

BLADE RUNNER: SERES HUMANOS SEM HUMANIDADE

Alexander Meireles da Silva¹
Guilherme Weber Gomes de Almeida²

Resumo: O presente artigo tem como objetivo principal realizar uma breve análise do filme americano *Blade Runner*, de 1982, dirigido por Ridley Scott, baseado na obra *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, do norte-americano Philip K. Dick. A película que hoje é considerada um clássico da ficção científica não foi bem recebida pelo público e crítica especializada na época de seu lançamento, em razão de sua estrutura narrativa estar permeada por simbolismos científicos, religiosos, filosóficos e ideológicos, o que requer um olhar mais cuidadoso sobre essa complexa obra da chamada sétima arte. Atualmente, essa produção cinematográfica é altamente cultuada entre críticos e público, pois definiu um novo gênero para o cinema de ficção científica, que absorve ambiências de filme *noir* e policial.

Palavras-chave: Literatura. Ficção Científica. Cinema.

BLADE RUNNER: HUMAN BEINGS WITHOUT HUMANITY

Abstract: This article focuses on analyzing the 1982 American movie *Blade Runner*, directed by Ridley Scott, which was based on the American novel *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, by Philip K. Dick. Nowadays, *Blade Runner* is considered as a sci-fi classic movie, but by the time of its release, it wasn't well received by the public and the critics, who didn't get the deep and complex scientific, religious and philosophic symbolism of the story. However, after three decades, *Blade Runner* is highly acclaimed by critics and has found its audience, for it helped to build the definition of a new sci-fi genre, the neo-noir science fiction.

Key-words: Literature. Science Fiction. Cinema.

A película de ficção científica *Blade Runner* chegou aos cinemas de todo o mundo no verão de 1982, com a direção de Ridley Scott, e produção e distribuição dos estúdios Warner Bros. O elenco conta com atores como Harrison Ford, Sean Young, Rutger Hauer e Daryll Hannah. O roteiro foi escrito por Hampton Fancher e David Peoples, sendo baseado na obra *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, de Philip K. Dick, publicado em 1968, embora o título venha do livro *The Blade Runner*, de Alan E. Nourse, de 1974.

¹ Professor do Mestrado em Estudos da Linguagem da UFG – Regional Catalão e Co-autor desse artigo.

² Mestrando do Programa de Mestrado em Estudos da Linguagem da Universidade Federal de Goiás – Regional Catalão e autor desse artigo.

De acordo com Pinto (2002), a obra do escritor americano Philip K. Dick pode ser considerada um dos grandes ícones da literatura de ficção científica, pelo fato de ser fortemente cultuada entre os amantes desse gênero. Para Braga (2004, p. 3), o lançamento de *Blade Runner*, em 1982, representou um novo conceito que até não existia, e, por isso, “[...] define um novo gênero para o cinema de ficção científica, que absorve ambiências de filme *noir* e policial, rompendo com filmes de ficção B, cujos cenários não representam a cidade e sim um espaço inóspito e estéril”.

Segundo Cavalli (2006),

Enquanto o espectador é atraído pela caçada aos andróides (aspecto que define a obra enquanto “romance policial de ficção científica”), alguns signos são inseridos no desenrolar da narrativa a fim de desviar a atenção do espectador do que seria a mensagem principal do filme (a “natureza” artificial ou humana de Deckard)[...] (CAVALLI, 2006, pp. 87-88).

O filme *Blade Runner* é permeado de simbolismos, referências científicas, ideológicas, filosóficas e religiosas, que possibilitam uma série de questionamentos profundos acerca da natureza humana e do processo de formação da identidade daquilo que é considerado humano ou não.

A história do filme está centrada em Deckard (interpretado por Harrison Ford), um policial aposentado que fica encarregado de localizar e exterminar seres gerados em laboratório, chamados de replicantes, os quais foram considerados como rebeldes e estavam escondidos na cidade de Los Angeles em novembro de 2019. Os replicantes eram uma espécie de *ciborgs* (robôs com componentes orgânicos) com complexas características humanas, tanto físicas quanto psicológicas. Tratavam-se de formas de vida artificial desenvolvidas pela empresa Tyrell Corporation por meio de bioengenharia, através da cultura de tecidos humanos e inteligência artificial, com vistas a substituir a mão de obra humana em tarefas consideradas difíceis.

Os avanços tecnológicos nos processos de desenvolvimento dos robôs encontraram seu ápice na fase *Nexus*, pois esses eram réplicas idênticas aos seres humanos. Uma geração de robôs conhecida como *Nexus 6* era extremamente mais forte, mais ágil e possivelmente tão inteligente quanto os engenheiros que trabalharam na sua criação. Os replicantes *Nexus 6* foram enviados para trabalhar em condições escravas nas colônias extraterrestres. Porém, após uma rebelião, alguns desses robôs retornaram ao planeta Terra e foram declarados como ilegais e condenados à morte. A unidade policial militar *Blade Runner* foi criada para detectar e

exterminar os replicantes *Nexus 6*. O processo de localização e execução de androides era chamado de “aposentadoria”.

Conforme explica Pontolillo (1997), a última geração de replicantes *Nexus 6* era indistinguível dos seres humanos, e era capaz de apresentar força e inteligência sobre-humana. Todavia, tinha um ponto fraco: um ciclo de vida de quatro anos e incapacidade de demonstrar sentimentos. A impossibilidade de expressar emoções permitiu que um teste Voight-Kampff de detecção fosse desenvolvido para distinguir humanos de replicantes, sendo composto por um amplo questionário, meticulosamente arquitetado para rastrear respostas dadas por androides.

O teste fictício Voight-Kampff aparece citado em *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, de Philip K. Dick (obra que inspirou diretamente o roteiro) e também é encenado em *Blade Runner*. A partir do monitoramento dos batimentos cardíacos e a dilatação da pupila durante a aplicação do teste, seria possível distinguir um replicante *Nexus 6* de um ser humano.

O teste fictício Voight-Kampff é uma alegoria do teste criado por Alan Mathison Turing, cientista responsável por estabelecer postulados e fundamentos importantes da ciência da computação. O teste de Turing foi concebido para auxiliar no processo de desenvolvimento de inteligências artificiais, pois conecta uma pessoa a um computador, e consegue realizar um mapeamento da interação, que acontece através de perguntas e respostas.

É interessante ressaltar que a película não foi um sucesso imediato na época de seu lançamento, e várias versões foram feitas desde sua estreia, em 25 de junho 1982. Conforme explica Marcelo (2011, p. 21), no total, foram sete versões do filme, com mudanças editoriais sutis, mas que causaram grande impacto na narrativa como um todo. A primeira versão, *U.S. Theatrical Cut*, conta com a narração de Deckard e apresenta a fuga de Deckard e Rachel, dirigindo em uma estrada de paisagem montanhosa. Ainda em 1982, a segunda versão, *International Theatrical Cut*, apresentava apenas uma ampliação nas sequências de ação do filme, e não foi veiculada nos cinemas dos Estados Unidos.

De acordo com Marcelo (2011, p. 21), a versão que foi lançada em DVD em 1993 seguiu as ideias originais de Ridley Scott, apesar de não contar com sua intervenção direta no processo de edição. Conhecida como *Director's Cut*, é provável que essa seja a versão mais conhecida mundialmente do filme, pois deixa transparecer claramente a hipótese de Deckard ser um replicante. A inclusão da cena do sonho de Deckard com o unicórnio está presente também na versão de 2007, que conta com algumas melhorias nas qualidades de imagem e som.

Segundo Pontolillo (1997), *Blade Runner* foi um fracasso de bilheteria, já que o público reagiu de maneira negativa ao pessimismo e ambiguidade nas temáticas abordadas no filme. As

críticas especializadas também foram severas tanto em relação à produção quanto no que se refere à interpretação dos atores. Para Pinto (2012), o livro e o filme experimentaram um sucesso paulatino desde seus respectivos lançamentos.

Porém, ao contrário do que costuma acontecer com filmes que são considerados fracassos de bilheteria e crítica, *Blade Runner* não foi esquecido. Pontolillo (1997) afirma que a obra de Ridley Scott conseguiu, ao longo da década de 1980, encontrar seu público entre os fãs de ficção científica, de uma maneira geral. A película é considerada a terceira melhor do gênero de todos os tempos, ficando atrás de *Guerra nas estrelas*, e *2001, uma odisseia no espaço*, segundo um *ranking* apresentado na *World Science Fiction Convention*, em 1992.

Diversos pontos de *Blade Runner* têm sido discutidos em publicações científicas. Depois de três décadas de seu lançamento, ainda se debate a natureza humana ou replicante de Deckard, bem como questões inerentes às formas de vida artificiais, provenientes das pesquisas envolvendo bioengenharia.

A adaptação para o cinema da obra de ficção científica *Do Androids Dream of Electric Sheep?* proporciona um sério questionamento acerca da identidade humana e pós-humana, que aparece materializada na figura de robôs quase humanos, que se revoltam porque decidem lutar contra escravidão e pelo direito de viver (ou existir) maior do que aquele que seus criadores lhes permitiram. As complexas indagações existencialistas que são possíveis extrair de *Blade Runner* permitem-nos perceber a razão de o filme ter sido considerado a frente de seu tempo.

O simbolismo em *Blade Runner* é analisado com cautela por Pontolillo (1997), que afirma que a grande maioria do público que frequenta cinemas não está consciente do uso recorrente de mensagens de significado oculto que escritores e diretores introduzem em seus trabalhos. Segundo o autor, uma das cenas mais emblemáticas do filme seria uma partida de xadrez entre os personagens Roy Batty e seu criador, Dr. Eldon Tyrell.

O xadrez é considerado tradicionalmente o jogo real da vida, um conflito entre os poderes das trevas e da luz, pela dominação mundial. Em certo ponto da partida, o jogo simboliza a disputa intelectual entre Roy Batty e Dr. Eldon Tyrell. Em outro momento, podemos perceber o esforço dos replicantes, dominados, em obter mais vida sobre os humanos, dominadores. O xeque-mate ocorre quando Roy usa o bispo sobre o rei, representando a vitória do espiritual sobre o físico.

Ainda de acordo com Pontolillo (1997), essa cena seria uma referência direta ao *The Immortal Game*, uma partida de xadrez que foi disputada em Londres, em 21 de junho de 1851, entre Adolf Anderssen e Lionel Kieseritzky, popularmente conhecida como a partida de xadrez

mais brilhante que já foi disputada em um torneio. Isso ocorre em razão da recriação das mesmas jogadas que resultaram no xeque-mate do bispo sobre o rei, precedido pela queda da rainha.

O conflito da criação contra o criador é uma das grandes polêmicas levantadas no filme. Pontolillo (1997) faz um interessante paralelo com algumas passagens bíblicas. O autor explica que é possível, em um primeiro momento, identificar a queda do homem do Paraíso, que perde a imortalidade ao provar do fruto da árvore do conhecimento do bem e do mal, conforme consta no livro de Gênesis, nos capítulos 2 e 3. Para Keefer (2005), o filme de Ridley Scott faz uma releitura da Bíblia como um discurso de reflexão sobre os seres humanos, as características inerentes a sua humanidade, e sua interação com Deus.

Nesse sentido, conforme explica Keefer (2005), os limites da definição de humanidade são de importância primordial, tanto na tradição judaico-cristã quanto no filme *Blade Runner*. Isso porque o filme utiliza-se dos textos bíblicos para caracterizar os replicantes como seres que adquiriram o conhecimento, mesmo sem terem a capacidade de ampliar seu tempo de vida, restringido pelos seres humanos que os criaram. Nesse sentido, em um primeiro momento, os personagens Roy e Prya podem ser facilmente enquadrados como Adão e Eva. Entretanto, a partir do momento em que a história deixa transparecer que Deckard pode ser também um andróide *Nexus 6*, e o mesmo se envolve com Rachel, e decide fugir com a mesma, é possível perceber, no final do filme, o contexto inicial com personagens diferentes.

Ainda no livro de Gênesis, a questão da vida é abordada nos capítulos 6 a 10, que narram a história de Noé e o processo de construção de uma arca para salvar os seres vivos do planeta, após um grande dilúvio enviado por Deus como castigo pela corrupção da humanidade. Segundo essas passagens bíblicas, é justamente nesse período que Deus decide diminuir o período de vida dos homens para não mais que 120 anos.

Em Gênesis também encontramos um dos trechos mais controversos do Velho Testamento, que descreve os seres responsáveis pela corrupção do homem, os Nefilins³. Muito se debate se esses seres foram anjos (caídos ou não) que coabitaram com as mulheres, originando uma super raça de seres humanos, considerados gigantes, tanto na força quanto na inteligência, e tendo um sério desvio de conduta moral. Outros discutem a existência de um povo estrangeiro, com habilidades e conhecimentos muito avançados para os padrões da época.

³Os Nefilins (filhos dos homens ou gigantes) são relatados nos seguintes versículos da Bíblia: Gn 6:4; Nm13:33; Dt 1:28; Dt 2:10-21; Dt 3:11-13; Dt 9:2; Js 12:4; Js 13:12; 2Sm 21:16-22; 1Cr 20:4-8; Sl 89:47-48.

Independente de sua origem, o importante é ter em mente que, segundo a Bíblia, os Nefilins estão relacionados à corrupção da natureza humana.

Um fato curioso e digno de nota é o conto bíblico que narra a vida de Noé (*Noah*⁴), adaptado para os cinemas pelo diretor Ridley Scott, em 2014, apresentando uma diferente perspectiva sobre as Sagradas Escrituras, por meio de uma ampla liberdade criativa, que pode novamente remeter a *Blade Runner*, por versar sobre questões como vida, morte, ciência, bondade e maldade. Assim como *Blade Runner*, Noé consegue abordar a criação e a natureza humana.

Leaver (1997) chama a atenção para o conflito final entre Roy e Deckard, no qual o replicante demonstra um gesto de compaixão pelo caçador de androides e salva a vida do mesmo momentos antes de seu prazo de vida expirar. Para a autora, em uma questão de segundos, o comportamento de Roy foi de diabólico a cristão, em razão de sua misericórdia. Os robôs *Nexus 6* foram concebidos para demonstrar sentimentos humanos, quaisquer que sejam, e o líder rebelde exteriorizou emoções em diversas cenas ao longo do filme, inclusive quando sua parceira, Prya, foi morta por Deckard.

De acordo com Leaver (1997), o pós-humanismo tem sido associado por alguns estudiosos como uma característica direta do novo mundo pós-ideológico, pois antigas barreiras conceituais, tais como raça, classe socioeconômica e gênero, entraram em colapso e deixaram de existir. Ainda segundo o pensamento da autora, a figura do *ciborg* é um símbolo do ser pós-humano, resultante da reestruturação proporcionada pelo sistema capitalista, no qual os modos das relações de produção são transformações que ecoam ideologias previamente concebidas, que redefinem a sociedade de forma definitiva.

O entendimento filosófico de Alan Turing é compartilhado por pesquisadores como Barad (2007, p. 21), que afirma que Turing não acreditava na existência de uma diferença importante entre um androide e um ser humano, considerando que o cérebro também é uma espécie de computador, que funciona como um processador de entrada e saída de informações, que resultam em nosso comportamento e expressão de sentimentos.

Destacamos aqui as palavras de Barros e Castro (2012), que recorrem ao pensamento de Nietzsche para explicar a delicada relação do ser humano com Deus.

⁴No filme **Noé**, os Nefilins regressam ao Paraíso após cumprirem seu tempo de vida, e se redimirem com o Criador quando decidem proteger Noé e sua família. Na adaptação cinematográfica de Ridley Scott, os Nefilins são retratados como anjos caídos que foram banidos do Jardim do Éden, juntamente com Lúcifer, no momento em que se rebelaram contra Deus. Ao caírem na superfície da Terra, seus espíritos foram aprisionados em corpos de seres gigantes de pedra.

Poderíamos ver no trágico nietzschiano o comportamento de Dekard e Rachel em *Blade Runner*. Nesse aspecto, o espiritual e o corporal passariam a coexistir dentro do corpo em estado de constante tensão, e mais do que isso: uma tensão irreconciliável, como é própria da natureza de todo tensionamento enquanto tensionamento. Nada mais trágico. Nada mais pós-moderno. Nietzsche é o filósofo da pós-modernidade a partir do momento em que anuncia a morte de Deus. Se na modernidade o projeto era seguro e o progresso certo, depois que morre o Senhor de todas as ações, também se esvazia o sentido das coisas. Acreditar e ter esperança, a partir de Nietzsche, é uma quimera. O interessante é que, nem por isso, vivemos com menos ardor e paixão, como é o caso dos protagonistas do filme em questão. Até pelo contrário: a consciência da morte aumenta a vontade de viver, o que nos dá a noção exata do trágico pós-moderno (BARROS; CASTRO, 2012, p. 51).

Aquilo que é definido como pós-humano não conhece limites. Conforme explica Leaver (1997), *Blade Runner* apresenta um mundo de perda humana, no qual a humanidade não mais possui seu lado espiritual, e o pós-humano não pode encontrar Deus dentro das definições da natureza humana, acarretando na necessidade da redescoberta de sua própria espiritualidade.

As fronteiras da humanidade e os conceitos previamente definidos são questionados amplamente de maneira direta, e questões éticas, filosóficas e religiosas são abordadas de modo sutil. Os andróides *Nexus 6* representam a evolução tecnológica que proporcionou uma espécie de réplica humana, que deveria ser utilizada como mão de obra escrava. Houve uma revolta contra os criadores (seres humanos) em razão de condições de existência não humanas e um prazo de vida limitado.

O filme *Blade Runner* é uma peculiaridade dentro da ficção científica que conseguiu transcender a obra literária que lhe deu origem, sem jamais desprezar as contribuições de Philip K. Dick. Ridley Scott conseguiu usar a complexidade do processo de produção cinematográfica para provocar perguntas, bem mais do que respostas. Uma sequência do filme está em fase de produção com previsão de lançamento para 2016. A segunda parte de *Blade Runner* é assinada pelo diretor Denis Villeneuve, e tem Harrison Ford e Ryan Gosling no elenco.

Referências

BARAD, Judith. *Blade Runner and Sartre: The Boundaries of Humanity. The Philosophy of Neo-Noir*. University Press of Kentucky. pp. 21-34. Janeiro 2007. Disponível em: <<https://philosophy.as.uky.edu/sites/default/files/Blade%20Runner%20and%20Sartre%20-%20The%20Boundaries%20of%20Humanity%20-%20Judith%20Barad.pdf>>. Acesso em: 07 jun. 2015.

BARROS, Eduardo Portanova; CASTRO, Carlos Alberto Gadea. *Blade Runner depois dele mesmo: ambiguidade e fotogenia no pós-humano*. Logos (Rio de Janeiro. Online), v. 19, pp.

43-54, 2012. Disponível em: <<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/3192/2900>>. Acesso em: 13 jun. 2015.

BRAGA, Ana Livia. *O Cinema enquanto fonte de compreensão da realidade: Blade Runner e seu repertório simbólico*. 2004. Revista Eletrônica O Olho da História. Disponível em: <<http://www.oohodahistoria.ufba.br/artigos/cinemarealidade.pdf>>. Acesso em: 07 jun. 2015.

CASANOVA, Fátima Gomes. *O reconhecimento de si no cyborg: Uma análise cinematográfica das implicações sociais do surgimento do pós-humano*. 2011. Disponível em: <http://run.unl.pt/bitstream/10362/7262/1/O%20Reconhecimento%20de%20si%20como%20cyborg_versao_digital.pdf>. Acesso em: 13 jun. 2015.

CAVALLI, Vanessa. *A Linguagem Cinematográfica: Modelos Sociais e os Mitos Futuristas*. 2006. Disponível em: <http://busca.unisul.br/pdf/85979_Vanessa.pdf>. Acesso em: 07 jun. 2015.

CHEVRIER, Yves. *Blade Runner: orthe Sociology of Anticipation*. Science Fiction Studies, Vol. 11, No. 1 (Mar., 1984), pp. 50-60. Tradução em inglês por Will Straw. Disponível: <<https://philosophy.as.uky.edu/sites/default/files/Blade%20Runner%3B%20or%2C%20The%20Sociology%20of%20Anticipation%20-%20Yves%20Chevrier.pdf>>. Acesso em: 07 jun. 2015.

CRUZ, Décio Torres. *The literary discourse of Blade Runner: Film as Literary Collage*. TradTerm, 13, 2007. pp. 261-288. Disponível em: <<http://myrtus.uspnet.usp.br/tradterm/site/images/revistas/v13n1/v13n1a14.pdf>>. Acesso em: 07 jun. 2015.

KEEFER, Kyle. *Knowledge and Mortality in Blade Runner and Genesis 2-3*. The Journal of Religion and Film. Eckerd College. Vol. 9, No.2, October 2005. Disponível em: <<https://www.unomaha.edu/jrf/Vol9No2/KeeferKnowMortal.htm>>. Acesso em: 29 de março de 2015.

LEAVER, Tama. *Post-Humanism and Ecocide in William Gibson's Neuromancer and Ridley Scott's Blade Runner*. 1997. Disponível em: <<http://scribble.com/uwi/br/br-eco.html>>. Acesso em: 29 de março de 2015.

LIMA, Lilian Victorino Félix de. *A imagem da mulher no cinema dos anos 80: uma análise do filme Blade Runner*. Baleia na Rede: Revista online do Grupo de Pesquisa e Estudos em Cinema e Literatura. v. 1, n. 3 (2006). Disponível em: <<https://www.marilia.unesp.br/Home/RevistasEletronicas/BaleianaRede/Edicao03/MULHER.pdf>>. Acesso em: 07 jun. 2015.

MATTOS, Marília. *Blade Runner: o elogio do simulacro*. Revista do Centro de Artes, Humanidades e Letras vol. 3 (2) 2009. Disponível em: <http://www2.ufrb.edu.br/reconcavos/edicoes/n04/pdf/marilia_mattos.pdf>. Acesso em: 07 jun. 2015.

MARCELO, Felipe Cavalcante. *Blade Runner e a crise da modernidade: análise fílmica e interpretação*. 2011. Disponível em:

<http://www.historia.ufpr.br/monografias/2011/1_sem_2011/felipe_cavalcante_marcelo.pdf>. Acesso em: 11 jun. 2015.

PALHARES, Edilson Rodrigues. *Blade Runner: A Ficção Científica e a Ética na Sociedade Líquido-Moderna*. 2010. Disponível em: <http://www.sapientia.pucsp.br/tde_arquivos/8/TDE-2011-02-09T09:24:23Z-10671/Publico/Edilson%20Rodrigues%20Palhares.pdf>. Acesso em: 13 jun. 2015.

PINTO, Paulo. *Blade Runner – A Nostalgia do Futuro*. 1º maio 2012. Comunicação, Arte e Cultura - Master in Communication, Art and Culture – University of Minho. Disponível em: <<https://comartecultura.wordpress.com/2012/05/01/blade-runner-a-nostalgia-do-futuro/>>. Acesso em: 11 jun. 2015.

PONTOLILLO, James. *Thresholds of Splendor: Mythic and Symbolic Subtexts in Blade Runner*. 1997. Disponível em: <http://www.cs.kent.edu/~cschafer/web2/hw/br/pgs/jp_essay.html>. Acesso em 29 de março de 2015.

RIBEIRO, Isaias. *A narrativa mitológica de Joseph Campbell no filme BladeRunner*. 2004. Disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/4246/000454194.pdf?sequence=1&locale=pt_BR>. Acesso em: 13 jun. 2015.

SETZER, Valdemar W. *Alan Turing e a Ciência da Computação*. 2003. Disponível em: <<https://www.ime.usp.br/~vwsetzer/Turing-teatro.html>>. Acesso em: 07 jun. 2015.

SOUTO, Gabriela Barbosa de. *Blade Runner e o Caçador de Andróides: as narrativas da (pós) humanidade no gênero da ficção científica*. 2014. Disponível em: <<http://pos-graduacao.uepb.edu.br/ppgli/download/dissertacoes/Gabriela%20Souto.pdf>>. Acesso em: 07 jun. 2015.

SOUZA, Lucas Moreira Soares de. *Admirável Mundo Novo e BladeRunner: o diálogo da solidão*. 2008. Disponível em: <http://www.ppgel.uneb.br/wp/wp-content/uploads/2011/09/moreira_lucas.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2015.

SUPPIA, Alfredo Luiz Paes de Oliveira. *A Metrópole Replicante: designing Metropolis e Blade Runner*. In: Jofre Silva. (Org.). *Design, Arte e Tecnologia 4 (DAT 4)*. 4 ed. São Paulo: Anhembrum Morumbi, PUC-Rio, UNESP-Bauru, 2008, v. 1, pp. 1-18. Disponível em: <portal.anhembi.br/sbds/pdf/23.pdf>. Acesso em: 13 jun. 2015.

Recebido em: 05/01/2016

Aceito em: 23/11/2016