspiração) e o texto-alvo (a nova versão daquela determinada obra). De uma forma geral, nos casos de transposição midiática, tanto o processo quanto o produto final são popularmente chamados de adaptação.

A fidelidade do texto-alvo à obra original tem sido uma exigência inerente às relações que governam as transposições midiáticas. Entre os estudos da adaptação (“adaptation studies”), o debate sobre a fidelidade é assunto recorrente e também problemático porque, ao mesmo tempo em que é preciso manter alguns elementos-chave da obra original para que se reconheça a adaptação como tal, a transposição *ipsis litteris* do texto-fonte raramente garante uma boa adaptação. Além disso, como nos alertam Gaudreault e Marion, a fidelidade em relação à obra original é impossível de ser alcançada porque “ao mover-nos de uma mídia para outra, o

¹ Neste projeto, utiliza-se texto e leitor no sentido barthesiano; assim, um filme, uma história em quadrinhos, um jogo de vídeo game, etc. seriam textos e seus espectadores, jogadores, usuários, serão considerados todos leitores.

² Intermedialidade, no sentido mais amplo, se refere “às relações entre mídias, às interações e interferências midiáticas.” (RAJEWSKY, 2010, p. 51)

‘assunto’ da história necessariamente passaria por uma série de constrictões informantes e deformantes ligadas ao que pode ser chamado de uma nova configuração intrínseca da nova mídia” (2004, p. 58).

Em qualquer processo de transposição, além dos elementos circunstanciais – valores e normas culturais da época de produção da nova obra – é necessário também atentar para o tipo de mídia envolvida no processo, uma vez que cada mídia possui qualidades midiáticas distintas. Quando certas particularidades das duas mídias não são observadas, a transposição de um romance para o cinema, por exemplo, pode fracassar, mesmo que o texto-fonte seja um texto de sucesso entre os leitores e críticos. Mas, quando encontra um parceiro midiático e reinterpretações midiáticas adequadas, o texto-fonte pode se tornar um filme que será sucesso de bilheteria.

Apesar de teóricos e críticos dos estudos da adaptação terem se debruçado sobre vários casos de adaptações, tais esforços, com raras exceções, permaneceram por muitos anos limitados ao estudo de transposições midiáticas de romances tradicionais para o cinema. Consequentemente, predominava uma metodologia de análise comparativa que privilegiava o texto literário como fonte sobre as outras artes e mídias. E, quase que invariavelmente, essa análise se resumia a um modelo binário de comparação entre romances e filmes. Assim, o processo da transposição midiática de um texto-fonte qualquer para o cinema costumava envolver apenas essas duas mídias, num empreendimento midiático de “texto-para-texto”. Ou seja, um texto-fonte encontrava apenas uma nova corporificação midiática. Por muito tempo, esse tipo de produção encontrou grande receptividade por parte do público, que se satisfazia em usufruir da experiência binária de ler o livro e ver o filme, o que em muitos casos acabava consagrando a adaptação em um *blockbuster*, termo comumente dado a um filme que é sucesso de bilheteria.

Ou seja, apesar da grande variedade de mídias que podem fazer parte do processo de adaptação, havia uma clara tendência a se privilegiar aqueles casos em que o texto-fonte era a literatura e, com algumas exceções, aquelas em que o texto-alvo era o cinema. Acreditava-se, talvez, que a finalidade e predisposição da adaptação fosse a de transpor um texto de uma mídia menos para uma mais popular.

Para Linda Hutcheon, uma vez que novas mídias estão à nossa disposição, a adaptação constitui uma prática cada vez mais frequente e atrativa e, nos dias de hoje, várias mídias podem estar envolvidas neste processo. Assim, em *A Theory of Adaptation* (2006), a autora vai além da tradicional fórmula literatura/cinema e inclui também *video games*, *graphic novels*, óperas, parques temáticos e várias outras mídias. Para Hutcheon, todos os tipos de adaptação merecem ser analisados com o mesmo rigor acadêmico, sendo que tal análise deve também contemplar o contexto de produção e recepção das adaptações. Tal proposta é relevante no debate dos estudos da adaptação porque lança um novo olhar sobre a área: ao adotar uma posição inclusiva em relação aos mais variados objetos culturais, resgata as adaptações do seu lugar incerto – e por vezes incômodo – dentro da atual estrutura acadêmica, a dizer, entre os estudos literários e os estudos cinematográficos (*film studies*).

Em um momento em que a literatura tem buscado se liberar das polarizações – centro e periferia, erudito e popular, original e cópia –, também os estudos da adaptação buscam se liberar das abordagens binárias de texto-fonte e texto-alvo. Recentemente observa-se na indústria cultural e do entretenimento que as adaptações contemporâneas frequentemente extrapolam essa lógica dualista para se envolverem em uma rede onde várias mídias convergem e se entrelaçam. Nesse movimento de convergência, ficam sujeitas a uma nova lógica de produção e distribuição, que resulta em alterações nos padrões de circulação, marketing e consumo dos produtos culturais. Assim, temos que os antigos da tradução não dão mais conta das novas dinâmicas adaptativas em jogo no cenário contemporâneo, onde uma cultura cada vez mais convergente e conectada se estabelece. Nesse sentido, as relações ilustradas por títulos de obras consagradas na área como *Novel (in)to Film*, *From Page to Screen*, *From Text to Screen*, *Screen to Text* ou ainda *What Novels Can Do That Films Can't and Vice-versa*, deixam de refletir a complexidade e multiplicidade da produção cultural de nossa época, caracterizada pelo cruzamento e fusão entre áreas de conhecimento, saberes e mídias.

Atento a essa nova condição da adaptação no contexto multimidiático, Henry Jenkins (2009) aponta que, desde a década de 1980, mudanças tecnológicas e econômicas fizeram surgir na indústria do cinema um novo tipo de produto, denominado franquia (*franchise*). Nesse tipo de produção, o conteúdo não se

concentra somente em um filme, mas se projeta por meio de extensões cinematográficas e se espalha através de outras mídias e produtos licenciados, em um “empenho coordenado em imprimir uma marca e um mercado a conteúdos ficcionais” (*idem*, p. 47). Esse fenômeno se insere em um novo panorama cultural contemporâneo, chamado por Henry Jenkins de “cultura da convergência”, que abrange os “fluxos de conteúdo através de múltiplas plataformas de mídias [e a] cooperação de múltiplos mercados midiáticos” (*ibidem*, p. 29). Esse modelo de convergência de mídias tem modificado também os processos de recepção e distribuição no cinema, transformando o público em uma “audiência migratória” que se move através das diferentes mídias para juntar os pedaços de informação e buscar diferentes experiências de entretenimento.

Um elemento que muitas vezes está presente nas franquias é a narrativa transmídia. A narrativa transmídia, segundo Jenkins, designa a utilização de várias plataformas midiáticas que convergem para contar uma história, sendo que cada novo texto contribui de forma distinta para tal. Uma vez que um único texto não conseguiria abranger o conteúdo todo da narrativa, um texto central (geralmente o filme) oferece vários pontos de acesso ao enredo, que são explorados em outras mídias tais como jogos de vídeo game, histórias em quadrinhos, *websites*, vídeos online, etc. Assim, através da narrativa transmídia, pode-se, por exemplo, desenvolver histórias de personagens secundários, apresentar outras perspectivas da narrativa, completar “buracos” da história, ou ainda fazer uma ponte entre um filme e sua sequência. Em um caso de narrativa transmídia ideal, não há redundância de informações, mas cada mídia oferece novos níveis de revelação, que se juntam para compor a narrativa completa da franquia. A disseminação do conteúdo através de várias mídias pode, no entanto, tornar problemático o trabalho de rastrear e reunir todos os fragmentos de narrativa. E, por se tratar de um fenômeno novo, faltam ainda critérios para avaliar de modo claro e casos variados para que possamos dizer quais os melhores usos da estratégia transmídia.

É importante esclarecer que, ainda que a narrativa transmídia possa estar presente em vários tipos de produtos culturais, há sem dúvida uma relação bastante estreita entre ela e as adaptações, como nos provam as recentes franquias de *Harry Potter* de J. K. Rowling, *Senhor dos Anéis* de Tolkien, *As Crônicas de Nárnia* de C. S. Lewis, *Watchmen* de Alan Moore, dentre outras. Assim, é possível afirmar que as

adaptações possuem um papel significativo nas franquias que utilizam o recurso da narrativa transmídia.

Além disso, cabe explicar que, muito embora a maior parte dos estudos tenha o filme como uma das mídias utilizadas em projetos transmidiáticos, nem toda narrativa transmídia envolve necessariamente o cinema. O grande interesse pela mídia cinematográfica se explica primeiramente pelo fato de que Jenkins – que foi o pioneiro em conceituar e caracterizar o fenômeno – utiliza-se da famosa franquia *Matrix* para explicar os mecanismos da narrativa transmídia em seu livro *Cultura da Convergência*, tomando-a como um modelo perfeito desta, em que não há redundância de informações, nem falhas na narrativa. A recorrente associação do cinema com a narrativa transmídia também pode ser explicada pelo fato de que alguns dos exemplos mais interessantes, nos quais o fenômeno é utilizado de maneira mais criativa, o fazem por meio dessa mídia.

Ao incorporar a narrativa transmídia à adaptação, é possível observar um rompimento com os processos midiáticos tradicionais da transposição, no qual a relação entre o texto-fonte e o texto-alvo se desestabiliza, e qualquer noção de fidelidade entre esses dois textos é colocada em xeque. Aliás, quando a narrativa transmídia se faz presente em um projeto ou uma franquia, a própria noção de texto-alvo é questionada, uma vez que já não existe apenas um, mas múltiplos textos-alvos. Assim, uma questão que merece ser investigada é o conceito e o papel da adaptação nessas franquias, transformadas em suas dinâmicas adaptativas com a inserção de novos protocolos de transposição.

Para examinar como as práticas adaptativas são deslocadas e modificadas, como as relações intermediáticas e intertextuais são tecidas de maneira distinta nesses casos, devemos refletir sobre as especificidades dessas adaptações, elaborando questionamentos que nos levariam a compreender melhor as dinâmicas em jogo. Deste modo, pode-se perguntar quais estratégias a narrativa transmídia utiliza para narrar a história, de que modo integra o conteúdo narrativo disseminado através das múltiplas mídias a fim de estabelecer um todo coeso ou, ainda, como controla a distribuição em múltiplas plataformas.

Os novos papéis e relações estabelecidos por essa modalidade de adaptação trazem ainda outras reflexões e questionamentos, de caráter social. Além das modificações nas práticas adaptativas, observamos também alterações na forma

como a adaptação com narrativa transmídia é recebida e “acessada” pela audiência que, nessa modalidade, não se restringe ao espectador do filme, mas pode também incluir outro tipo de público, como o leitor, o jogador, o usuário etc. A utilização da internet destaca-se como um dos eixos fundamentais da narrativa transmídia, o que vai moldar o perfil desse novo público. Mais e mais produções transmídia vêm fazendo uso dessa mídia, em práticas que devem envolver a interatividade e consumo sincronizado.

Em seu livro *The Adaptation Industry*, Simone Murray se afasta de uma abordagem centrada na análise do texto, em favor de uma sociologia da adaptação, ou seja, na compreensão da adaptação em seu contexto social. Inspirada por Bordieu, a apreciação sociológica da adaptação proposta por Murray enfatiza aspectos econômicos da indústria cultural, suas formas, processos e audiências, bem como as estruturas da indústria do entretenimento, os agentes e as políticas regulatórias de direitos autorais. O modelo elaborado conjuga uma perspectiva orientada por aspectos da produção, de exame do texto e de questões relacionadas à audiência. A partir dessa concepção, de adaptação como um processo industrial, econômico e sociológico, a autora investiga, por exemplo, porque as adaptações corporificam formas específicas e como essas influenciam o público, os setores/agentes envolvidos e a convergência de setores midiáticos distintos na adaptação.

Nesse sentido, uma vez que a narrativa transmidiática é reflexo de novas configurações sociais, econômicas, tecnológicas e culturais, torna-se necessário atentar para as novas habilidades que são exigidas do leitor – que não se restringe mais ao espectador do filme ou ao leitor do livro, mas pode também incluir outro tipo de público, como o jogador, o usuário, o interator³, etc. –, o perfil desse novo público, os fatores de exclusão e, finalmente, como esse tipo de adaptação é recebido e “acessado” pela audiência.

A fim de refletir a diversidade das várias mídias que podem estar envolvidas nas adaptações e suas especificidades, buscamos um *corpus* heterogêneo, em que talvez o único ponto de contato seja a utilização da internet como parte do projeto transmídia. A primeira obra a ser analisada é a série televisiva *Sherlock*, da rede

³ Termo utilizado por Janet H. Murray em seu livro *Hamlet no Holodeck* (2003), para designar aquele que participa da construção de uma cibernarrativa.

britânica BBC, que estreou em 2010. O mais famoso personagem de Sir Arthur Conan Doyle já teve dezenas de adaptações para rádio, cinema, televisão e até mesmo jogos de vídeo game. Nesta corporificação para a TV, Sherlock é trazido aos dias de hoje e se beneficia, em vários episódios, das inovações tecnológicas de nossa época, tal como os blogs e as redes sociais. A importância dos elementos circunstanciais nas adaptações já havia sido notada por Thaís Diniz, para quem qualquer tradução – e as adaptações seriam traduções do tipo intersemiótico – se dá “no entrelugar de várias tradições, culturas e normas. Toda tradução é, portanto, uma tradução cultural.” (2003, p. 40). Assim, o texto de Conan Doyle é remodelado tendo em vista os valores e normas culturais vigentes em nossa época.

Também integrará o *corpus* da presente pesquisa a trilogia *Batman*, do diretor Christopher Nolan, composta pelos filmes *Batman Begins* (2005), *Batman: The Dark Knight* (2008) e *Batman: The Dark Knight Returns* (2012), que utilizou a narrativa transmídia em *websites* e jogos de realidade alternativa como estratégias de marketing. Muito embora adaptações de histórias em quadrinhos para o cinema não sejam novidade⁴, as últimas duas décadas testemunharam um aumento considerável no número de filmes adaptados dessa mídia, em vários casos que alcançaram sucesso, se não entre os críticos, certamente nas bilheterias. Desde 2000, dezenas de adaptações desse tipo foram listadas e, no momento de elaboração deste projeto, dezenas de outras obras já estão sendo anunciadas. Há também boas perspectivas para sequências, prelúdios e *remakes* de obras antigas.

Tanto o cinema quanto as histórias em quadrinhos possuem qualidades estéticas e propriedades formais semelhantes: ambas são essencialmente narrativas, construídas sob determinados signos icônicos; ambas contam histórias através de sequências de imagens. No entanto, essa falsa ideia de proximidade entre as duas mídias tende, segundo Gaudreault e Marion, a desapontar o espectador mais do que o faria a adaptação do romance para o cinema (2004, p. 68).

⁴ O primeiro caso desse tipo de transposição midiática data de 1900, com uma série de filmes produzidos pela Edison Film Company baseados na tirinha “Happy Hooligan”, de Frederick Burr Opper. O processo também acontece com frequência ao reverso: em “Comics and Film: A Narrative Perspective”, Hans-Christian Christiansen explica que, desde o século 19, a mídia dos quadrinhos tem se inspirado em temas, estruturas narrativas, ângulos e técnicas típicas do cinema (2000, p. 107).

Os quadrinhos, por seu caráter popular e valor estético muitas vezes questionado, raramente integram as pesquisas nos estudos de adaptação. Na verdade, as histórias em quadrinhos ainda buscam sua legitimação como objeto de estudo acadêmico, pois, como explica Claus Clüver, assim como outras formas artísticas surgidas no século passado, “ainda não encontraram um lugar assegurado dentro do sistema acadêmico e não podem nela facilmente ser integradas por ele. (...) Algumas delas poderiam ser reivindicadas simultaneamente por várias das disciplinas tradicionais mas são frequentemente ignoradas por todas.” (1996, p. 14) Assim, a inclusão de *Batman* neste trabalho surge como uma tentativa de resgatar os quadrinhos de sua condição à deriva na academia e lhe oferecer um lugar entre os estudos da adaptação, através de seu reconhecimento como uma mídia autônoma, com especificidades distintas daquelas da literatura, do cinema ou mesmo dos romances gráficos⁵.

Finalmente, outra mídia que raramente é examinada em casos de adaptação são as novelas, bastante populares no Brasil. Assim como as histórias em quadrinhos, as novelas ainda não encontraram seu lugar privilegiado na academia, possivelmente por seu caráter popular e trivial. A novela, como adaptação de um roteiro, se configura como um fenômeno de transposição de mídia. Na novela brasileira *Cheias de Charme* (2012), de autoria de Filipe Miguez e Isabel de Oliveira, analisaremos o projeto transmidiático que, se não pioneiro, certamente foi o mais bem-sucedido no país até o presente momento, ao disseminar a narrativa da novela através de diversos vídeos no YouTube, *websites*, blogs de personagens, campanhas em redes sociais e livros.

Considerações finais

O projeto aqui exposto segue as mais recentes tendências dos estudos das mídias e da adaptação, em que se questionam a comparação bilateral como forma de análise da adaptação e a precisa delimitação das fronteiras das mídias

⁵ Enquanto a narrativa de quadrinhos tradicionais é distribuída através de vários volumes e pode se prolongar por vários anos, os romances gráficos possuem narrativa semelhante à dos romances tradicionais, com começo, meio e fim em um único volume ou em uma série limitada. O fenômeno da transposição de romances gráficos para o cinema foi o objeto de estudo da dissertação de mestrado *Hollywood Goes Graphic: The Intermedial Transposition of Graphic Novels to Films* (2010), de minha autoria.

individuais, tendo em vista as recentes transformações dos modos de produção e recepção nas produções contemporâneas. Ao ampliar o escopo dos estudos da adaptação incluindo textos e práticas adaptativas menos tradicionais, esta pesquisa busca situar a adaptação no panorama da convergência midiática contemporânea. Nesse processo, faz-se necessário examinar se as teorias de adaptação existentes conseguiriam abarcar as nuances desse tipo de transposição; identificar o papel da adaptação na franquia, considerando as dinâmicas adaptativas, intermediáticas e transmidiáticas em jogo na indústria da convergência midiática; apontar os diferentes elementos presentes na narrativa transmídia e os diversos casos, de acordo com as especificidades de cada mídia; esclarecer as particularidades das adaptações em que são utilizadas estratégias de narrativa transmídia, tendo em vista a necessidade de parâmetros críticos e teóricos distintos daqueles das transposições de romances tradicionais para o cinema.

Espera-se, assim, na medida em que se substitui o modelo binário dos processos de transposição midiática pelas produções multitextuais, avançar na reflexão sobre as complexas teias intertextuais presentes nas produções contemporâneas, para as quais são necessários novos paradigmas que incluam a narrativa transmídia nos estudos da adaptação, numa tentativa de estabelecer parâmetros teóricos e críticos para esse fenômeno.

Referências

- BLUESTONE, George. *Novels into Film: The Metamorphosis of Fiction into Cinema*. Berkeley and Los Angeles, CA: University of California Press, 1966.
- CARTMELL, Deborah ; WHELEHAN, Imelda (ed.). *Adaptations : From Text to Screen, Screen to Text*. New York : Routledge, 1999.
- CHATMAN, Seymour. "What Novels Can Do That Films Can't (and Vice Versa)". In: MAST, Gerald; COHEN, Marshall; BRAUDY, Leo. *Film Theory and Criticism*. New York: Oxford University Press, 1992.
- CHRISTIANSEN, Hans-Christian. "Comics and Films: A Narrative Perspective." *Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Ed. Anne Magnussen e Hans-Christian Christiansen. Museum Tusulanum Press, 2000. p. 107-21.
- CLÜVER, Claus. "Estudos Interartes: Orientação Crítica". Trad. Yun Jung Im e Claus Clüver. *Literatura Comparada: Os Novos Paradigmas*. Actas do II Congresso da APLC. Ed. Margarida L. Losa, Ismênia de Sousa, e Gonçalo Vilas-Boas. Porto: Associação Portuguesa de Literatura Comparada, 1996. p. 631-640.
- DINIZ, Thaís. "A New Approach to the Study of Translation". *Cadernos de Tradução*, Florianópolis, v. 2, n. 12, p. 29-54, 2003.
- FIGUEIREDO, Camila. *Hollywood Goes Graphic: The Intermedial Transposition of Graphic Novels to Films*. Dissertação. Mestrado em Literatura Inglesa. Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários. Universidade Federal de Minas Gerais, 2010.
- GAUDREULT, André; MARION, Philippe. "Transécriture and Narrative Mediatics: The Stakes of Intermediality". Robert Stam e Alessandra Raengo (Eds.) *A Companion to Literature and Film*. Oxford: Blackwell Publishing, 2004. p. 58-70.
- HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge, 2006.
- JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. 2. ed. Trad. Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.
- MCFARLANE, Brian. *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. London: Clarendon Press, 1996.
- MOSS, Joyce ; WILSON, George. *From Page to Screen: Children's and Young Adult Books on Film and Video*, Detroit: Gale Research, 1992.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Trad. Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

MURRAY, Simone. *The Adaptation Industry: The Cultural Economy of Contemporary Literary Adaptation*. New York: Routledge, 2012.

RAJEWSKY, Irina O. "Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality". *Intermédialités: histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques/Intermedialities: history and theory of the arts, literature and techniques*. Montréal, n. 6, p. 43-64, 2005.

Texto científico recebido em: 19/02/2015

Processo de Avaliação por Pares: (*Blind Review* - Análise do Texto Anônimo)

Publicado na Revista Vozes dos Vales - www.ufvjm.edu.br/vozes em: 05/05/2015

Revista Científica Vozes dos Vales - UFVJM - Minas Gerais - Brasil

www.ufvjm.edu.br/vozes

www.facebook.com/revistavozesdosvales

UFVJM: 120.2.095-2011 - QUALIS/CAPES - LATINDEX: 22524 - ISSN: 2238-6424

Periódico Científico Eletrônico divulgado nos programas brasileiros *Stricto Sensu*

(Mestrados e Doutorados) e em universidades de 38 países,

em diversas áreas do conhecimento.