

**Minha, Sua, Outra História** - Como a intertextualidade entre *O Romance do Pavão Misterioso* e os contos das *Mil e Uma Noites* se relaciona com a internet colaborativa.

Mine, Yours, Another Story – How the *Intertextuality* among *O Romance do Pavão Misterioso* and the tales from *Arabian Nights* are related to the collaborative internet.

Martuchelli, Elvis Henrique; afalange@gmail.com

Ribeiro, Gabriel Henrique da Silva; gabrielbasquete@gmail.com

Vieira Filho, João Carlos; h.vonritchen@gmail.com

Ribeiro, Livia Vita; liviavita@gmail.com

Lé, Patricia da Rocha; lilith.xes@gmail.com

de Souza, Samuel; samueldesouza@gmail.com

Monteiro, Vinicius de Toledo Piza; viniciustpm@gmail.com

Bacharelados em Design Digital, pela Universidade Anhembi Morumbi

## Resumo

Este artigo aborda as questões de intertextualidade entre *O Romance do Pavão Misterioso* e diversas histórias que compõem *As Mil e Uma Noites*, a fazer um paralelo entre o ato de contar histórias com a web 2.0, sob o intuito de compreender através deste exemplo como se comportam as narrativas em ambientes digitais colaborativos, uma vez que anteriormente ao advento da escrita as histórias eram passadas oralmente, e nesta ação estas se modificavam e geravam outras narrativas, num processo que se assemelha a produção de conteúdo em ambientes eletrônicos participativos.

Ao apontar caminhos para a produção de duas peças, uma on-line e outra gráfica, foi priorizado os pontos onde a cultura nordestina e a árabe se aproximam, com o objetivo de transparecer os diversos conceitos levantados durante a pesquisa teórica de uma forma abstrata, que se manifestam na linguagem visual, sonora e nas formas de interação nestas existentes.

**Palavras-chave:** cordel, contos árabes, internet colaborativa.

## Abstract

This article discuss issues of intertextuality among *O Romance do Pavão Misterioso* and a variety of stories that compose the *Arabian Nights* in order to understand through this example how behave the narratives in collaborative digital environments, as previously the advent of writing the stories were passed orally, and during this action it were being modifying and generated other new narratives, a process that resembles the production of content in electronic environments.

In order to develop an online and an offline design products have been traced a way where the brazilian northwest and the arabic cultures converges, this aesthetic combination allow us create interfaces that

transmits all the concepts that were defined on the theoretical research by images, sounds and interactions in a abstratical way

**Keywords:** cordel, arabian tales, collaborative internet.

## Introdução

O *Romance do Pavão Misterioso*, que já fora fonte de inspiração na música, no teatro e na teledramaturgia, é além de uma das obras mais tradicionais da literatura popular nordestina, uma grande compilação de referências intertextuais, a partir do estudo da literatura de cordel foi possível identificar que esta obra fora influenciada pelos contos árabes, que vieram à região do nordeste brasileiro através da oralidade impregnados na cultura portuguesa, pode-se encontrar a presença de temas provindos dos contos *das Mil e Uma Noites* incorporados ao *Romance do Pavão Misterioso*, como algumas características culturais e uma proximidade com elementos literários da cultura árabe.

A relação intertextual entre *O Romance do Pavão Misterioso* e os contos: *A História do Cavalo Encantado*; *A História do Príncipe Ahmed e da Fada Pari-Banu*; *A História Contada pelo Mercador Cristão*; *O Rei das Ilhas Negras e sua Esposa*; *Os Sábios que Inventaram um Pavão Real, uma Trombeta e um Cavalo*; *A História do Pescador e do Gênio* e *A História dos Amores de Camaralzaman e Badura Princesa da China* presentes no livro *das Mil e Uma Noites* surge para nós como um elo entre o oriente e o ocidente, e desta forma se estabeleceu uma relação onde essa dualidade nos forneceu subsídios estéticos e sonoros para a realização do projeto.

A questão da oralidade foi transposta para o meio digital através da colaboração na rede ao permitir que o interator contribua para a criação de uma malha narrativa expansível e mutável onde se valoriza a autoria compartilhada resultante de inúmeras adaptações, citações, transformações de conteúdos e idéias provindas de fontes diversas a criar uma obra aberta no ambiente digital que seja resultado de uma inteligência coletiva.

## Metodologia da Pesquisa

Este estudo iniciou no momento em que tivemos o primeiro contato com nosso objeto de estudo inicial, o folheto de cordel, *O Romance do Pavão Misterioso*, de autoria atribuída a diversos cordelistas, seguido de uma extensa pesquisa bibliográfica na qual encontramos indicações de que essa história da literatura popular brasileira teria suas raízes em uma das coletâneas mais antigas da literatura universal: *As Mil e Uma Noites* através das seguinte citação:

O Pavão Misterioso, de José Camello de Mello Rezende, inspirado talvez num tapete voador árabe, embora o enredo se passe na Europa, mais especificamente Turquia e Grécia. Quiçá, seja a atualização do tapete, quando Santos

Dumond experimentava o balão na Europa (MAXADO, 1980:32).

Ariano Suassuna foi além ao explicar como contos tão antigos *das Mil e Uma Noites* influenciaram o imaginário popular nordestino:

Por transmissão oral, principalmente, mas igualmente também por transmissão escrita, é que eles chegaram até nós, no Brasil, vindo na memória dos colonos que aqui os foram difundindo, não raro já os adaptando às novas condições de ambiente, modificando animais ou pessoas pra substituir por animais ou pessoas encontrados na terra. Essa atualização ou adaptação é comum, na transmissão oral, e poderá ser verificada na análise dos textos dos contos populares. Atualização e adaptação que a própria literatura de cordel foi introduzindo na divulgação dos contos, de modo a integrá-los no ambiente onde se disseminava seu conhecimento (SUASSUNA et al. 1980:70).

No sentido de compreender de que forma se dava a criação de histórias populares em um período onde a escrita não era acessível, estudamos o momento histórico e cultural do povo árabe e seu fascínio pelas narrativas fantasiosas, que propiciou o surgimento entre os mulçumanos de uma literatura oral desenvolvida pelos narradores profissionais que

[...] colhiam novos enredos dos viajantes, dos beduínos de outras terras, alteravam os entrecos, mudavam os nomes e, por vezes, o caráter dos personagens, acrescentavam novos episódios e assim ampliavam o rico patrimônio literário com que divertiam seus fervorosos ouvintes (GALLAND, 2004:17).

Assim o livro *As Mil e Uma Noites* consiste em uma coletânea de contos preservados pela tradição oral de diversos povos orientais, reunidos entre os séculos XIII e XVI, sendo considerado uma obra clássica da literatura árabe e famosa no mundo inteiro, porém sua origem permanece na obscuridade.

Esta forma particular de criação compartilhada do contador/ouvinte se estendeu até os sertões do Brasil criando um emaranhado de histórias que se interligam por citações diversas, o que nos fez presumir que existiria semelhanças entre a forma que as histórias orais eram compostas e a forma que a informação é produzida pelos internautas nos serviços de web 2.0.

A partir disso, é possível assumir que a hoje a web retoma o papel criador que o ato de contar histórias orais teve no passado, uma vez que o receptor se apropria da informação ou conteúdo e o recria a seu critério assumindo um papel mais ativo no processo de criação e transmissão de conteúdos, Pierre Lévy comenta que:

Hoje, entretanto, estamos assistindo a desterritorização da biblioteca. É como se estivéssemos voltando às origens, em que o portador do saber era a comunidade viva, claro que de forma muito mais ampliada e diferente,

Atualmente, o hipertexto não consegue conter a velocidade com que circula a informação. Como a informação é fluxo, é como se o coletivo novamente fosse o portador do conhecimento (LÉVY, 2000: 18).

A partir deste estudo sobre intertextualidade entre *O Romance do Pavão Misterioso* e os contos das *Mil e Uma Noites*, propomos a elaboração de um ambiente virtual participativo, no qual os usuários podem observar ou definir conexões e incorporações de um texto a outro e ainda acrescentar informações próprias no intuito de produzir resultados que apresentem uma rica pluralidade de discursos.

Como ferramenta de auxílio no processo de criação criamos um Blog (<http://www.1001cordeis.blogspot.com/>) com o objetivo de reunir em um único local informações e referências visuais, sonoras e hipermediáticas que nos permitissem criar um repertório apropriado ao desenvolvimento do projeto, esta ferramenta se mostrou bastante eficaz durante a elaboração do Painel Semântico.

Nosso Painel Semântico está organizado em três subdivisões, a primeira delas é o **Painel de Qualidades** (figura 1), que contém palavras chave para a produção do projeto, alguns exemplos são: dualidade, máquinas mágicas, reclusão da mulher, viagens ao exterior, realidade e fantasia, arabescos, texturas/ruídos, formas assimétricas, rudimentar, narrativa encaixe, instrumentos populares, música local, música árabe, autoria desconhecida, produção compartilhada, história mutável e oralidade.

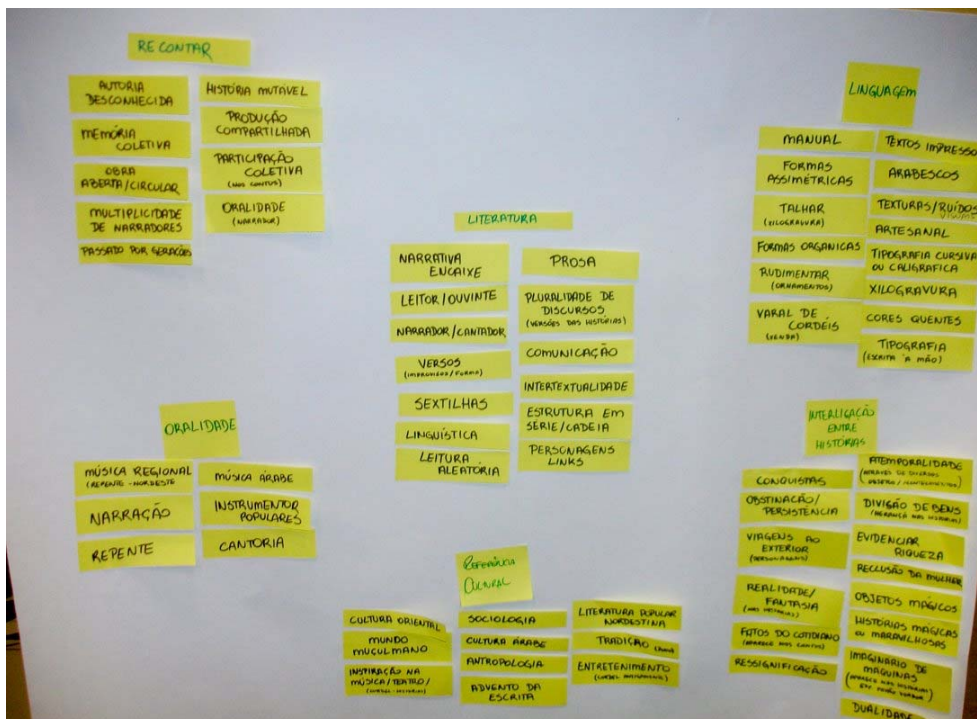


Figura 1: Painel de qualidades criado pelo grupo para elaboração do projeto.

O Painel de Qualidades proporcionou alguns critérios sensoriais para a elaboração da segunda parte do Painel Semântico: o **Painel Iconográfico** (figura 2), que fora composto tanto por imagens previamente selecionadas pelo grupo como também por recortes feitos após a produção do Painel de Qualidades que tivessem as características apontadas pelo mesmo.



Figura 2: Painel Iconográfico criado pelo grupo a partir dos critérios do Painel de Qualidades.

A terceira subdivisão do Painel Semântico é o **Painel de Metáforas** (Figura 3) composto com base nos dois painéis anteriores, e que tem como objetivo representar de forma lúdica os diversos conceitos apontados através do uso de imagens abstratas, no qual, cada imagem representa um ou mais conceitos de forma metafórica, de modo a colaborar no processo de criação da visualidade a peça on-line e peça off-line.



Figura 3: Painel de Metáforas desenvolvido pelo grupo a partir dos painéis anteriores.

## **Conceito Geral do Projeto**

O projeto baseia-se no estudo sobre a intertextualidade entre duas obras que tem em comum sua origem na oralidade e que possuem semelhanças em sua estrutura narrativa para promover a produção de textos em colaboração por seus usuários de modo a resgatar ou recontextualizar a oralidade no universo digital.

A questão da oralidade pode ser transposta para o meio digital através da colaboração na rede, para isso, o projeto utiliza os pontos onde as narrativas estudadas se interligam para instigar o usuário a criar conteúdo de autoria compartilhada.

## **Conceito da Peça On-line**

A peça digital trabalha de forma poética e abstrata os pontos de interligação entre *O Romance do Pavão Misterioso* e diversas histórias que compõem *as Mil e Uma Noites*, para propor ao seu interator criar conteúdo e colaborar com o conteúdo gerado por outros usuários, modificando, expandindo e recriando, de modo a participar da criação de histórias colaborativas, que compõem uma malha de conteúdo mutável com objetivo de demonstrar como a web resgata a pluralidade de discursos na criação de narrativas existentes no período anterior ao advento da escrita.

## Conceito da Peça Gráfica

A proposta principal da Peça Gráfica é transpor a intertextualidade da obra de cordel "O Romance do Pavão Misterioso" com o conto do livro As Mil e Uma Noites, "O Cavalo Encantado", através dos focos principais evidenciados na Pesquisa Teórica.

A Peça Gráfica possui 12 lâminas de MDF com formato 13cmX 13cm, impresso em adesivo frente e verso, nas quais serão estampadas por imagens compostas de arabescos que formam silhuetas e trechos tipográficos das obras mencionadas que completam a composição visual.

O conteúdo apresentado será através de imagens que se encaixam conforme a manipulação do interator, possibilitando a ele criar e interpretar a história que se forma da maneira que desejar, o que proporcionará uma influência e participação na peça.

Acompanhada a peça, vem um QR Code, que quando reconhecido pelo celular, leva o interator para um site onde poderá ler e ver histórias montadas com a peça, além de colaborar enviando a sua.



Figura 4: Peça Gráfica: Construindo Histórias.

## Elementos Projetuais:

### Tipografia

A tipografia escolhida para o projeto consiste em duas famílias, sendo a Thereza (Figura 5) para títulos e outros elementos de destaque, suas escolhas se deve a seu aspecto manual predominante nas xilogravuras que ilustram as capas dos folhetos. Para textos cuja legibilidade é exigida escolhemos a família Rotis Semi Serif (Figura 6) ao verificarmos em nossa amostragem que grande parte das tipografias que compõem as sextilhas dos folhetos são em sua maioria serifadas, entretanto com toda a questão da dualidade presente no projeto, encontramos no desenho da Rotis Semi Serif o híbrido entre serifada e não-serifada que a torna apropriada para o projeto.

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**0123456789!%^( )+{}[]\<>.,/?**

Figura 5: **Thereza** ©Fernando Rocha / PUC Rio 2005.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789!@#\$%^&\*()\_+{}[]\<>.,/?

Figura 6: **Rotis Semi Serif Regular / Rotis Semi Serif Bold** ©Otl Aicher / Adobe Systems 1990.

## Paleta de Cores

A partir do levantamento iconográfico, retiramos uma paleta de cores concisa por meio do agrupamento de conceitos encontrados em todas as imagens que compõem o painel semântico.



Figura 7: Síntese de cores do Painel Semântico

Abaixo vemos uma experimentação de interface usando cores e formas encontradas no Painel Semântico.



Figura 8: Amostra de como elementos da iconografia (à esquerda) contribuíram para a criação de Interface (à direita).

## **Design de Som**

O design de som deste projeto foi dividido em duas camadas principais:

### **1ª Camada – Ambientação**

A camada de ambientação consiste no uso do som para situar o interator no local onde se encontra dentro da peça online.

Para a composição de fundo sonoro, produzimos uma junção híbrida da música regional nordestina de artistas como: Banda de Pífanos de Caruaru, Orquestra de Rabeca, Cego Oliveira, Nelson da Rabeca e Quarteto Armoreal com a música árabe tradicional de Simon Shaheen e artistas presentes na coletânea *Traditional Arabic Music* volume 1 e 2, pela utilização de instrumentos como rabeca e pife e outros influenciados pela cultura árabe. Essa junção promove a metáfora de intertextualidade pelo som característico, e remete ao conceito principal do projeto.

### **2ª Camada – Interação**

A camada de interação é composta por notas de instrumentos populares e eruditos e corresponde aos sons disparados durante os eventos interativos no ambiente, sua função auxilia no processo de situar e dar feedback às ações do interator durante sua navegação.

## **Design de Navegação e Interação**

Para desprover as histórias de sua materialidade, decidimos criar uma navegação onde a transição entre interfaces ocorresse de forma tão sutil e fluida como a transição de uma setilha a outra como no *Romance do Pavão Misterioso*, ou como a passagem de um conto a outro no *livro das Mil e Uma Noites*, para isso criamos uma peça on-line sem barreiras sinalizadas, na qual a única forma do interator saber em que interface se encontra é através das evidências sensoriais, como sons, formas e cores e através do conteúdo da interface que sinalizará através de metáforas o conteúdo tratado.

Além das interfaces principais existe também um segundo grupo de interfaces que permitirão aos usuários do site criar suas histórias, e expandir e modificar as narrativas de outros interatores de modo a criar narrativas mutáveis a partir da autoria compartilhada.

No sentido de estabelecer uma intertextualidade no universo virtual através de conectividade, adicionamos ao projeto uma interação que permite receber conteúdo externo de serviços colaborativos como Flickr (compartilhamento de imagens).

## Diagrama

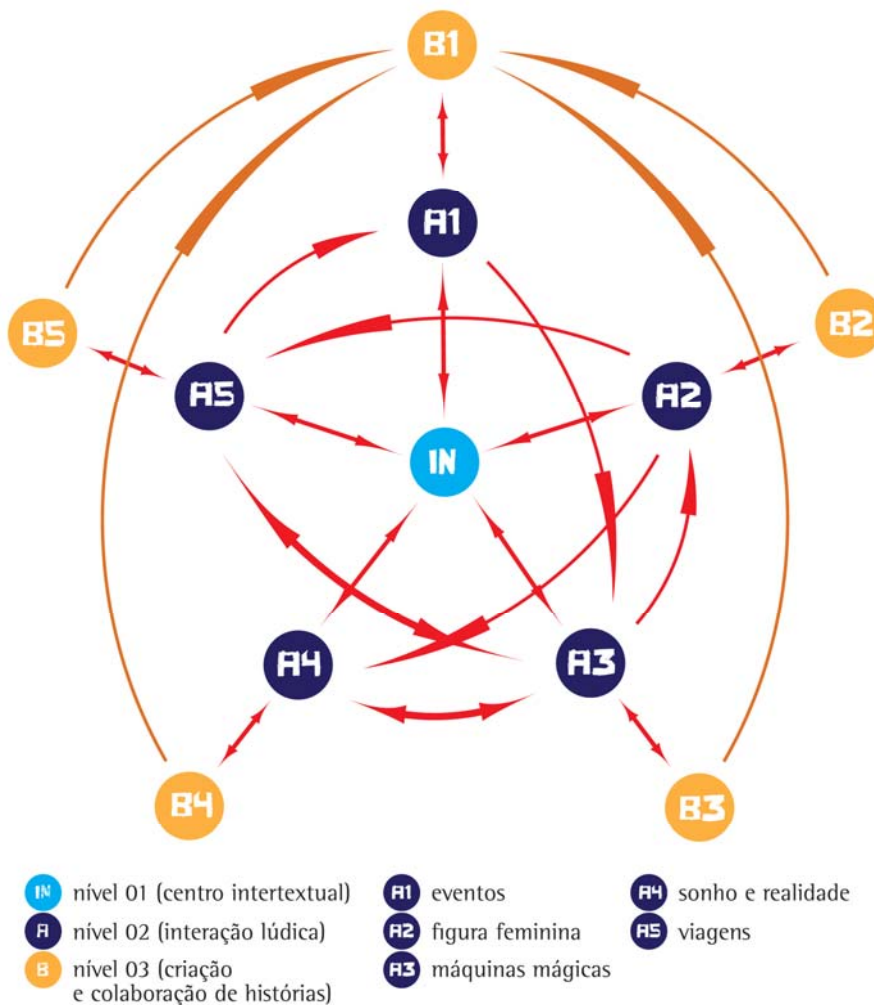


Figura 9: Diagrama de Navegação.

### IN - nível 01

Entrada, início da peça digital.

O interator encontra os elementos do nível 02 (A) dispostos em camadas com níveis de profundidade.

Observa-se que o posicionamento do interator é central, enquanto à sua volta, giram objetos aos quais interagirá.

O conceito de intertextualidade está presente nesta interface a partir do momento em que os objetos que o cercam tornam-se sua extensão, é como se o interator fosse composto de todos aqueles elementos, e sua tarefa é descobrir cada qual individualmente.

### A - nível 02

Ao entrar pelos elementos intertextuais, o interator tem a possibilidade de experimentar de forma lúdica, tipos de configuração de conteúdo, e compreender metaforicamente o conceito do projeto. No decorrer das interações é descoberto o terceiro nível (B), onde é trabalhado o compartilhamento de informações e a conectividade.



Em contraste com a visualidade gráfica do cordel, o espaço tridimensional é valorizado em algumas interfaces com o intuito de proporcionar uma experiência de imersão ao interator, valorizando os movimentos de câmera fluidos, e proporcionando uma ordem na viagem do usuário através da narrativa.

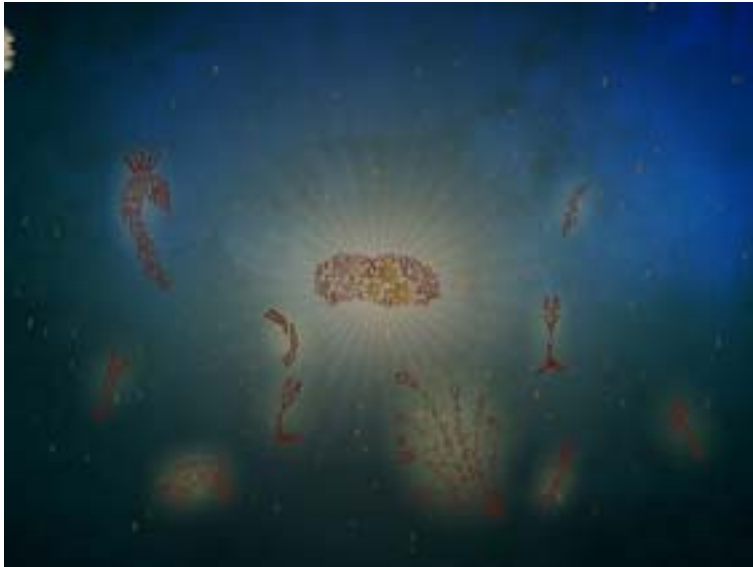


Figura 12: Interface Máquinas Mágicas, que utiliza o espaço tridimensional.



Figura 13: Interação do relógio, presente na interface Máquinas Mágicas.



Figura 14: Centro Intertextual, ícone de Viagens.



Figura 15: Centro Intertextual, ícone de Máquinas Mágicas.



Figura 16: Centro Intertextual, ícone de Figura Feminina.

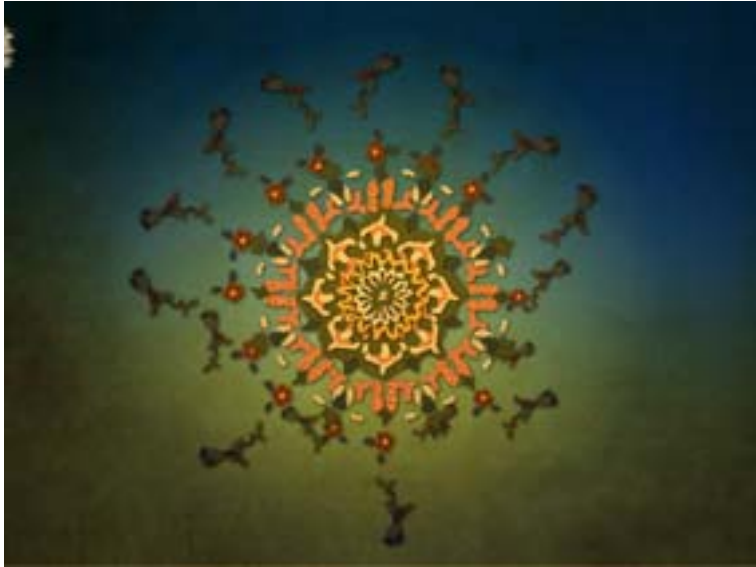


Figura 17: Interface de Viagens



Figura 18: Loader.

## **Descrição das Interfaces**

### **Eventos**

Esta área do site será uma representação metafórica aos eventos do cotidiano que ocorrem nas narrativas estudadas, como apresentações, feiras, festas e competições.

Será composta pelo conjunto de todas as áreas da peça on-line. A principal atividade está em seu nível B, que abrange todos os outros ambientes e permite a colaboração de conteúdo.

### **Figura Feminina**

Ambiente que demonstrará a participação da mulher como objeto de desejo, pura e bela, e que o herói deve salvar da reclusão imposta.

Ao entrar, o interator encontra palavras que se desfazem na ação *over* do mouse, são palavras que transmitem a idéia de reclusão da mulher, e ao eliminá-las, constrói-se a figura feminina por tipografia como representação do ato de torná-la acessível. A interação baseia-se no conceito de construção e desconstrução, o emprego dos opostos que compreende a dualidade e a ambigüidade. A interação segue até onde o interator é convidado a digitar seus desejos (Figura 9) e ao observar sua resposta ser desfragmentada. Há uma inversão de papéis, este agora se posiciona no lugar de mulher reclusa, impedida de manifestar suas vontades, com sua resposta inutilizada. O nível B é ativado. A última interação corresponde a saída para outra interface, de acordo com o ato de completar lacunas de uma sextilha de cordel.

### **Máquinas Mágicas**

Compreende uma representação das máquinas maravilhosas que auxiliam o protagonista a cumprir seu objetivo, de modo a trazer às histórias seu caráter de aventura.

A interface de Máquinas Mágicas, representa a intertextualidade e a ambigüidade de forma metafórica. O interator encontra em primeira instância a imagem de um tronco e partes de animais, como pernas, rabos e cabeças. O objetivo é dar vida ao animal a partir do momento em que este é completado, através do arraste das partes ao tronco. A possibilidade da criação de objetos com mesmos elementos permite a representação gráfica da intertextualidade. De acordo com a configuração do animal, o interator direcionará seu destino após a última interação.

Após a montagem, o interator é levado para uma nova interface: um relógio de vinte quatro divisões ao fundo que oscila entre dia e noite conforme os ponteiros (Figura 10 e 11). Sua ação está em ativar o nível B, através da escolha, pelo click, do período noturno ou diurno ao qual a história foi criada e exibida. A dualidade dia-noite, presente nas histórias é a base conceitual da interface, o interator poderá fazer um comparativo de histórias contadas à noite e ao dia.

A saída para um novo ambiente se dá pelo ícone que aparece próximo ao relógio.

## **Sonho e Realidade**

Ambiente que tratará dos fatores fantasiosos das histórias, e da mistura destes com a realidade: sonhos dos personagens e suas visitas à locais mágicos.

Na interface inicial, há a integração com vídeo, o interator é levado a clicar em um peixe que se anima e nada até imergir no vídeo, de modo a dar início à uma viagem fantástica, ao qual fará escolhas, arrastará objetos mágicos referente às histórias estudadas (como luneta, serra azougada etc) para dentro desse lugar, e observará como eles se comportam e no que resultará suas decisões. O nível B está disponível desde o início das interações, de modo a permitir que o interator possa colaborar sobre cada experiência que desejar.

## **Viagens**

Área dedicada a representar os pontos em comum nas narrativas que apelam à viagens a terras longínquas como forma de trazer uma grandiosidade as histórias.

A primeira interface (Figura 13) que se abre dá início ao conceito de descoberta, temos o começo de uma renda nordestina com características persa, que o interator ao parar o movimento de duas camadas com o clique, surge uma nova continuidade, que abrange a anterior. De forma metafórica, está presente o conceito de *narrativa encaixe*, ao qual o elemento de interação principal torna-se o secundário para dar ênfase ao novo plano e assim sucessivamente.

A próxima interface está relacionada diretamente ao nível B. Em Viagens, haverá a experimentação da construção da história por imagens, há uma busca integrada ao site flickr.com, e o interator tem direito a criar sua história com um máximo de 6 imagens, o limite sugere uma síntese para a configuração da história. A qualquer momento o interator poderá gravar seu conjunto de imagens, e gerar uma tag, que flutuará no espaço central da interface.

## **Considerações Finais**

Ao adentrar o universo das histórias populares descobrimos esta relação de continuidade na produção de histórias que são passadas através das gerações, onde cada geração se apropria de elementos de grandes histórias do passado para criar suas narrativas, comportamento este que perdura até hoje, pois muda-se o suporte mas a intertextualidade permanece presente.

Quando observamos os sistemas baseados em folksonomia e os demais sistemas de colaboração eletrônica sem um centro controlador percebemos que estes meios de comunicação espontânea são reflexos primitivos da natureza humana, e refletem o comportamento presente em momentos da história nos quais a produção era livre, regada apenas pelas propriedades da imaginação e da memória humana, devido a isso podemos concluir que a internet veio trazer o ser humano de volta a suas origens confirmando a máxima da história que diz que se queremos entender o futuro, devemos voltar nossos olhos para o passado.

## Referências Bibliográficas

### Referências Impressas

BELTRÃO, Luiz. *Folkcomunicação – a comunicação dos marginalizados*. São Paulo: Cortez Editora, 1980.

BORGES, Jorge Luis. *Obras Completas. Vol I*. São Paulo: Globo, 1998.

\_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_. *Volume III*. São Paulo: Globo, 1999.

BRASIL, Alexia. *Cordel Digital*. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica). São Paulo: PUC/SP, 2002.

CASCUDO, Luís da Câmara. *Mouros, Franceses e Judeus – Três Presenças no Brasil*. São Paulo: Global Editora, 2001.

COELHO, Nelly Novaes. *Panorama histórico da literatura infantil e juvenil*. São Paulo: Ática, 1991.

GALLAND, Antoine. *As Mil e Uma Noites. Volume I*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

\_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_. *Volume II*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

JAROUCHE, Mamede Mustafa (introdução, notas, apêndice e tradução do árabe). *Livro das mil e uma noites, volume 1: ramo sírio - 3 ed.* São Paulo: Globo, 2006.

\_\_\_\_\_. *Livro das mil e uma noites, volume 2: ramo sírio - 3 ed.* São Paulo: Globo, 2006.

KRISTEVA, Julia. *Introdução à semântica*. Trad. Lúcia Helena França Ferraz. São Paulo: Perspectiva, 1974.

LEÃO, Lúcia. *A estética do labirinto*. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2002.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LIMA, Rossini Tavares e ANDRADE, Julieta de. *Escola de Folclore – pesquisa de cultura espontânea*. Brasil. São Paulo: Escola de Folclore, 1983.

LUYTEN, Maria Joseph. *A Literatura de Cordel em São Paulo*. São Paulo: Edições Loyola, 1981.

MAXADO, Franklin. *O que é literatura de cordel?* Rio de Janeiro: Codecri, 1980.

MOURA, Mônica. *O Design de Hipermedia*. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). São Paulo: PUC/SP, 2003.

MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet no Holodeck – o futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itá Cultural: Unesp, 2003.

NABHAN, Neuza Neif. *As mil e uma noites e o saber Tradicional - das narrativas Árabes à Literatura Popular Brasileira*. Tese apresentada ao Dep. de LÍng. Orientais da FFLCH-USP. São Paulo, 1990.

PARENTE, André. *O virtual e o hipertextual*. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

RESENDE, Alex Canhni. *O Hipertexto, construção do conhecimento e disponibilização de matéria didática na internet*. Tese.(Doutorado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2003.

STAM, Robert. *Bakhtin: Da Teoria Literária à Cultura de Massa*. São Paulo: Ática, 2000. (Série Temas Literatura e Sociedade, v.20).

SUASSUNA, Ariano et al. *Literatura Popular em Verso*. Belo Horizonte: Itatiaia, 1986.

TODOROV, Tzvetan. *As estruturas narrativas*. São Paulo: Perspectiva, 1970.

VASCONCELLOS, Paulo Sérgio de. (Org.) *As Mil e Uma Noites. Contos Seleccionados*. São Paulo: Sol, 2005.

### Referências Eletrônicas

ARAÚJO, José Antonio Andrade de. *As marcas profundas de uma negociação: uma leitura de As Mil e Uma Noites*. On-line. Disponível em: <<http://www.jaaa.pro.br/1001/index.html>> Acesso em: 15/05/2008.

BRASIL, Jangada. *Cancioneiro – Pavão Misterioso*. On-line. Disponível em: <<http://jangadabrasil.com.br/setembro/cn10900a.htm>> Acesso em 26/05/2008.

ÉPOCA, Revista (exclusivo online). *Trecho do Livro das Mil e Uma Noites*. On-line. Disponível em: <<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDG70116-5856,00-TRECHO+DO+ILIVRO+DAS+MIL+E+UMA+NOITESI.html>> Acesso em: 15/05/2008.

FALOPPA, Danilo Orion. *O Incontido Desejo de Narrar em “As Mil e Uma Noites”*. On-line. Disponível em: <<http://multiplasleituras.blogspot.com/2008/04/o-incontido-desejo-de-narrar-em-as-mil.html>> Acesso em: 06/06/2008.

FEDERICO, Maria Elvira Bonavita. *Aspectos Semânticos e Intertextuais*. On-line. Disponível em: <<http://www.filologia.org.br/vicnlf/anais/caderno04-09.html>> Acesso em: 06/06/2008.

FRIZZO, Elenise. *O Citacionismo e a Intertextualidade nas Artes Visuais*. On-line. Disponível em: <<http://ucsnews.ucs.br/ccet/deme/emsoares/inipes/Arte.html>> Acesso em: 20/06/2008.

HADDAD, Jamil Almansur. *Interpretações das Mil e Uma Noites*. On-line. Disponível em: <<http://www.hottopos.com/collat6/jamyl.htm>> Acesso em: 15/05/2008.

REILLY, Tim O'. *What Is Web 2.0*. On-line. Disponível em: <<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>> Acesso em: 11/06/2008.

VIANA, Arievaldo. *Associação Brasileira de Literatura de Cordel, O Cantor da Borborema e o Pavão Misterioso*. On-line. Disponível em: <<http://www.ablc.com.br/comercial/comercial.htm>> Acesso em: 01/05/2008

ZANI, Ricardo. *Intertextualidade – Considerações em torno do dialogismo*. On-line. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/65/25>>. Acesso em: 20/06/2008