



PRIDE AND PREJUDICE AND ZOMBIES: UMA RELEITURA INTERATIVA DE JANE AUSTEN

Tayza Cristina Nogueira Rossini¹

RESUMO: O mash-up *Pride Prejudice and Zombie* é o exemplo claro da apropriação e interação existente entre um texto de literatura canônica e a associação de elementos que remetem a uma cultura pop pós-moderna onde vampiros, zumbis e criaturas de um mundo fantástico ganham espaço dentro da narrativa. Com advento da era digital, mídias e linguagens tradicionais se transpõem para o ambiente do ciberespaço, práticas de leitura se transformam e os limites materiais do texto se perdem. Os *e-books* interativos são um exemplo da transposição da literatura para um meio não impresso. A hipermedialidade presente nos livros eletrônicos interativos estabelece transformações na estrutura da narrativa, na veiculação, na recepção e na interação do leitor com o texto que passa a intervir e interagir ativamente com o ele.

PALAVRAS-CHAVE: *E-book* interativo, Hipermedialidade, *Mash-up* literário, *Pride and Prejudice and Zombies*.

A obra não é jamais a mesma quando inscrita em formas distintas, ela carrega, a cada vez, um outro significado”

Chartier

1 INTRODUÇÃO

Vivemos nos dias de hoje inseridos em uma cultura midiática, onde se defrontam rupturas e continuidades imprescindíveis para a constante transformação e reestruturação da sociedade em que estamos engendrados. A fluidez dessas transformações se deve à constante evolução da tecnologia e da rapidez da disseminação de informação e conhecimento entre as pessoas.

Especificamente, a literatura na modernidade tem sido produzida e divulgada a partir de diversos meios culturais, como cinema, *games*, aplicativos eletrônicos etc. O autor busca a cada dia usar sua criatividade e lançar no mercado meios que veiculem seus textos de forma a instigar a curiosidade e alcançar as expectativas almejadas pelo público consumidor. Como resultado, gera-se lucro a partir do consumo do bem (re)criado com alguma inovação, em relação ao anteriormente lançado e já conhecido.

Diante das diversas formas de circulação da literatura, tomamos como base para análise o diálogo entre o livro *Pride and Prejudice* (1994), de Jane Austen, e o *e-book* interativo, produzido a partir de *Pride and Prejudice and Zombies* (2009), de Seth Grahame-Smith, como forma de analisar a adaptação de uma obra canônica e a sua transposição para um meio não impresso, junto a todos os recursos disponíveis no aplicativo hipermediático, responsáveis por tornar a interação do leitor com o texto diferente do que seria com o texto em sua versão convencional.

A internet e toda tecnologia disponível atualmente possibilita o acesso facilitado e colabora para a popularização dessas diversas “re-produções”, canônicas em sua grande maioria, de modo que, pela utilização dos recursos disponíveis, promovam uma interação entre obra e leitor, incentivando tanto o público ao consumo, quanto os criadores a sempre buscarem por novas formas de produção, apoderando-se ao máximo de todos os recursos e ferramentas atuantes no ambiente do ciberespaço.

1.1 TRANSFORMAÇÃO DAS PRÁTICAS DE LEITURA

Refletindo sobre os processos de revolução pelas quais o livro já passou, observamos que esses processos influenciaram de maneira direta na materialidade do texto, assim como nas práticas de leitura.

Dentro do panorama de leitores ponderados por Canclini (2008), a classificação é feita de acordo com três vertentes. Os primeiros são relacionados aos leitores de papiros, sermões nos templos, poesia em público e práticas de leitura correspondentes. Depois disso, os leitores se transformam em apreciadores de livros, revistas, quadrinhos, legendas de filmes etc., chegando ao que representa os leitores de hoje, ou seja, leitores de informações na internet, blogs, mensagens instantâneas, e-mails etc.

De acordo com Chartier (1999), o leitor de textos eletrônicos se depara com uma materialidade totalmente diferente do leitor da Antiguidade ou o leitor medieval. Os livros na Antiguidade eram organizados em forma de rolos, sendo que haviam limitações no ato da leitura. Os trechos eram distribuídos em colunas,

¹ Possui graduação em Letras Lic. Plena (Português – Inglês) e Mestrado na linha de Pesquisa Literatura e Construção de Identidades pela Universidade Estadual de Maringá (UEM). Atualmente é professora mediadora do curso de Letras na Unicesumar.



impossibilitando a leitura de trechos anteriores ou até mesmo comparações de uma obra com a outra. O advento do texto impresso, organizado em uma estrutura encadernada, possibilitou novas formas de manuseio ao que se tornou sua materialidade, o livro.

O processo de revolução que o texto eletrônico estabeleceu foi responsável pela desmaterialização e descorporalização da obra. A “imaterialidade” do texto eletrônico se dá sobre a tela em que o texto é lido. Por esse princípio, a linearidade e as fronteiras do texto não são mais visíveis e tangíveis. Ao leitor é dada a liberdade de passear por textos diversos e utilizar recursos dentro da mesma memória eletrônica.

Neste sentido, o rompimento com os limites materiais do texto resulta em um novo processo de transformação do leitor. O novo suporte do texto possibilita usos, manuseios e diversas intervenções do leitor, livres de quaisquer regras ou limitações anteriormente presentes. Constitui-se, portanto, um novo leitor que busca uma leitura dinâmica, fluida e que preza pela inserção de elementos que o estimulem na criação de novos sentidos e o instiguem no ato da leitura.

A hipermedialidade presente no livro eletrônico interativo estabelece transformações na estrutura da narrativa, na veiculação, na recepção e na interação do leitor com o texto. Tal característica nos certifica de que a significação do texto não se limita apenas ao uso da palavra em si, mas que a inserção de recursos multimídia, como imagens e sons, colaboram para a criação e interpretação desse novo texto que é produzido.

Com relação à popularidade e aceitação dos livros eletrônicos, a pesquisa *Retratos de Leitura no Brasil* (2012), aponta que a inserção e aprovação por leitores da leitura de livros digitais, embora ainda não muito conhecido e de acesso limitado, tem crescido consideravelmente atingindo 9,5 milhões de adeptos. A partir deste ponto, muitos benefícios são citados pelos leitores com relação à preferência dos *e-books* aos livros propriamente ditos. Fatores como: a questão da materialidade que acaba por ocupar espaço e se deteriorar com o tempo em contraposição a preservação do texto e ao fácil acesso; pesquisas simultâneas que podem ser feitas ao ato da leitura; anotações que podem ser feitas e modificadas sem que se danifique o texto original; opções de multimídia como imagens, sons etc.; possibilidade de ajuste do texto (tamanho e cor da fonte), entre outros diversos motivos, justificam o processo de conquista e preferência dos livros eletrônicos.

As opiniões quanto à permanência e ao desaparecimento do livro impresso são divergentes. Muitos acreditam que os livros impressos nunca acabarão e que dividirão espaço com os livros digitais, enquanto que os menos otimistas prevêem como apenas uma questão de tempo para que os livros em papel deixem de ser publicados.

1.2 PRIDE AND PREJUDICE VERSUS PRIDE AND PREJUDICE AND ZOMBIES

A releitura pop *Pride and Prejudice and Zombies* nos sugere que embora com todos os recursos disponíveis na modernidade, artistas clássicos, como Jane Austen, se mantêm imortais.

O diálogo produzido entre as duas obras, uma produzida em 2009 que dialoga com a obra canônica produzida em 1813, mostra que o tempo inspira novas interpretações e que a partir do processo de reescritura da literatura “do passado”, os leitores são capazes de interagir com a obra de modo mais profundo, autêntico e dinâmico. Como resultado, temos o resgate de textos canônicos e a associação de elementos que remetem a uma cultura pop onde vampiros, zumbis e criaturas de um mundo fantástico ganham espaço dentro da narrativa.

A transposição do romance original, feita por Grahame-Smith, inclui a alteração de apenas alguns trechos da obra, sendo, neste sentido, considerado como co-autor da obra *Pride and Prejudice and Zombies* (2009). Na releitura, os personagens principais são transformados em guerreiros, conhecedores de artes marciais e responsáveis por combater os zumbis que são inseridos na trama.

Por se tratar de um *mash-up*, também conhecido como “romance misturado”, *Pride Prejudice and Zombies*, assim como outros textos do mesmo subgênero, torna-se um exemplo claro da apropriação e interação existente entre um texto de literatura canônica com a cultura pop pós-moderna. Esse processo, portanto, justifica a inserção de cenas de violência, sangue e zumbis ao romance *Pride and Prejudice*, de Jane Austen.





Figura 1. Capa de *Pride Prejudice and Zombies* (GRAHAME-SMITH, 2009).

Desde a publicação do mash-up no ano de 2009, muitas outras publicações do mesmo subgênero foram criadas, fazendo com que outros autores canônicos, como Shakespeare, tivessem suas obras “revividas” por meio de figuras como zumbis, vampiros, lobisomens, monstros marinhos e múmias. Alguns dos títulos que foram lançados dentro de uma lista de dezenas de outros nomes são: *Pride and Prejudice and Zombies: Dawn of the Dreadfuls* (HOCKENSMITH, 2010), *Sense and Sensibility and Sea Monsters* (WINTERS, 2009), *Abraham Lincoln: Vampire Hunter* (GRAHAME-SMITH, 2010), *Adventures of Huckleberry Finn and Zombie Jim* (CZOLGOSZ, 2009). Grandes nomes brasileiros como Machado de Assis e José de Alencar também ganharam suas versões de misturas literárias: *Dom Casmurro e os Discos Voadores* (MANFREDI, 2010), *O Alienista Caçador de Mutantes* (KLEIN, 2010) e *Senhora, a Bruxa* (LOPES, 2010).

1.3 O MASH-UP

“É uma verdade universalmente conhecida que um zumbi em posse de cérebros deve estar em busca por mais cérebros” (GRAHAME-SMITH 2009, p.7), é assim que se inicia o mash-up *Pride and Prejudice and Zombies*. Constitui-se em uma narrativa onde o co-autor propõe uma Inglaterra dominada por uma estranha praga que possibilita aos mortos se levantarem e ataquem os seres vivos.

Na ficção de Grahame-Smith as irmãs Bennet são altamente treinadas em artes marciais e responsáveis por garantir a segurança de Meryton. A partir de tal tessitura, dois panoramas podem ser observados. Por um lado a figura da mãe, Mrs. Bennet, que sustenta os moldes propostos por Austen, onde o principal desejo é de que as filhas portem as “qualidades femininas” exigidas para conseguir um marido rico e, assim como proposto pelo co-autor no mash up, capaz de suportar financeiramente guardas para garantirem sua segurança. Concomitantemente, por outro viés, temos a figura do pai que prefere ver suas filhas mestras nas artes marciais e capazes de defenderem a si mesmas quando necessário.

Ainda que a narrativa se desenvolva a partir de batalhas sanguinolentas entre as irmãs Bennet e os zumbis (“imencionáveis”) há na obra códigos sociais e de maneiras que se esperam ser seguidos pelas personagens femininas, sem deixar de lado, portanto, o estilo de época da sociedade e da escrita de Austen. Além de serem reconhecidas por suas grandes habilidades em combater os zumbis, também se espera das jovens moças da época ser bem treinadas em música, dança e canto. Essa perspectiva se justifica nas expectativas em relação à figura feminina. Em um de seus argumentos Mr. Darcy deixa claro que toda mulher deve “ter um conhecimento vasto em música, canto, desenho, dança e em línguas modernas; ela deve ser bem treinada em estilos de luta dos mestres de Kyoto, táticas modernas e armamento da Europa” (GRAHAME-SMITH 2009, p.34). Com isso, Elizabeth vai contra a ideia apresentada e diz não conseguir imaginar mulher com todas essas qualidades ao mesmo tempo. Especificamente no final da narrativa, quando Mr. Darcy e Elizabeth ficam finalmente juntos, Mr. Darcy demonstra respeito pelas habilidades marciais de Elizabeth e propõe que, a partir daquele momento, lutem juntos.

Observamos que, do mesmo modo que Grahame-Smith introduz zumbis na releitura da obra original, ele renova e cria um ambiente de igualdade entre os personagens masculinos e femininos, diferente do proposto inicialmente por Austen, onde homens e mulheres tinham seus papéis pré-estabelecidos pela sociedade da época. Deste modo, o romance oferece aos leitores uma igualdade nas relações de gêneros que geralmente não seriam encontradas nos textos originais de Austen, que acaba por aproximar, ainda mais, a nova narrativa da contemporaneidade.

1.4 A DOMINAÇÃO HIPERMIDIÁTICA

A revolução digital e a multimídia colaboram profundamente para o processo de mudança do mundo em que vivemos. Hoje, tem-se a possibilidade de se estar virtualmente e “corporalmente” presente em uma tela em qualquer lugar, sem realmente ter deixado o lugar em que se realmente está. A tecnologia faz com que se perca a distinção entre o “aqui e o lá, o dentro e o fora, o virtual e o real” (COPE; KALANTZIS 2000, p.997).

Observamos que com o advento da era digital, mídias e linguagens tradicionais se transpõem para o ambiente do ciberespaço. Refletindo sobre o âmbito da literatura, esta agora se iguala e se converte em uma literatura nos moldes de um contexto de ciberespaço. A reorganização e reestruturação do texto neste espaço elaboram uma nova estrutura que preza pela descontinuidade e a não linearidade, concorrendo com a estrutura pré-existente em que se primava uma leitura seqüencial da palavra impressa (COPE; KALANTZIS, 2000).



Tal tessitura reforça a idéia de que, assim como a leitura se desenvolverá de forma descontínua e a partir das escolhas dos caminhos que serão percorridos no ato da leitura por meio de hipertextos, o leitor, por esta perspectiva, passa a ser encarado como um navegador. Tal problematização é mencionada por Canclini (2008) quando aborda a dificuldade de se definir e limitar o que seria um *leitor*, um *espectador* e um *internauta* (termo pelo qual ele se refere ao *navegador*), como trataremos posteriormente.

Com relação ao hipertexto, Eco (2003) aponta essa prática como livre e propícia para o exercício da criatividade. A difusão das narrativas interativas no ambiente do ciberespaço altera a questão da produção literária e sua recepção, no sentido de que o leitor não é mais apenas um leitor engajado em um nível de interpretação. A partir deste momento, o leitor passa a intervir ativamente dentro do texto por meio das escolhas dos cursos que percorrerá na narrativa e pela exploração de todos os recursos multimídia disponíveis que garantam sua interatividade com o texto.

A interatividade engaja o leitor ativamente no texto por permitir que ele manipule o material que tem em mãos e manuseie todas as ferramentas de navegação disponíveis no aplicativo. Sem dúvida a leitura se torna mais prazerosa e a retenção das informações veiculadas acaba em sua maioria sendo mais satisfatória se compararmos com a atitude passiva da leitura dos livros impressos.

Concluimos que as ferramentas disponibilizadas pela internet e pelos recursos eletrônicos mudaram radicalmente a maneira com que as pessoas se relacionam com a arte transposta, ou até mesmo produzida e consumida no ambiente da rede. Observamos que o leitor que tem acesso à hipermídia sofre alterações em suas práticas de leitura e novas habilidades são requeridas para que ele possa se ajustar a este novo contexto de leitura.

A literatura hipermediática, por exemplo, é constituída pela inserção de hipertextos combinados a multimídia (textos, imagens estáticas e em movimento, animações gráficas, sons etc.), que geram um suporte para uma literatura interativa. Os hipertextos, por se tratarem como “nós de significação”, têm a liberdade de alterar a linearidade da narrativa (LÉVY, 1999). A escolha do caminho a ser percorrido e a exploração do conteúdo presente no hipertexto, dependerá exclusivamente de um clique do leitor. Diante disto, a presença de um leitor atuante é imprescindível para que o processo de interatividade ocorra. Sem a participação do leitor, nada acontece com o texto, uma vez que o processo de leitura seja constituído por comandos e utilização de hipertextos.

O conhecimento humano busca se desenvolver e acompanhar as mudanças e imposições trazidas com a expansão das diversas tecnologias. Se antes éramos regidos por formas regulares e lineares, a modernidade trás e as substitui por formas descontínuas ou até mesmo dinamicamente e multilinearmente hipertextuais.

1.5 E-BOOK INTERATIVO

Refletindo sobre a estruturação e composição da narrativa, Canclini (2008) faz referência ao fator da inter-textualidade existente entre os livros, como responsável pelo surgimento de novos livros embasados nos já existentes.

Esse processo, de certa forma, pode remeter-se ao mercado consumidor que busca incansavelmente por inovações. Em todos os âmbitos do mercado, o consumidor quando faz sua escolha, não a faz somente pelo prazer e pelo valor simbólico, mas também pelo prazer e satisfação social de fazer uso de uma novidade, de um lançamento (CANCLINI, 2008). Neste sentido, podemos inferir que um mal estar é gerado nos responsáveis por essas novas criações.

Sendo o objetivo das inovações o de atrair o público consumidor, e por outro lado o efeito da globalização e a rapidez pela qual ela emprega a mudança, o desconforto é gerado pela consolidação de um grupo de consumidores que se tornam mais exigentes e difícil de surpreender facilmente. Assim, o mercado deve ser impulsionado pela capacidade e criatividade de se combinar textos, imagens e sons de uma maneira que ninguém jamais pensou anteriormente e que, a partir disso, se crie uma novidade que seja distinta do modelo antigo e também diferente dos próprios concorrentes para que alcance o prestígio do público consumidor.

No contexto da literatura, a hipermídia possibilita o acesso a um texto totalmente interativo, cheio de recursos e sem fronteiras para o leitor. Retomamos, portanto, a idéia de que o texto não se materializa mais em sua rigidez e linearidade, o texto agora não possui mais limites, ele se movimenta. Por conseqüência desse processo tecnológico acelerado e, conseqüentemente, a mudança dos hábitos culturais, hoje paira no ar a indeterminação do que os termos *leitor*, *espectador* e ao mesmo tempo *internauta* representam. Visto que, com a vasta tecnologia disponível e o fácil acesso ao ciberespaço, um termo acaba se imbricando ao outro causando a problematização em se delimitar onde se acaba e onde se começa o outro (CANCLINI, 2008).

Por meio de toda sua hipertextualidade e recursos presentes no aplicativo, o e-book interativo *Pride and Prejudice and Zombies*, certamente objetiva transformar meros *espectadores* em *leitores* potenciais da nova obra. Destarte, outro recurso disponibilizado pelo livro interativo é a possibilidade de se fazer a leitura concomitantemente com o texto original de Austen. Temos, portanto, ao girar o aparelho em 180° o original de



Pride and Prejudice. Com a rotação de 90° as duas obras aparecem simultaneamente na tela, uma ao lado da outra, permitindo uma leitura comparada entre o texto original e sua reescrita.



Figura 2: *Pride and Prejudice and Zombies* (à esquerda) e *Pride and Prejudice* (à direita).

Esteticamente, por se apoiarem a um grande número de imagens, as obras hipermediáticas, em sua grande maioria, terão como fio condutor da narrativa e desenvolvimento da leitura os próprios elementos visuais inseridos no aplicativo. No e-book *Pride and Prejudice and Zombies*, por exemplo, o leitor é transportado para um mundo animado e interativo onde é possível ler “páginas” utilizando a luminosidade de uma vela, ou ainda, abrir cartas, tocar músicas do século XIX, explodir o cérebro de zumbis e encher a tela de seu aparelho de sangue e horror.



Figura 3, 4 e 5: Imagens do e-book interativo *Pride and Prejudice and Zombies*.

Constitui-se, portanto, em um aplicativo em que centenas de ilustrações, efeitos sonoros, música, animação, tecnologia *touchscreen*, trechos de uma obra prima literária e baldes de sangue dão a idéia ao leitor da interatividade que se é possível alcançar a partir do uso do aplicativo.

Pride and Prejudice and Zombies, assim como outros livros interativos, são produzidos por uma parceria das empresas Quirk Books e PadWorx Studios, responsável por produzir softwares de aplicativos para tablets, objetivando proporcionar aos leitores novas maneiras de entretenimento por meio da literatura.

Apenas a título de curiosidade, considerando as outras modalidades na qual a literatura se manifesta, além de diversos outros *mash-ups* e HQs que suscitaram das obras de Jane Austen, *Pride and Prejudice and Zombies* deve ganhar vida também nas telas do cinema.



2 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por ser considerado como uma das obras de maior repercussão escrita por Jane Austen, *Pride and Prejudice* tem sido tomado como ponto de partida para diversas (re)produções, nas mais diversas modalidades.

O *mash-up Pride and Prejudice and Zombies* (GRAHAME-SMITH, 2009), assim como todos os outros *mash-ups* produzidos, por se tratarem como forma de interação de textos canônicos com uma literatura pós-moderna, provê a disseminação de uma literatura que por ora pode ter sido despercebida ou até mesmo deixada de lado.

Considerando a fluidez da modernidade, torna-se possível sentir os reflexos causados pela evolução da tecnologia no campo literário. O advento dos livros eletrônicos burla os padrões pré-estabelecidos e contribui para perda da materialidade e linearidade do texto alterando as práticas de leitura. Não obstante, as maneiras de ler são ser adaptadas ou até mesmo recriadas. Um novo leitor surge.

A partir desse ponto, adicionando o recurso de hipermedialidade no texto eletrônico, responsável pela interatividade, o leitor problematiza sua definição ao passar a ser encarado como leitor, espectador, internauta, navegador, consumidor etc., ao mesmo tempo.

A leitura privilegiada por aplicativos interativos, como no caso o *e-book Pride and Prejudice and Zombies*, é vista pelos consumidores desse tipo de produto, como uma forma muito mais acessível e excitante de leitura, que instiga a curiosidade, o interesse e a criatividade, e que, por promover uma leitura interativa, engaja o leitor satisfazendo-o muito mais na retenção do conteúdo, se comparado com o texto em sua versão encadernada. Por esse princípio, o mercado tem produzido e inovado a cada dia seus produtos, com o objetivo de cativar e conquistar novos consumidores.

A totalidade do pensamento nos guia a alguns questionamentos e aflições que só tem sido aumentadas com o passar do tempo e com o processo de transformação no ato da leitura. Qual será o destino da literatura, considerando a gama de possibilidades e variedades de multimeios em que ela vem se manifestando? Qual será o destino dos livros impressos, partindo do princípio de que a aceitação por livros eletrônicos tem crescido a cada dia? Será que eles se tornarão obsoletos, assim como os livros em rolo da Antiguidade? Afinal, quanto se ganha e quanto se perde com todas as transformações no processo de leitura que foram empenhadas na “fixidez” da narrativa?

Referências

AUSTEN, Jane. **Pride and Prejudice**. – Penguin Popular Classics, 1994.

CANCLINI, N. G. **Leitores, espectadores e internautas**. Ana Goldberger (trad.). São Paulo: Iluminuras, 2008.

CHARTIER, R. **A aventura do livro do leitor ao navegador**. Reginaldo Carmello Corrêa de Moraes (trad.). São Paulo: Editora UNESP/Imprensa Oficial do Estado: 1999.

COPE, B.; KALAZTZISIS, M. **Multiliteracies**. Literacy Learning and the Design of Social Futures. London and New York: Routledge, 2000.

CZOLGOSZ, W. Bill; Twain, Mark. **The Adventures of Huckleberry Finn and Zombie Jim**. – Blood Enriched Classics, 2009.

ECO, H. **Sobre a Literatura**. 2.ed. Eliana Aguiar (trad.) Sobre algumas funções da literatura. Rio de Janeiro, São Paulo: Record, 2003.

Gallery of Goodness. Disponível em: <<http://www.padworxdigital.com/gallery.html>> Acesso em: 21 jan. 2012.

GRAHAME-SMITH, Seth; Austen. **Pride and Prejudice and Zombies**. Philadelphia: Quirk Books, 2009.

GRAHAME-SMITH, Seth. **Abraham Lincoln: Vampire Hunter**. – Grand Central Publishing, 2010.

GUMBRECHT, H.U. **Modernização dos sentidos**. Lawrence Flores Pereira (trad.). VI. Epílogo. 1. A Mídia Literatura. São Paulo: Ed. 34, 1998.

HOCKENSMITH, Steve; Austen, Jane. **Pride and Prejudice and Zombies: Dawn of the Dreadfuls**. Philadelphia: Quirk Classics, 2010.



KLEIN, Natalia; Assis, Machado. **O Alienista Caçador de Mutantes**. Florianópolis: Lua de Papel, 2010.

KRESS, G. **Literacy in the New Media Age**. London and New York: Routledge, 2003.

- -; van LEEUWEN, T. **Multimodal Discourse**. The Modes and Media of Contemporary Communication. London and New York: Routledge, 2001.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Carlos Irineu da Costa (trad.). São Paulo: Ed. 34, 1999.

LOPES, Angelica; Alencar, José. **Senhora, a Bruxa**. Florianópolis: Lua de Papel, 2010.

MANFREDI, Lucio; Assis, Machado. **Dom Casmurro e os Discos Voadores**. Florianópolis: Lua de Papel, 2010.

Mashups literários – os DJ’s dos livros. Disponível em:

<<http://www.estantevirtual.com.br/blogdaestante/2011/05/16/mashups-literarios-os-djs-dos-livros/>>. Acesso em: 22 jan. 2012.

Pride & Prejudice & Zombies: The Interactive eBook, Press Release. Disponível em:

<<http://www.quirkbooks.com/ppzapppressrelease>>. Acesso em: 21 jan. 2012.

Pride & Prejudice & Zombies: The Interactive eBook. Disponível em: <<http://www.padworxdigital.com/ppz.html>> Acesso em: 21 jan. 2012.

SILVEIRA, Luciana. **Adaptação em HQ de “Pride and Prejudice and Zombies” mostra a sua cara**. Disponível em: <<http://gomademascar.net/hq-comics/adaptacao-em-hq-de-pride-and-prejudice-and-zombies-mostra-a-sua-cara/>>. Acesso em: 22 jan. 2012.

WINTERS, Ben H.; Austen, Jane. **Sense and Sensibility and Sea Monsters**. Philadelphia: Quirk Classics, 2010.

3ª Edição da pesquisa Retratos da Leitura no Brasil revela a relação dos brasileiros com os livros digitais.

Disponível em <<http://www.prolivro.org.br/ipl/publier4.0/texto.asp?id=3183>>. Acesso em: 20 jan. 2012.

30 Benefits of Ebooks. Disponível em: <<http://epublishersweekly.blogspot.com.br/2008/02/30-benefits-of-ebooks.html>>. Acesso em: 20 jan. 2012.