

## APRESENTAÇÃO

O INSÓLITO FICCIONAL DA TELA AOS LIVROS, DOS LIVROS À TELA:  
ADAPTAÇÕES, RECRIAÇÕES, TRADUÇÕES, MENÇÕESBruno Anselmi Matangrano<sup>1</sup>  
Ramiro Esteban Zó<sup>2</sup>

Para seu quadragésimo quinto número, a Revista *Caderno de Letras* abriu chamadas para que pesquisadores do Brasil e de outras nacionalidades refletissem sobre os processos cada vez mais frequentes de transposição intersemiótica entre obras de diferentes linguagens, e, mais especificamente, entre os suportes “livro” (visto em seu sentido amplo, abarcando tanto obras narrativas tradicionais, como contos, novelas e romances, como obras teatrais e poéticas ou histórias em quadrinhos) e o meio audiovisual (obras cinematográficas, televisivas, seriadas, feitas para *streaming* ou ainda videogames), entendidos não em um sentido único, mas a partir de uma gama de possibilidades de adaptação, recriação, tradução e menção, que demonstram a riqueza desse diálogo e a pertinência de se estudá-lo na contemporaneidade.

Além disso, nosso objetivo era buscar um recorte específico em meio a profusão de materiais passíveis de serem analisados: o interesse para esse número é a investigação de obras que, em algum nível, retomavam o conceito de insólito ficcional, macrocategoria modal capaz de abarcar diversos gêneros e estéticas não-mimética que partem da transgressão da dita realidade em algum nível narrativo, tais como as categorias do fantástico, da fantasia, da ficção científica, do *steampunk*, do *space opera*, da distopia, do gótico, do horror etc., que, como se discutirá, sempre dispuseram de um espaço privilegiado nos meios audiovisuais, a despeito do fato de por muito tempo terem sido relegados às margens dos estudos literários.

Desde sua origem, o cinema demonstrou um diálogo aberto com as outras artes, seja por tê-las incorporado em sua própria linguagem – afinal, por definição, como o próprio nome

<sup>1</sup> Bruno Anselmi Matangrano é doutor em Letras pela Universidade de São Paulo (USP) e atualmente é Leitor de Língua Portuguesa na Escola Normal Superior de Lyon (ENS-LYON), França. É membro e atual vice-líder do grupo de pesquisa do CNPq “Nós do Insólito: vertentes da ficção, da teoria e da crítica”, sediado na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ, Brasil), além de também ser membro da rede de pesquisa internacional *LÉA – Lire en Europe Aujourd’hui*, sediada na Universidade do Minho, em Portugal, e do grupo de pesquisa do CNPq “Produções literárias e culturais para crianças e jovens III”, sediado na USP.

<sup>2</sup> Ramiro Esteban Zó es Doctor, profesor y licenciado en Letras por la Universidad Nacional de Cuyo (UNCuyo), con Posdoctorado en Historia por la Universidad Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Actualmente se desempeña como Profesor Adjunto (FFyL, UNCuyo). Coordinador académico de ARCA (Área de Revistas Científicas y Académicas). Director Académico de la EDIFYL. Coordinador Académico de la Unidad de Gestión, Producción y Difusión del Conocimiento (UGPDC). Coordinador del Centro Interdisciplinario de Literatura Hispanoamericana (CILHA). Editor de los Cuadernos del CILHA.

composto por dois radicais salienta, a arte audiovisual é compósita –, dada sua particularidade de arte híbrida, ao mesmo tempo narrativa, performática, visual e sonora, seja por ter se inspirado em produções já existentes e, a partir delas, ter criado novas formas de arte. Neste último aspecto, a literatura se revelou terreno fértil e, não por acaso, grandes obras que marcam o início da trajetória cinematográfica foram adaptações de obras literárias romanescas ou teatrais, como revelam os célebres *Nosferatu* (1922), de F. W. Murnau, e *Drácula* (1931), de Tod Browning, ambos inspirados no romance de Bram Stoker de 1898, para citar apenas dois exemplos icônicos.

Não por acaso, grande parte desses sucessos de origem literária revela obras classificadas e/ou associadas às ditas vertentes do insólito ficcional, isto é, trata-se de obras que se dedicam à especulação do possível, aos limites do visível e do invisível, ao sobrenatural, ao mágico, ao maravilhoso, ao improvável, ao absurdo, entendidas em oposição às narrativas realista-miméticas, que buscam representar uma ideia relativamente “fiel” de “realidade”.

Nessa perspectiva, certos tópicos literários, aliás, tornaram-se sucessos praticamente garantidos, como a lenda arturiana regularmente adaptada para o cinema (*Excalibur*, de John Boorman; *Merlin*, da BBC; *O Cavaleiro Verde*, de David Lowery etc., para citar apenas alguns exemplos), as histórias protagonizadas por vampiros, que de monstros folclóricos sugadores de sangue implacáveis, como o Conde Orlok, do já mencionado *Nosferatu*, de Murnau, tornaram-se pouco a pouco galantes heróis, como Edward Cullen, da saga *Crepúsculo*, capazes de combater o mal ou, ao menos, questionar as noções maniqueístas de certo ou errado, como vemos nos sensuais e ambíguos vampiros de *Entrevista com o vampiro*; ou ainda histórias de super-heróis baseadas em quadrinhos (por exemplo, os universos cinematográficos expandidos dos estúdios Marvel e da DC Comics, mas não apenas), que crescem exponencialmente conforme os orçamentos de adaptações aumentam e os efeitos especiais tornam-se cada vez mais acessíveis.

Estas modalidades narrativas foram, por outro lado, a despeito do preconceito que por vezes enfrentam na crítica literária mais tradicional, facilmente incorporadas ao discurso audiovisual, não apenas no âmbito do cinema tradicional dito *live action*, mas igualmente em animações, programas de televisão e, mais recentemente, em produções difundidas diretamente em plataformas de *streaming*, em redes sociais como Youtube e Tiktok, ou ainda em jogos eletrônicos para consoles, celulares e computadores, o que demonstra a abrangência e pluralidade da própria noção de obra audiovisual no século XXI.

Essa relação, porém, não se deu em uma única via; da mesma forma que textos literários foram adaptados, recriados e reimaginados em produções audiovisuais, também estas muitas vezes serviram de matéria-prima para obras literárias. Pensa-se, por exemplo, no caso célebre de *King Kong* (1933), filme de Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack, que foi novelizado por Delos W. Lovelace e lançado pouco após o filme, naquele mesmo ano. Ou então nos filmes do diretor mexicano Guillermo del Toro, como *O Labirinto do Fauno* (2006) ou *A Forma na Água* (2017) que ganharam *a posteriori* versões romanceadas escritas pelo próprio diretor em parceria, respectivamente, com os escritores Cornelia Funke, em 2019, e Daniel Kraus, em 2018. Ou ainda, para citarmos um exemplo que data das primeiras décadas da sétima arte, a novelização do já comentado *Nosferatu*, de Murnau, publicada por Hughes Chelton em 1926, em um periódico francês chamado *Le Film Complet* (cujo objetivo era justamente apresentar versões novelizadas de filmes de sucesso), recriando a história do vampiro em uma novela que expande várias cenas do filme, que, por sua vez, já era uma recriação da obra de Stoker.

As famosas animações dos estúdios Disney, chamadas *Clássicos*, são outro exemplo interessante para se ter em conta. Quase sempre inspiradas por obras literárias canônicas, como o conto “A Branca de Neve”, dos irmãos Grimm, ou o romance *Pinóquio*, do italiano Carlo

Collodi, hoje a maioria de suas animações clássicas é readaptada em formato *live action*, às quais se seguem publicações de romances para o público infantil e/ou juvenil em que estas histórias são reimaginadas, recomeçadas ou continuadas com novos pontos de vista, em um processo de recriação que passeia por essas duas linguagens-irmãs e se retroalimenta em uma indústria que também se revela bastante rentável.

Todavia, o diálogo não se expressa apenas por meio de adaptações de uma via para outra; também se dá por meio de referências, recriações, citações, menções. A série televisiva *Penny Dreadful* (2014-2016), para citar um exemplo mais recente, concebida por John Logan, apresenta uma produção original que recupera personagens clássicas da literatura, como a Criatura de Frankenstein, Dorian Gray, Drácula e Dr. Jekyll, para propor uma nova história, na qual a literatura também se faz presente pela leitura e debate em torno de poemas de escritores como John Clare, William Blake, Alfred Tennyson, dentre outros. Mas as possibilidades não param por aí. Não parece descabido dizer que, na contemporaneidade, esse tipo de relação de interinfluência se faz presente na maior parte das produções literárias e audiovisuais vinculadas, de alguma forma, às vertentes do insólito ficcional, em geral, e à fantasia, à ficção científica, ao gótico e ao fantástico, em particular. Mundos transmidiáticos constituem uma força criativa específica, com as narrativas espalhando-se simultaneamente em diferentes mídias. Por exemplo, a saga *The Witcher*, criada pelo autor polonês Andrzej Sapkowski como uma longa série de romances e contos, alcançou uma audiência ainda maior através dos videogames e, posteriormente, da adaptação para série televisiva pela Netflix, produtos a partir dos quais foram desenvolvidas narrativas complementares.

Diante desse contexto, portanto, o número 45 da Revista *Caderno de Letras*, sob organização nossa (**Bruno Anselmi Matangrano** e **Ramiro Esteban Zó**) em parceria com a Profa. Dra. **Justine Breton**, da Universidade de Reims Champagne-Ardenne, na França, reuniu um abrangente dossiê de dezesseis artigos, discorrendo sobre diferentes potencialidades desse diálogo em torno de produções literárias e audiovisuais de cunho insólito, seja a partir de adaptações (em ambos os sentidos), seja ainda sobre a presença direta ou indireta da literatura no meio audiovisual ou de produções audiovisuais em textos literários. A esses artigos somam-se cinco outros que tangenciam o tema deste número, dedicam-se ao tema do diálogo entre a literatura e o meio audiovisual ou aos estudos do insólito, sem, contudo, cruzar essas duas abordagens.

Abrindo o dossiê, temos cinco artigos dedicados às questões do horror e do gótico, tanto debruçando-se sobre obras cinematográficas que adaptaram textos literários quanto mapeando referências da literatura em obras audiovisuais. O primeiro trabalho se intitula “Do colonial ao corporal: configurações do gênero horror em ‘O enigma do outro mundo’”, de autoria do professor e Youtuber **Alexander Meireles da Silva** (Universidade Federal de Catalão - UFCat), buscando demonstrar como a categoria do horror se transformou ao longo do século XX, em subcategorias - nomeadamente, o horror corporal e o horror colonial - que demonstram não apenas o tipo de efeito causado, mas também o contexto histórico, social e cultural de sua produção. Para tanto, volta-se à noveleta “O enigma do outro mundo”, publicada em 1938, pelo autor estadunidense John W. Campbell Jr., adaptada em 1982, para o cinema, pelo célebre diretor John Carpenter.

Em seguida, temos um texto em espanhol, de autoria da pesquisadora argentina **Inti Soledad Bustos** (Universidade Nacional de Cuyo), nomeado “A 20 años del estreno de *Bajar es lo peor*, de Leyla Grünberg. Panorama de una lectura que migró hacia el gótico” [20 anos depois da estreia de *Bajar es lo peor*, de Leyla Grünberg. Panorama de uma leitura que migrou para o gótico], no qual aborda através da análise dos vínculos entre a versão cinematográfica de *Bajar es lo peor*, de 2002, com o romance publicado em 1995 por Mariana Enríquez para examinar uma

verdadeira mudança de paradigma na leitura deste texto a partir de um viés gótico.

Temos também neste eixo o texto de sua conterrânea, a também argentina **Karina Gabriela Molina** (Universidade Nacional de Cuyo), intitulado “La leyenda nunca muere: relatos de terror en el cine” [A lenda nunca morre: histórias de terror no cinema]. Neste estudo, a autora procura analisar o diálogo existente entre as produções literárias surgidas em torno e a partir da literatura oral, sua concretização em lendas urbanas e a presença destas tanto no cinema como em sua transposição para narrativas transmidiáticas, a partir, é claro, de um ponto de vista que ressalta os aspectos do horror e do terror.

Já adentrando nos domínios da ficção científica e, mais especificamente, no campo da distopia, os pesquisadores **Ana Beatriz Tavernard Fernandes** e **Emílio Soares Ribeiro**, ambos da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - UERN, trazem com o artigo “Quando o gótico e o feminino se encontram: *The stepford wives* no cinema e a tradução do apagamento da mulher” uma interessante reflexão sobre como a obra de Ira Levin, publicada em 1972 e adaptada para o cinema três anos depois, recupera elementos do gótico - e, em particular, da categoria do “gótico feminino” - para reconstruir uma atmosfera de opressão tipicamente distópica, que denuncia o machismo da sociedade.

Por fim, fechando esse bloco, temos o texto dos “Lastros de Medeia: o feminino monstruoso em *Anticristo* (2009), de Lars Von Trier”, de **Saulo Lopes de Sousa** (Instituto Federal do Maranhão - IFMA) e **Claudio Vescia Zanini** (Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS), no qual igualmente os autores esmiuçam a questão do feminino no filme mencionado e na forma como este recupera temas literários, e especificamente o mito de Medeia, em uma perspectiva que recupera o elemento horrífico e aflitivo do cinema de Von Trier e se debruça à análise do elemento monstruoso que aqui se associa justamente às personagens femininas.

Em seguida, temos seis artigos que se dedicam a obras que podemos associar às vertentes do maravilhoso, da fantasia e da ficção científica. Para começar, as professoras **Cynthia Beatrice Costa** e **Fernanda Aquino Sylvestre**, ambas da Universidade Federal de Uberlândia, em uma abordagem que se aproxima à empregada por Sousa e Zanini, mostram em “Do maravilhoso ao insólito: *Cisne negro* como adaptação velada de contos de fadas” como elementos da tradição oral dos contos de fadas são retomados e reincorporados no inebriante e polêmico filme de Darren Aronofsky, ao mesmo tempo em que demonstram como esta obra cinematográfica, mesmo em diálogo com esse arcabouço de referências, transita de gênero, afastando-se do maravilhoso e encaminhando-se para o insólito, mais apropriado, talvez, para o tom angustiante caro ao diretor.

Também no tensionamento entre gêneros, e, em particular, entre o maravilhoso e a fantasia, encontramos com o texto de **Miguel Ángel Galindo Núñez**, da Universidade de Guadalajara, no México, intitulado “Fantasía, adolescencia y trauma en *El laberinto del Fauno* y *Corazón de tinta*” [Fantasia, adolescência e trauma em *O Labirinto do Fauno* e *Coração de tinta*], no qual o pesquisador analisa os dois filmes mencionados, lançados, respectivamente, em 2006 e 2004, e que se valem amplamente do discurso fantástico, contrapondo-os com suas versões literárias ulteriores, assinadas ambas por Cornelia Funke - e em coautoria com Guillermo del Toro, no caso do primeiro livro - através da análise do processo denominado “remediação”, ao mesmo tempo em que são discutidas particularidades dos gêneros dessas obras.

Deixando um pouco os filmes de lado, passamos à análise de uma adaptação televisiva de imenso sucesso, feita a partir de uma série de livros igualmente célebre, com o trabalho “A bastardização da perversidade: Um estudo sobre o problema da violência em *Game of Thrones*”. Neste artigo, **Verónica Valadares** (Universidade de Brasília - UnB) lança luz às particularidades da obra do escritor estadunidense George R.R. Martin e de sua adaptação do ponto de vista do

gênero alta fantasia, mostrando suas particularidades em contraponto a outras obras classificadas da mesma forma, ao mesmo tempo em que demonstra como o produto audiovisual dos estúdios HBO criou certa autonomia da obra original, na medida em que extrapola o uso da violência de uma maneira bastante particular e exagerada.

No cuidadoso panorama da pesquisadora e professora francesa **Justine Breton** (Universidade de Reims Champagne-Ardenne), traduzido para o português exclusivamente para este dossiê por **Bruno Anselmi Matangrano** (Escola Normal Superior de Lyon – ENS), sob o título “Merlin e Morgana: magia branca e magia negra na telinha e na telona”, discute-se como as produções audiovisuais, que muito bebeu dos mitos arturianos, alterou a forma como as tradicionais figuras do mago Merlin e da fada Morgana são representadas. Partindo de um arcabouço literário que remonta a Idade Média, com obras como *História dos Reis da Bretanha*, de Geoffrey de Monmouth, e chegando até produções do século XX, como a saga *O Único e Eterno Rei*, do inglês T. H. White, Breton traça uma trajetória até a contemporaneidade, compilando obras audiovisuais, provando que a divisão maniqueísta entre o “bom mago” e a “cruel feiticeira” é uma proposta pautada nos preconceitos de gênero advinda das representações dessas duas personagens no cinema e na televisão.

Saindo do campo da fantasia para entrar nos domínios da ficção científica, temos o estudo “Mais humano que o humano: de Philip K. Dick a Spike Jonze – construção de personagens e focalização”, dos professores **Allana Dilene de Araújo de Miranda**, **Luiz Antonio Mousinho** e **Thiago Pereira Falcão**, todos afiliados à Universidade Federal da Paraíba – UFPB. Esta interessante análise volta-se às obras *Do androids dream of electric sheep?*, de Philip K. Dick, *Blade Runner*, de Ridley Scott e *Her*, de Spike Jonze, buscando mostrar como em cada uma delas percebe-se distintas formas de representação da inteligência artificial, rumo a uma espécie de autonomia em relação ao humano, mostrando nuances não apenas presentes pela diferença de suportes, mas igualmente pela data de concepção que reflete a própria percepção epocal em relação às AIs. Certamente, em um momento em que tanto se fala de ChatGPT e outras formas de inteligências digitais, uma obra de 2023 traria ainda novas formas de representação.

Ainda em relação à ficção científica, o texto “A atribulada adaptação do livro *Dune* para filme, por David Lynch”, do pesquisador português **Luís Carlos S. Branco** (Universidade de Aveiro) debruça-se sobre a obra do escritor estadunidense Frank Herbert considerada por ele de difícil adaptação, dada a riqueza e detalhamento de seu *worldbuilding*, mas também por sua extensão, o que teria sido um imenso desafio para Lynch, que em sua busca por recriar audiovisualmente essa obra tão extensa criou viu-se no desafio de criar algo novo, afastando-se por vezes da obra matriz e propondo um código estético em diálogo com suas outras produções hoje amplamente reconhecido, como marca de sua autoria.

Dando sequência ao dossiê, trazemos um bloco de quatro artigos que se debruçam especificamente sobre a nona arte e suas relações com as mídias audiovisuais. O texto “Les métamorphoses de l’image chez Jodorowsky: des projets de films aux réalisations de bandes dessinées” [Metamorfoses da imagem em Jodorowsky: dos projetos de filmes às realizações de histórias em quadrinhos], única contribuição em língua francesa deste número, escrito pela pesquisadora francesa **Elisabeth Pouilly** (Universidade Paris III – Sorbonne Nouvelle) retoma a discussão que vimos no artigo de Branco a respeito das dificuldades de adaptações de *Duna*, mas dessa vez a partir das tentativas frustradas do artista franco-chileno multimidiático Alejandro Jodorowsky, mostrando como de um roteiro nunca filmado, mas concluído e amplamente difundido, o escritor criou vários projetos de histórias em quadrinhos, expandindo o universo e as histórias com novas personagens, mas sempre pautando-se – mesmo se indiretamente – no universo espacial de Herbert.

Em “Acabou o horror: a adaptação da Netflix para *Sweet Tooth*”, por sua vez, a professora **Érica Rodrigues Fontes** (Universidade Federal do Piauí) retoma a antiga discussão sobre a legitimidade das histórias em quadrinhos como arte autônoma, e, num segundo momento de sua análise, discute como no processo de adaptação da *graphic novel Sweet Tooth* empreendida pela produtora e plataforma de *streaming* Netflix houve uma tendência ao apagamento dos elementos de fantasia e de horror, tão presentes na obra original, para se criar um universo mais palatável ao público mais jovem, com uma ambientação mais próxima à ficção científica com traços distópicos de um mundo pós-apocalíptico, tão em voga na cena contemporânea.

Na mesma toada, o estudo “Entre a *graphic novel* e o filme: um estudo comparativo da transmediação *De Castelo de Areia* (2011) para *Tempo* (2021)”, de **Jaimeson Machado Garcia** e **Ana Cláudia Munari Domingos**, ambos da Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC, analisa o processo de transmediação de um suporte para outro, verificando, ao mesmo tempo, a sutil alteração de gênero, de uma narrativa mais fantástica, como é o caso dos quadrinhos do roteirista Pierre-Oscar Lévy e do ilustrador Frederik Peeters para a obra fílmica mais facilmente classificada por seu suspense com traços de ficção científica, como costuma ser frequente em outros trabalhos do diretor indiano M. Night Shyamalan, conhecido sobretudo por sua obra de suspense *O Sexto Sentido* e por sua ficção científica *Sinais*, dentre vários outros célebres filmes.

Finalizando essa parte dedicada à nona arte, temos a única contribuição de todo o dossiê que se dedica a obras brasileiras – à qual se somarão algumas das contribuições da seção Vária. Em “Piratas: do Tietê, dos quadrinhos ao cinema”, os pesquisadores **Maria Clara da Silva Ramos Carneiro** (Universidade Federal de Santa Maria – UFSM) e **Lielson Zeni** (Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ), analisam a forma como a série de tiras nomeada *Piratas do Tietê* publicadas a partir de 1983 pela quadrinista Laerte Coutinho são recriadas em *A cidade dos piratas* (2018), numa obra audiovisual e metapoética dirigida por Otto Guerra, em que os elementos insólitos se diluem no absurdo do cotidiano brasileiro.

Encerrando o dossiê, temos o trabalho “Dentro de la matrix hiperreproductiva: cine, literatura y arte en la época del Streaming” [Dentro da matrix hiperreprodutiva: cinema, literatura e arte na época do *streaming*], do pesquisador argentino **Ramiro Esteban Zó** (Universidade Nacional de Cuyo), que busca examinar os matizes da “matrix hiperreprodutiva” que permeiam boa parte da produção fílmica e televisiva, mas que também se fundamenta nas concepções da produção da literatura, em uma abordagem inovadora, transmidiática e transdisciplinar.

Por fim, na seção **Artigos** temos cinco textos que, como dito anteriormente, tangenciam as temáticas do dossiê, expandindo-as e aprofundando as discussões em torno das duas questões centrais às quais nos dedicamos, isto é: os estudos do insólito ficcional, de um lado, e o diálogo entre obras literárias e audiovisuais, por outro. Nestes textos, vemos uma preponderância de análises que se debruçam sobre obras do sul global e em línguas menos hegemônicas, como o português, em contraponto à quase imensa quantidade de estudos sobre projetos hollywoodianos nos artigos do dossiê, o que talvez indique uma maior presença do traço insólito nessas superproduções.

A seção **Artigos** se abre com o trabalho “Deusas, santas e monstros: o feminino terrível em *Fronteira*, de Cornélio Penna”, de **Lais Alves** (Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ), no qual a primeira obra do escritor novecentista brasileiro é revisitada a partir dos estudos de gêneros, na medida em que sua protagonista é analisada pela percepção de sua monstruosidade. Já em “Pepenadores de Erotismo o los cuerpos erótico-grotescos en *La Vida Real* (1999) de Eduardo Antonio Parra y en *Los Amorosos* (2006) de José Luis Solís” [Selecionadores do erotismo ou dos corpos erótico-grotescos em *A Vida Real* (1999), de Eduardo Antonio Parra e em

Os *Amorosos* (2006), de José Luis Solís], da pesquisadora mexicana **Julia Isabel Eissa Osorio** (Universidade Autónoma Tlaxcala), uma obra fílmica e uma obra literária contemporâneas são analisadas sobre a perspectiva das teorias do corpo, buscando demonstrar o tensionamento entre erotismo e grotesco.

No texto “O narrador na transposição intermediária de *Memórias Póstumas*”, de **Márcia Gomes Marques e Gedy Brum Weis Alves**, ambas da Universidade Federal do Mato Grosso do Sul – UFMS, vemos os procedimentos estético-formais na transposição para formato cinematográfico da narração irônica tão característica na célebre obra do Bruxo do Cosme Velho, que no filme ganha materialidade em um duplicar da personagem de Brás Cubas, que, em sua versão mais velha, narra a própria vida enquanto o espectador acompanha seus eus do passado, como no livro, de modo a preservar, portanto, elementos tão particulares da obra de Machado de Assis.

Por sua vez, **Patrícia Resende Pereira** (Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG), em seu estudo “‘O modelo copia o real, sem deturpar’: a maquete na adaptação cinematográfica *Carlos de Oliveira – Sobre o lado esquerdo* (2007), de Margarida Gil”, apresenta como se dá a transposição para as telas de uma obra peculiar do poeta contemporâneo português Carlos de Oliveira, contribuindo para a divulgação de um filme pouco conhecido no Brasil para além de circuitos de cinema independente e alternativo e de um poeta que inovou na forma e na expressão em língua portuguesa.

Finalizando, o trabalho inovador “El marketing de videojuegos como un discurso paraliterario: el caso de *Genshin Impact*” [O marketing de videogames como um discurso paraliterário: o caso de *Genshin Impact*], de **Miguel Ángel Galindo Núñez y Elías Alejandro García Gutiérrez**, ambos da Universidade de Guadalajara, no México, examina uma das várias modalidades dos termos “literatura” e “narrativa”, sobretudo nos campos da tecnologia e do *marketing*, abrindo espaço para discutir estratégias de *marketing* na estética literária a partir de narrativas que considera não convencionais, no âmbito dos estudos literários, tais como os videogames e suas campanhas publicitárias, em uma rara mostra de como os estudos literários podem dialogar com as ciências sociais aplicadas.

Dessa forma, encerra-se o presente volume da revista *Caderno de Letras* com o qual esperamos ter contribuído e fomentado frutuosas discussões em torno dos assuntos escolhidos, buscando sintonia com os debates contemporâneos, por via de abordagens transdisciplinares e, igualmente, valorizando as produções dos séculos XX e XXI cuja recepção crítica muitas vezes ainda está apenas começando. Sem mais nos alongar nessa já longa apresentação, só nos resta, portanto, desejar a todos e a todas uma excelente leitura!