

THE FANTASTIC FLYING BOOKS OF MR. MORRIS LESSMORE: DIÁLOGOS ENTRE LITERATURA E CINEMA NA CONSTRUÇÃO DE UMA NARRATIVA HIPERMEDIÁTICA

Isa Mestre*

Resumo:

Este artigo apresenta uma reflexão acerca das aproximações entre literatura e cinema na construção da narrativa hipermediática *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, uma transcrição da curta-metragem de mesmo nome, dirigida por William Joyce e Brandon Oldenburg e vencedora do Óscar para melhor curta-metragem de animação em 2012. Procura-se, a partir do conceito de tradução intersemiótica, abordar o processo de transcrição da obra e o respectivo diálogo entre linguagem cinematográfica, literária e hipermediática.

Palavras- Chave: Cinema, Literatura, Literatura Digital Interativa, Tradução Intersemiótica, Transcrição.

Abstract:

This article presents a reflection on the links between literature and cinema in the construction of the hypermediatic narrative *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, a transcreation of the short film of the same name directed by William Joyce and Brandon Oldenburg and winning the Oscar for best short animated film in 2012. This article aims to explore the concept of intersemiotic translation and the dialogue between cinematic, literary and hypermediatic language.

Keywords: Cinema, Literature, Digital Interactive Literature, Intersemiotic Translation, Transcreation.

* Universidade do Algarve/ CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação | Mestre em Produção, Edição e Comunicação de Conteúdos | Gestora de Ciência e Tecnologia | aimestre@ualg.pt

Introdução

À semelhança de outras artes, também a literatura foi sendo produzida, ao longo dos séculos, com os meios e suportes do seu tempo. Depois da invenção da prensa, por Gutenberg, e da conseqüente soberania da cultura do livro e do texto impresso, durante pelo menos quatro séculos, eis que o surgimento de novos meios de comunicação – telégrafo e fotografia – vêm alterar o panorama e alargar perspectivas. O texto, que, regra geral, no livro, valia por si próprio passa a misturar-se e, sobretudo, a funcionar em complementaridade com outros meios de comunicação. A explosão do jornal e a sua rápida afirmação no universo cultural são um exemplo disso mesmo, a confirmação de que a união entre texto e imagem veio para ficar. Mais tarde, ao longo do século XX, o surgimento do cinema e da televisão vêm confirmar o início da chamada “era da imagem”, com claro prejuízo para a escrita, que perde dominância e passa a existir de modo paralelo e complementar numa cultura que valoriza claramente os meios visuais.

Todavia, como explica Santaella¹ “a perda de hegemonia do livro não significa que qualquer media possa substituí-lo. Se pudesse, o livro já teria desaparecido (...)”. O que, implica, isso sim, é a sua reinvenção, a recriação das suas formas de expressão artísticas e comunicativas, de forma a adaptar-se ao novo contexto cultural em que se insere.

“Na realidade, quando surge um novo meio e comunicação, ele não substitui o anterior ou os anteriores, mas provoca uma refuncionalização no papel cultural que era desempenhado pelos meios precedentes. Via da regra, um período inicial de impacto é seguido por uma readaptação gradativa até que um novo desenho de funções se instale”².

Com o advento da tecnologia digital, o livro enfrenta hoje essa refuncionalização, que se caracteriza essencialmente por uma hibridização do género. Assistimos hoje a uma literatura que não se limita ao papel, que o extrapola, que propõe novas poéticas de contemporaneidade e novas relações com o leitor, embora mantenha inequívocas relações com as práticas literárias previamente existentes.

Um claro exemplo desta mudança é a produção de *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, um livro digital interativo produzido por William Joyce e Brandon Oldenburg, sob a alçada da Moonboot Studios. Este livro afirma-se, na sua génese,

¹ SANTAELLA, Lúcia, 2007, *Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade*, São Paulo, Paulus, p.288.

² *Ibid.*

como um desafio proposto pela literatura, na medida em que representa um dos principais expoentes de um novo tipo de literatura que começa a irromper no meio digital. Numa profícua relação com o universo hipermediático, esta obra propõe-nos que nos questionemos sobre as nossas próprias certezas e sobre as rígidas definições que nos são apresentadas, na medida em que promove uma hibridização entre diversos géneros, que dialogam entre si, numa experiência que se revela lúdica, inventiva e criativa.

Lançado a 31 de maio de 2011, pela Moonboot Studios, o livro digital interativo para iPad *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, sucedeu à curta-metragem homónima e antecedeu o lançamento do livro físico. Proporcionando uma inversão na ordem natural da maioria das recriações - da literatura para o cinema -, esta aplicação veio sobretudo mostrar como é possível, com a mesma história como pano de fundo, trazer novo fôlego à narrativa e afirmar-se como um convite aos mais jovens para a conhecer e interagir com ela, ao mesmo tempo que disfrutam do prazer mágico da leitura.

Como diretores, William Joyce e Brandon Oldenburg procuravam, com a produção deste livro, encontrar um modo criativo de unir potencialidades, com o objetivo de trazer leitores ao caminho da literatura infantil. Foi precisamente isso que aconteceu. Focados na tarefa de contar histórias de um modo inovador, William Joyce e Brandon Oldenburg combinaram uma curta-metragem animada, uma história de entretenimento e uma aplicação interativa em apenas um produto.

A história, descrita pelos seus realizadores como uma “alegoria sobre o poder curativo dos livros”, tem origem na experiência de Morris Lessmore, personagem central da trama que, subitamente acometido por um desastre natural, carimba o seu passaporte de entrada no mundo mágico dos livros. Inspirada em fontes que vão desde o *Feiticeiro de Oz* ao furacão *Katrina*, a narrativa, que funciona como uma ode aos livros e à sua importância, tem como objetivo homenagear Bill Morris, editor de livros infantis e mentor de William Joyce.

Em termos globais, *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* afirma-se essencialmente como uma obra que une dois meios de expressão – o cinema e a literatura – em apenas um objeto global a que chamaremos de obra hipermediática, que se concretiza com a produção do livro digital interativo.

a) A curta-metragem

The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore trata-se de uma curta-metragem muda, de aproximadamente 15 minutos, criada com recurso a animação computacional 2D, 3D e desenhos manuais e que foi vencedora do Óscar para melhor curta-metragem de animação em 2012.

A narrativa cinematográfica tem lugar na cidade de Nova Orleães, principal zona de impacto do furacão Katrina, em 2005, e pretende metaforizar, através da personagem de Morris Lessmore, a necessidade de todos aqueles que, vendo a sua vida acometida por uma tragédia, têm de recomeçar a construí-la.

Dividida em 27 cenas ligadas em sequência, de modo linear, por uma lógica temporal, a história divide-se essencialmente em dois grandes momentos: o pré e o pós tempestade. O pré-tempestade é marcado por planos mais longos, onde todos os elementos remetem para a ideia de estabilidade e serenidade, enquanto o pós tempestade é marcado por uma rápida sucessão de planos, de modo a evidenciar o tumulto que atravessa toda a narrativa a partir do acontecimento central.

b) O livro digital interativo

Lançado a 31 de maio de 2011, pela Moonboot Studios, o livro digital interativo para iPad *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* sucedeu a curta-metragem homónima. Com a mesma história como pano de fundo, a aplicação veio trazer novo fôlego à narrativa, acrescentando-lhe sobretudo interatividade. Em poucas palavras, podemos definir esta aplicação como um livro interativo que convida as crianças a conhecer a história e a interagir com ela, ao mesmo tempo que disfrutem do prazer mágico da leitura.

Estruturalmente o livro é composto por 27 ecrãs, sendo que todos eles incluem elementos interativos com os quais o leitor pode e deve entrar em contacto ao longo do processo de leitura. Na generalidade, a maioria das páginas funcionam de acordo com o seguinte esquema: imagem animada (excerto da curta-metragem) + imagem congelada (ilustração) + interação. Temos, porém, exceções, que se assumem como páginas em que a ordem é invertida, ou seja, temos uma alternância entre imagem congelada (ilustração) e imagem animada (excerto da curta - metragem) ou páginas em que temos apenas imagem animada ou apenas imagem congelada.

Ao longo de todo o livro, imagem fílmica/ilustração e linguagem literária atuarão de modo complementar. A imagem fílmica fará o seu papel de “mostrar”, a ilustração dotar-nos-á do tempo necessário para observar e a literatura contar-nos-á a história daquilo que vemos. Assim, em cada uma das páginas, é feito um reaproveitamento de um ou mais planos da curta-metragem que, após apresentarem o essencial de cada momento da narrativa, congelam, tornando-se ilustrações e dando ao leitor tempo para descobrir de que maneira irá interagir com elas, de modo a ativar a página seguinte.

c) O livro físico

Tratando-se inicialmente do suporte no qual toda a história nasceu, ironicamente, o livro de *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* é o último produto a completar a tríade, depois do lançamento da curta-metragem e, posteriormente, do livro digital interativo. Lançado a 19 de junho de 2012, o livro vem, no fundo, tornar mais claro o processo de transcrição de toda a história para os diversos meios. Assim, e embora ele seja o último produto a chegar às mãos do público, o que se assume desde logo como uma inversão da tendência natural de mercado, podemos olhá-lo como o “rascunho” a partir do qual toda a história começa a ser montada.

O processo de transcrição em *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*

a) Da intraduzibilidade da obra de arte à tradução intersemiótica

Se tivermos em linha de conta que toda a obra de arte, seja ela literária ou fílmica, é regida pela função poética da linguagem, então teremos de considerá-la como um objeto plural e dotado de múltiplos significados, logo múltiplas possibilidades de leitura, e, conseqüentemente, inúmeras possibilidades de tradução.

A função poética confere igualmente à obra de arte uma íntima e inestimável relação entre todos os seus elementos, ou seja, entre o plano do conteúdo e o plano da expressão. Estas duas características, por si só, fazem com que o signo estético seja, na sua essência, intraduzível. É, na verdade, praticamente impossível traduzir os significados conotativos que um texto literário pode conter.

Perante esta impossibilidade de tradução, Jakobson propôs, em 1969, a ideia de uma tradução ou transposição intersemiótica, isto é, traduzir signos de um sistema a outro, de um meio a outro. Nos seus estudos, o teórico propõe a existência de três tipos de tradução:

A tradução intralingual ou reformulação (“rewording”) consiste na interpretação dos signos verbais por meio de outros signos da mesma língua.

A tradução interlingual ou tradução propriamente dita consiste na interpretação dos signos verbais por meio de alguma outra língua.

A tradução intersemiótica ou transmutação consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais.

Esta última, e que nos interessa particularmente, pressupõe a tradução de signos verbais por signos não-verbais, ou, para simplificar, a tradução de um texto composto por palavras para um texto no qual “convivem substâncias da expressão heterogêneas”³, ou seja, elementos não-verbais como é o caso da imagem, do som, da palavra falada, etc.

Podemos considerar que a adaptação de um romance ao grande ecrã se trata de uma tradução intersemiótica, ou, como é identificada por alguns autores, como uma transmutação.

O mesmo acontece com a história de *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, que nasce inicialmente no papel – antes da escrita do guião - é posteriormente transportada para a curta-metragem, da curta-metragem é transcrita para o livro digital interativo e deste para o livro físico. Estamos então perante vários níveis de tradução: do código literário ao código cinematográfico, do código cinematográfico ao código hipermediático e, por fim, do código hipermediático novamente ao código literário.

Ao ser traduzida de umas linguagens a outras, e ao ser realizada de um modo diferente daquele em que foi originalmente concebida, esta história é imediatamente alvo de uma tradução intersemiótica, na qual a informação é codificada por meio de um outro sistema de signos que, na produção do livro digital interativo, une o potencial da linguagem cinematográfica à interatividade e a potencia numa mistura de vídeo, texto, ligações e interações a que chamamos linguagem hipermédia.

Em termos práticos, podemos afirmar, na produção do livro digital interativo, a existência de uma passagem da codificação original do texto de partida, ou seja, o

³ BALOGH, Anna Maria, 1996, *Conjunções, Disjunções, Transmutações: da literatura ao cinema e à TV*, São Paulo, Annablume, p.37

código cinematográfico, para a codificação do texto de chegada: o código hipermediático.

Esta tradução implica, naturalmente, que retomemos a teorização de Sérgio Basbaum⁴ acerca da relação entre cinema e hipermédia, sobretudo sob o viés da montagem. O autor brasileiro parte das ideias de realismo e pensamento para mostrar de que modo a obra de alguns cineastas, dos quais Godard é o mais destacado, está diretamente relacionada com algumas das ideias-chave da hipermédia. A primeira relação entre cinema e hipermédia é imediatamente realçada, usando como base aquilo que André Bazin (1991) chama de mito do cinema total, ou seja, a ideia de que o cinema visa uma reprodução integral da realidade retratada. Analogamente, Basbaum⁵ propõe-nos, para o universo hipermediático, o mito da hipermédia total, ou seja, uma hipermédia “ainda não realizada, imaginada, projetada no tempo, que vem capturando a imaginação de teóricos e artistas (...) desde o momento em que as possibilidades das mídias digitais começam a tornar-se mais concretas e acessíveis”. Na verdade, e de acordo com o autor, se o cinema ambiciona o retrato fiel e integral da realidade a hipermédia visa uma reprodução integral do pensamento, de que é exemplo a sua própria estrutura.

b) A transcrição

Criada em três suportes diferentes, *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, deixa a nu uma intrínseca relação entre literatura e cinema, explorada sobretudo pela perspectiva da transcrição, tendo em conta que estamos perante um processo de transcrição e tradução intersemiótica entre os três elementos: curta-metragem, livro digital interativo e livro físico.

Em 1982, Johnson⁶ apresenta-nos algumas noções de equivalência entre cinema e literatura, que se revelam particularmente pertinentes para compreender de que modo é feita a recriação da curta-metragem para o livro digital interativo, elemento híbrido no qual todas as linguagens convergem. Segundo o Autor, a grande diferença entre romance e filme passa pelo tipo de comunicação. Enquanto a literatura se serve da linguagem verbal, o cinema utiliza a linguagem visual. Se o primeiro meio proporciona a criação de imagens mentais, o segundo dá-nos a imagem visual concretizando-se numa perceção direta e imediata.

⁴ BASBAUM, Sérgio, 2007, “No meio do caminho tinha a imagem de uma pedra”. In S.Bairon & Ribeiro, José (Ed.), *Antropologia Visual e Hipermédia*, Lisboa, Apontamento, p.125-137.

⁵ *Ibid*, p.127.

⁶ JOHNSON, Randal, 1982, *Literatura e Cinema – Macunaíma: do modernismo na literatura ao cinema novo*, São Paulo, T.A.Queiroz.

Por sua vez, com o livro digital interativo *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, o leitor não tem apenas acesso à linguagem do manuscrito nem à linguagem do cinema. São-lhe ambas oferecidas com um acréscimo: a interatividade. Como um produto que se serve das potencialidades do universo hipermediático, a aplicação do livro interativo *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* oferece-nos uma mistura entre a linguagem verbal – proporcionada pelas vinhetas que, na parte inferior do ecrã narram a história - e a linguagem visual – que nos é oferecida pelos excertos da curta-metragem integrados na própria aplicação. Se, por um lado, o texto literário que acompanha a história poderia proporcionar a tal criação de imagens mentais identificada por Johnson, o texto fílmico limita-as no sentido em que nos oferece em simultâneo a imagem visual do que está a ser narrado.

Temos então uma fusão, que nasce essencialmente do conflito anunciado por Johnson entre a imagem, “representação analógica, contínua, icónica da realidade” e a linguagem verbal, “representação não-analógica, descontínua e basicamente simbólica da realidade”⁷.

Esta fusão entre as duas linguagens – verbal e cinematográfica – num produto hipermediático afirma, uma vez mais, a impossibilidade de uma tradução literal de um meio a outro. Todavia, abre-nos uma importante linha de pensamento: a ideia de que, embora não seja possível traduzir literalmente uma palavra em um plano fílmico, ou vice-versa, é possível que literatura e cinema partilhem o mesmo código narrativo e trabalhem na criação de um novo produto híbrido no qual as duas artes coexistem.

De acordo com Johnson⁸, o código narrativo apresenta-se como capaz de operar entre várias linguagens, sejam elas verbais ou não verbais. Na verdade, ele vale por si só ao nível do significado, podendo ser isolado da linguagem que é utilizada para o transmitir - “dizer que a mesma história pode ser narrada por meios diferentes não significa dizer que a mesma estrutura tem que ser mantida no caso de uma tradução fílmica de um romance”.

É precisamente o que acontece em *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, onde literatura, cinema e hipermédia são convocados para contar a mesma história, ainda que, e pela natureza das suas linguagens, apresentem claras diferenças estruturais.

⁷ *Ibid*, p.12.

⁸ *Ibid*, p.22-23 .

Para exemplificar estas diferenças, basta que analisemos o modo como é organizada a curta-metragem, onde todas as partes da ação são mostradas ao público, em confronto com o modo como é apresentado o livro digital interativo, que opta por mostrar ao público apenas os elementos chave da história ou que, de algum modo, contribuem de modo decisivo para o seu desenrolar. Para além desta diferença, também o modo como esta é oferecida ao público diverge. Se, por um lado, a curta-metragem privilegia uma postura passiva por parte do fruidor da obra, que apenas assiste ao que lhe é dado a conhecer, por outro lado, o livro digital interativo coloca o leitor no centro da acção, dependendo dele e da sua interação, o avanço ou recuo na narrativa.

O livro físico, por sua vez, retrata as mesmas realidades, na maior parte das vezes usando significantes diferentes para exprimir o mesmo significado. Ou seja, embora difira no modo como apresenta a realidade, a verdade é que a mensagem a transmitir em cada uma das páginas é equivalente à mensagem transmitida pela imagem, na curta-metragem e pelo livro digital interativo, no iPad.

Para que melhor possamos compreender o processo de transcrição que aqui tem lugar, recuperaremos a distinção entre história (récit) e discurso (discours), feita por Tzvetan Todorov, em 1973. Segundo Todorov (1973), a história assume-se como a raiz da narrativa que, através de personagens, ações e acontecimentos, pretende dar a conhecer uma determinada realidade. Por seu turno, o discurso assume-se como o meio utilizado pelo narrador para contar a história. Assim, podemos afirmar que, em *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, temos uma história em comum, que é recriada, por intermédio da utilização de vários meios, em, pelo menos, três tipos de discurso: o fílmico, o hipermediático e o verbal.

Podemos então afirmar, de acordo com Barthes⁹, que a narrativa ou história é traduzível, enquanto o discurso ou o modo como a narrativa é contada não o é. O mesmo é dizer que a história pode ser traduzida de muitos modos sem que o seu conteúdo e a sua essência tenham qualquer tipo de prejuízo. Por outro lado, a tradução do discurso é já um processo que implica perdas e ganhos, o que impossibilita que a consideremos uma tradução literal.

Ao falar em discurso, chegamos imediatamente a um ponto de separação entre os três discursos presentes na obra em análise. Se, por um lado, a curta-metragem tem como

⁹ Apud JOHNSON, Randal, 1982, *Literatura e Cinema – Macunaíma: do modernismo na literatura ao cinema novo*, São Paulo, T.A. Queiroz.

base o código cinematográfico, por outro lado, a aplicação nasce do código hipermediático e o livro do código verbal.

Ao nível do código cinematográfico, torna-se importante perceber como este se concretiza na curta-metragem. Neste sentido, podemos considerar que os códigos de montagem e os movimentos da câmara são elementos essenciais. De acordo com Johnson¹⁰, tal como na literatura, com a sua própria gramática e sintaxe, também no cinema estamos diante de um processo de reorganização do material filmado, que se concretiza no corte e organização do mesmo. Se, por um lado, a gramática organiza o discurso literário, a montagem organiza, por outro lado, o discurso cinematográfico. Deste modo, não estamos perante a existência de uma gramática universal, que determina as regras de composição de todos os filmes, mas sim diante de uma gramática individual, determinada pelas escolhas de cada realizador que, com a sua criação, impõe uma gramática própria e determinadas regras ao seu filme.

O mesmo acontece ao nível do código hipermediático, onde é o criador que determina que escolhas são apresentadas ao fruidor da obra. Em última instância, podemos afirmar que é dele o poder de “cortar e colar” fragmentos das linguagens com as quais trabalha para criar um produto único, que será apresentado ao fruidor como um percurso que este tem de explorar. Se, no cinema tradicional, existe uma divisão por planos, na obra hipermediática em análise, *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, essa divisão continua a ser perceptível. Porém, ao misturar o código cinematográfico com o código literário acrescentando-lhe interatividade, dá-se também uma montagem, montagem essa que, na obra em questão, determina que esta seja fruída através da sua fragmentação por ecrãs através das quais o leitor avança na narrativa.

Em suma, podemos considerar que, embora literatura e cinema comuniquem de modo distinto e com as suas próprias especificidades, ambos são dotados de uma “capacidade de significar” e tendem “a usar linguagem figurativa ou metafórica”¹¹. É exatamente esta capacidade de significar que as vai unir na passagem ao universo hipermediático por meio da tradução intersemiótica ou transcrição.

Considerações Finais

Sumariamente, podemos considerar que *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* nos propõe três traduções intersemióticas: do guião à curta-metragem, da curta-metragem à aplicação e da aplicação ao livro. Na primeira tradução, o guião

¹⁰ *Ibid*, p.25

¹¹ *Ibid*, p.29

serve de original, ou seja, de forma-prisão para a conceção da curta-metragem que, por sua vez, desempenha o mesmo papel na recriação para o universo hipermediático, através da aplicação, que virá a servir de modelo, conjuntamente com os outros dois elementos, para a criação do livro.

Como referido, embora não possam ser olhados de um prisma de fidelidade, estes três elementos apontam uns para os outros, no sentido em que simbioticamente existem uns nos outros, fruto da tradução sofrida.

De modo a tornar mais claro o processo que aqui referimos, ilustramos, em forma de quadro, quais as principais conjunções e disjunções entre os três elementos e o que é transcriado de uns meios a outros.

Assim, e em jeito de conclusão, podemos afirmar *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, na sua globalidade, como uma plataforma comum, através da qual, literatura, cinema e hipermédia dialogam de perto e unem potencialidades na construção de um objeto-novo que visa explorar as fronteiras de todas as linguagens que o constituem.

Quadro 1 – Conjunções

CONJUNÇÕES
CURTA-METRAGEM/APLICAÇÃO/LIVRO
3 Fases da Narrativa: pré-tempestade, durante a tempestade, pós-tempestade
Estética da História: dicotomia preto e branco/ cor
Estrutura base da Narrativa
Sequência Temporal dos Acontecimentos
Espaço
Tempo

Quadro 2 – Disjunções

DISJUNÇÕES		
CURTA-METRAGEM	APLICAÇÃO	LIVRO
Muda Com Som Com Música	Com Texto Com Narração Com Som Com Música	Com Texto
Narrativa na íntegra	Aproveitamento de cenas-chave	Aproveitamento de cenas-chave e supressão/aglutinação de alguns momentos
Espectador	Espectador/Leitor/Utilizador	Leitor
Linear	Linear/Não linear	Linear
Funciona isoladamente ao nível do sentido	Texto, imagem e interação unem-se proficuamente e funcionam complementarmente, apontando uns para os outros.	Ilustração e texto trabalham na criação de sentido.
Ausência de interatividade ou jogos didáticos	Presença de interatividade e jogos didáticos	Ausência de interatividade ou jogos didáticos
Imagem em movimento	Imagem em movimento + imagem vetorial	Ilustração (maior detalhe na representação das personagens e dos cenários)
Tempo de visualização determinado pelo criador	Tempo de exploração indeterminado/infinito	Tempo de exploração indeterminado/infinito

Referências Bibliográficas

BALOGH, Anna Maria, 1996, *Conjunções, Disjunções, Transmutações: da literatura ao cinema e à TV*, São Paulo, Annablume, p.37

BASBAUM, Sérgio, 2007, “No meio do caminho tinha a imagem de uma pedra”. In S.Bairon & Ribeiro, José (Ed.), *Antropologia Visual e Hipermedia*, Lisboa, Apontamento, p.125-137.

JAKOBSON, Roman, 1969, “Aspectos Linguísticos da Tradução”, in *Linguística e Comunicação*, São Paulo, Cultrix.

JOHNSON, Randal, 1982, *Literatura e Cinema – Macunaíma: do modernismo na literatura ao cinema novo*, São Paulo, T.A.Queiroz.

PLAZA, Júlio, 1987, *Tradução Intersemiótica*, São Paulo, Perspectiva.

SANTAELLA, Lúcia, 2007, *Linguagens Líquidas na Era da Mobilidade*, São Paulo, Paulus, p.288.

JOYCE, William & OLDENBURG, Brandon, 2011, *The Fantastic Flying Books of Mr.Morris Lessmore* [Curta-Metragem]. Moonbot Studios: USA. 15 min.

_ (2011) *The Fantastic Flying Books of Mr.Morris Lessmore* [Livro Digital Interativo]. Moonbot Studios: USA.

_ (2011) *The Fantastic Flying Books of Mr.Morris Lessmore* [Making-Off]. Moonbot Studios: USA.

JOYCE, William, 2012, *The Fantastic Flying Books of Mr.Morris Lessmore*, Nova Iorque, Atheneum Books.

Bibliografia Recomendada

GOES, Lúcia Pimentel, 2003, *Olhar de descoberta: proposta analítica de livros que concentram várias linguagens*, São Paulo, Paulinas.

RYAN, Marie-Laure, 2004, *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*, Londres, University of Nebraska Press.

MANOVICH, Lev, 2001, *The language of new media*, Massachusetts, MIT Press.

LEÃO, Lúcia, 2001, *O Labirinto da Hipermedia – Arquitectura e Navegação no Ciberespaço*, São Paulo, Iluminuras.

MURRAY, Janet, 2003, *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*, São Paulo, UNESP.