

Diálogo interautororal entre Divina Comédia e o filme Soul: reflexões e propostas didáticas

Inter-authority dialogue between Divine Comedy and the movie Soul: reflections and didactic proposals

Diálogo interautororal entre Divina Comedia y la película Soul: reflexiones y propuestas didácticas

Recebido: 20/08/2021 | Revisado: 02/09/2021 | Aceito: 07/09/2021 | Publicado: 16/09/2021

Gabriele Seguro

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7349-3676>

Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Brasil

E-mail: gabriele_seguro@hotmail.com

Jaciel Rossa Valente

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0578-3051>

Universidade Federal do Paraná, Brasil

E-mail: jaciervalente@gmail.com

Resumo

O artigo em tela indagou sobre o *diálogo interautororal* entre o filme *Soul*, lançado pela *Walt Disney Pictures*, em parceria com a *Pixar Animation Studios*, e *A Divina Comédia*, de Dante Alighieri. Para isso, objetivamos a) verificar os desafios gerais de trabalhar com *A Divina Comédia* na Educação Básica; b) identificar as cenas presentes em *Soul* que remetem explicitamente ou analogamente a *Comédia*; e c) apresentar um relato de cenas que podem vir a serem empregadas em sequências didáticas. Metodologicamente, seguimos o *diálogo interautororal*, descrito por Barros, como conceito metodológico analítico. Destarte, empregamos quatro etapas metodológicas. Na primeira, utilizamos o método de *revisão bibliográfica temática* de Severino para levantarmos a historiografia produzida no tempo hodierno sobre a temática em questão. Ao passo, empregamos a técnica de *fichamento de citação*, descrito por Andrade, para registrarmos pontos reflexivos dessa historiografia que contribuem para a nossa pesquisa. Na segunda e terceira etapa, com base nos pressupostos de Gancho e Moisés, realizamos a análise

fílmica e o mapeamento dos elementos formais do livro. Na quarta etapa, realizemos a análise de imagem, de acordo com Penafria, para aproximar com a narrativa da *Comédia*. Diante disso, nossas principais considerações foram: primeiro, a constatação dos desafios em trabalhar com *A Divina Comédia* serem intrínsecos ao texto, devido a distância temporal, espacial e cultural do leitor; segundo, aproximamos cinco cenas do filme *Soul* que indicam *diálogo interautorial* com a *Comédia*; terceiro, os diálogos descritos e analisados apontam para possibilidades de abordar a *Comédia* via apresentação/diálogo com o filme *Soul*, tornando potencialidades metodológicas para as áreas da História e Literatura.

Palavras-chave: *A Divina Comédia*; *Diálogo interautorial*; Educação Básica; Clássicos.

Abstract

The present article inquired about the *inter-authorial dialogue* between the movie *Soul*, released by *Walt Disney Pictures*, in partnership with *Pixar Animation Studios*, and Dante Alighieri's *The Divine Comedy*. To do so, we aimed to a) verify the general challenges of working with *The Divine Comedy* in Basic Education; b) identify the scenes present in *Soul* that explicitly or analogously refer to *Comedy*; and c) to present a report of scenes that can be used in didactic proposals. Methodologically, we followed the *inter-authorial dialogue*, described by Barros, as an analytical methodological concept. Thus, we employed four methodological steps. In the first one, we used Severino's *thematic bibliographic review method* to survey the historiography produced in the present time on the theme in question. At the same time, we used the *citation fishing* technique, described by Andrade, to register reflective points of this historiography that contribute to our research. In the second and third stages, based on Grancho's and Moises's assumptions, we carried out the filmic analysis and the mapping of the formal elements of the book. In the fourth stage, we performed the image analysis, according to Penafria, to approximate with the *Comedy* narrative. In the light of this, our main considerations were: first, the verification that the challenges in working with the *Divine Comedy* are intrinsic to the text, due to the temporal, spatial, and cultural distance of the reader; second, we approached five scenes from the film *Soul* that indicate an inter-author dialogue with the *Comedy*; third, the dialogues described and analyzed point to possibilities of approaching the *Comedy* via

presentation/dialogue with the film *Soul*, making methodological potentialities for the areas of History and Literature.

Keywords: *Divine Comedy; Inter-authority; Basic Education, Classics.*

Resumen

El artículo indagaba sobre el *diálogo interautor* entre la película *Soul*, estrenada por *Walt Disney Pictures*, en colaboración con *Pixar Animation Studios*, y *La Divina Comedia*, de Dante Alighieri. Para ello, nos propusimos a) verificar los desafíos generales de trabajar con *La Divina Comedia* en la Educación Básica; b) identificar las escenas presentes en *Alma* que remiten explícitamente o por analogía a la *Comedia*; y c) presentar un relato de escenas que puedan ser empleadas en secuencias didácticas. Metodológicamente, seguimos el *diálogo interautor*, descrito por Barros, como concepto metodológico de análisis. Así, utilizamos cuatro pasos metodológicos. En la primera, utilizamos el método de *revisión bibliográfica* temática de Severino para levantar la historiografía producida en la actualidad sobre el tema en cuestión. Al mismo tiempo, utilizamos la técnica del *fichaje de citas*, descrita por Andrade, para registrar puntos de reflexión de esta historiografía que contribuyen a nuestra investigación. En la segunda y tercera etapa, partiendo de los supuestos de Gancho y Moises, realizamos el análisis fílmico y la cartografía de los elementos formales del libro. En la cuarta etapa, realizamos el análisis de imágenes, según Penafria, para aproximarnos a la narrativa de la *Comedia*. A la luz de esto, nuestras principales consideraciones fueron: primero, la constatación de que los desafíos en el trabajo con la *Divina Comedia* son intrínsecos al texto, debido a la distancia temporal, espacial y cultural del lector; segundo, abordamos cinco escenas de la película *Alma* que indican el *diálogo interautor* con la *Comedia*; tercero, los diálogos descritos y analizados apuntan a posibilidades de abordaje de la *Comedia* vía presentación/diálogo con la película *Soul*, haciendo potencialidades metodológicas para las áreas de Historia y Literatura.

Palabras clave: *La Divina Comedia; Diálogo Interautor; Educación básica; Clásicos.*

Introdução

O presente ensaio parte da análise fílmica do recente lançamento da *Walt Disney Pictures* e a *Pixar Animation Studios*, *Soul: uma aventura com alma* (2020). Dentre as diversas correntes reflexivas que o filme propicia, tais como a concepção de alma e de morte, optamos pela Educação de cunho exploratório. Destarte, concebemos o filme como recurso didático no processo de ensino-aprendizagem.

A utilização de recursos audiovisuais na Educação remete a um debate extenso na academia. Vanguardistas como Ferreira e Silva Junior (1975) já indicavam as vantagens da utilização dos filmes no ensino. Esses pesquisadores desdobraram, inicialmente, as atratividades e utilizações para além da sala de aula física. Posteriormente, pesquisadores renomados como Ferro (1992) e Napolitano (2003) desdobraram as modalidades didáticas do filme no âmbito da Educação. Tais autores apresentaram aspectos inovadores dentro dessa temática, destacando a análise histórica de filmes, os debates políticos e a reflexão sobre representatividade. Destaca-se também a ampla propagação de aplicativos que vinculam vídeos e que fomentou a utilização de filmes na Educação. Aqui nos inserimos, portanto, pensando o filme como recurso didático. Especificamente, como recurso para trabalhar a literatura.

Livros como *Odisséia*, *Os Lusíadas*, *Dom Quixote*, *Romeu e Julieta* etc. considerados clássicos pelo cânone, carregam em seus cernes desafios para a Educação Básica. Sterzi (2008, p. 48), ao pensar sobre os diferentes mecanismos de leitura de um texto afastado temporalmente e culturalmente dos leitores, afirmou que “a distância histórica entre um texto e seus leitores, quando envolve uma significativa mudança de horizontes culturais, exige a descoberta ou criação de meios capazes de, ao mesmo tempo, levar-nos até o texto e trazê-lo até nós”. Pensar os desafios existentes no tratamento dos clássicos e apresentar subsídios analíticos, tornam nossa pesquisa interessante para futuras propostas didáticas.

Seguindo esse raciocínio, pensamos no filme *Soul* como recurso didático para discutir o clássico de Dante Alighieri na Educação Básica: *A Divina Comédia*¹ (2018). Desse modo, problematizamos quais cenas presentes no filme *Soul* (2020) realizam o *diálogo interautorais* com *A Divina Comédia*. Ao passo, buscamos questionar de que

¹ Faremos referência *A Divina Comédia* por meio do termo *Comédia*. Assim como citaremos Dante Alighieri, tanto pelo seu sobrenome, quanto pelo primeiro nome.

modo utilizar o filme *Soul* para trabalhar a *Divina Comédia* na Educação Básica. Desse modo, objetivamos: a) verificar os desafios gerais de trabalhar com *A Divina Comédia* na Educação Básica; b) identificar as cenas presentes em *Soul* que remetem explicitamente ou analogamente *A Divina Comédia*; e c) apresentar um relato de cenas que podem vir a serem empregadas em sequências didáticas².

Metodologia

Para que tal diálogo seja possível, empregamos metodologicamente o conceito *diálogo interautorais* descrito por Barros (2011a). Segundo o historiador, todo sujeito recebe influências e experiências daquilo que lê, estabelecendo assim um diálogo com outros sujeitos, direto ou indiretamente (BARROS, 2011a, p. 20). Fazendo uso desse conceito, construímos uma metodologia dividida em quatro etapas, sustentada no pressuposto de que “a metodologia para análise fílmica deve ser, acima de tudo, multidisciplinar e pluridiscursiva” (BARROS, 2011b, p. 194). Assim, primeiro empregamos o método de *revisão bibliográfica temática* de Severino (2007, p. 121), a fim de levantar informações sobre os desafios de trabalhar com *A Divina Comédia* na Educação. Concomitantemente à revisão, empregamos o método *fichamento de citação*, descrito por Andrade (2009, p. 47).

Na segunda etapa, passaremos para a análise fílmica, que consistiu na separação de elementos formais do filme³, tais como diretor, atores, codiretor, contexto de lançamento, enredo, personagens, tempo, espaço e narrador (GANCHO, 1999). Já na terceira etapa, paralela à segunda, realizamos o mapeamento dos elementos formais do livro com base nos pressupostos de Moisés (2007). Semelhante a análise fílmica, localizamos o narrador, as personagens, o tempo/espaço, os recursos narrativos empregados, o contexto do autor e contexto histórico da obra⁴.

² Nosso intuito não é descrever ou montar sequências didáticas, mas através da análise do *diálogo interautorais* relatar cenas que realizam diálogos com determinadas passagens da *Comédia*. Desse modo, nosso relato fornece subsídios para docentes incorporarem em suas sequências didáticas.

³ Entende-se por elementos formais aspectos pontuais e objetivos que compõem um objeto, por exemplo: autor de uma música, o narrador de um texto, as personagens de um filme etc.

⁴ Tanto Gancho, quanto Moisés, desenvolvem uma teoria da análise literária, voltada para o campo da Literatura. Escolhemos ambos por aplicarmos aqui um exame teórico literário. Contudo, uma possibilidade alternativa, de igual relevância, seria o emprego da análise do discurso literário de

Após essa classificação, iniciaremos a quarta etapa, fundada na análise de imagem prescrita por Penafria (2009, p. 4), a qual consiste no recorte de cenas do filme e na análise simbólica e cultural das cenas, resultando assim no *diálogo interautoral*. O texto está dividido em: a) levantamento dos desafios em trabalhar os clássicos na Educação Básica; e b) análise dos aspectos técnicos/narrativos do filme e do *diálogo interautoral*.

Resultados: desafios na leitura dos clássicos

Segundo Calvino (2007, p. 11), “Os clássicos são aqueles livros que chegam até nós trazendo consigo as marcas das leituras que precederam a nossa e atrás de si os traços que deixaram na cultura ou nas culturas que atravessaram (ou mais simplesmente na linguagem ou nos costumes)”. Logo, sua leitura proporciona o questionamento sobre o cânone, a dominação da cultura, além do entendimento do passado e do futuro. Um texto como *A Divina Comédia* é atemporal, pois é transcendente, ou seja, os sentidos estão além do seu tempo.

Escrita no século XIV, a *Comédia* é um poema épico o qual o narrador relata, a partir de sua memória, as situações passadas. Portanto, um aspecto autoficcionalista se faz presente, fato não comum na Idade Média. Dante é o autor, narrador e, também, o próprio protagonista, logo narrador-personagem, pois descreve o que viveu. Além disso, a *Comédia* possui a alternância de pontos de reflexão e ação.

Esse clássico é dividido em três volumes, respectivamente: Inferno, Purgatório e Paraíso. Ademais, é estruturada em terça rima e possui uma musicalidade costurada nos esquemas rítmicos, contendo 33 cantos em cada uma de suas três partes. Além de ser uma síntese cultural da tradição Ocidental até o século XIII é, também, um texto inteiramente alegórico, pois permite que o leitor aceite as imagens e compreenda a lógica interna da narrativa por meio delas. A estrutura espacial é construída de forma lógica, possuindo divisões equivalentes às noções de pecado, punição, penitência e salvação.

No Inferno, Dante está perdido numa selva escura e encontra Virgílio, seu primeiro guia, representante da poesia e da vontade divina. Virgílio, portanto, ajuda

Dominique Maingueneau (2014). Tal pesquisador preza por uma abordagem histórica contextualizada do discurso, fazendo relação permanente entre o discurso e seu contexto político, social e cultural.

Dante, a pedido de Beatriz, por intercessão de Santa Luzia. Dante percorre os três estágios citados a fim de alcançar a beatitude, que seria uma alegria por encontrar o amor digno de poesia: Beatriz. Para ele, a morte de sua amada significa um começo.

Então, Dante e Virgílio começam a jornada rumo ao Inferno. O Inferno constitui-se em um fosso dividido em nove círculos. As almas condenadas ao Inferno são direcionadas para esses círculos. Cada círculo possui uma punição determinada, correspondendo a um pecado específico. No segundo círculo encontra-se Minós, o juiz do Inferno, e no último círculo, no fundo do fosso, encontra-se Lúcifer. Dante percorre os nove círculos e passa a encontrar uma série de personagens. Essas estão vinculadas, na maioria, à mitologia greco-romana e à vida pública de Dante. A linguagem é corriqueira da época, e as cenas de ação aparecem em maior quantidade, se comparadas aos momentos de reflexão.

Já no Purgatório, as almas possuem uma linguagem mais sublime. Ocorre uma alternância equivalente entre ação e reflexão dentro dos próprios cantos. O Purgatório está dividido em nove terraços, que representam os pecados capitais. As almas necessitam purgar seus pecados. Desse modo, elas caminham em direção ao topo, ou seja, ao céu, onde receberão a salvação. Nesse estágio, o comportamento de Dante se torna mais independente em relação a Virgílio, ao passo que Beatriz, ao final do livro, aparece para guiar Dante, enquanto Virgílio retorna ao Inferno.

No Paraíso, a ação diminui drasticamente. Ao passo, as cenas de reflexão e digressão se destacam. As personagens começam a ser constituídas por figuras teológicas. Já a escrita se torna mais eloquente, apresentando um vocabulário religioso. Em comparação aos outros dois livros, constata-se no Paraíso o uso extenso de metáforas reflexivas que se ocupam com a fé, amor e Deus.

Dessa forma, “para compreender uma obra literária, devemos, antes de tudo, tentar alinhar nossa própria visão da realidade o mais próximo com a visão que prevalecia na época que a obra foi composta” (SCHOLLES, KELLOGG, 1977, p. 57). Corroborando essa ideia, Sterzi (2008) afirma ser necessário identificar os desafios de trabalhar com uma obra distante temporalmente/culturalmente.

Devido a vários fatores percebidos na obra, nota-se que um dos principais desafios em trabalhar com a *Comédia* é o fato de sua estrutura narrativa ser considerada, pelos discentes, um desafio, logo rejeitada imediatamente (SOUZA, 2020, p. 130). Essa

rejeição se deve, muitas vezes, à dificuldade de compreensão das representações e da construção de sentidos das cenas. Desse modo, a *Comédia* se faz um desafio devido, fundamentalmente, ao seu lapso temporal/cultural.

Para isso, segundo Meira (1998, p. 67-69), é importante que o professor, como agente transformador e histórico, conheça a turma e desenvolva mecanismos que partam do conhecimento prévio do aluno. Ao pensarmos no processo de desenvolvimento da aprendizagem é necessário considerar o nível de cada aluno, de acordo com o que Vygotsky⁵ (1987) propõe, ou seja, a criança ou até mesmo o adolescente pode não acompanhar se estiver fora de seu nível, sendo então prejudicial a aprendizagem que deveria ser efetiva.

Além desses desafios intrínsecos, os docentes enfrentam a baixa qualificação profissional (PEREIRA, 2016, p. 41), ou seja, nem todo docente está preparado com métodos didáticos para abordar a *Comédia*. Um dos fatores corrosivos para essa má qualificação é, de acordo com Saviani (2008, p. 152), a escassez de investimentos na formação continuada. Esses fatores corrosivos são externos e devem ser problematizados profundamente, ao passo que o Estado deve ser cobrado. Mas, no momento, realizamos a análise do *diálogo interautor*al entre *Soul* e a *Comédia*, fornecendo assim subsídios/considerações que podem vir a fornecer a formulação de propostas didáticas para superar os desafios encontrados no tratamento da *Comédia* na Educação Básica.

Resultados: o diálogo interautoral entre *Soul* e *A Divina Comédia*

Diante dos desafios apresentados ao trabalhar com *A Divina Comédia* na Educação Básica, uma possibilidade cabível é pensar em recursos metodológicos para acessá-la. As pinturas como *O mapa do Inferno* de Sandro Botticelli ou a coleção de quadros de Gustave Doré são bons exemplos de leituras de *A Divina Comédia* que poderiam ser utilizadas como recursos didáticos na sala de aula. Contudo, optamos pelo

⁵ Os níveis de desenvolvimento, de acordo com Vygostky (1987) são dois: o primeiro corresponde ao que o indivíduo é capaz de fazer com ajuda de uma pessoa mais experiente (Zona de Desenvolvimento Próximo) e o segundo diz respeito a ações que o indivíduo consegue fazer sem ajuda (Nível de Desenvolvimento Atual). Ambos são importantes e devem ser respeitados, além de considerados já que fazem parte do processo de formação de cada um.

filme *Soul* (2020) lançado pela *Walt Disney Pictures* e *Pixar Animation Studios* em 2020.

Dirigido por Pete Docter e Mike Jones, *Soul* começou a ser gestado em 2016, quando Docter, após receber o Oscar pelo filme *Inside Out*, passou a planejar seus próximos trabalhos. Essa longa elaboração recebeu reconhecimento com o *Oscar* de Melhor Trilha Sonora Original e Melhor Filme de Animação de 2021.

O filme narra a história de Joe Gardner, um professor de piano que sonha em ser um músico de *jazz* reconhecido. Porém, ele morre quando consegue a oportunidade de se apresentar com uma banda famosa. A caminho da contemplação eterna, ele recusa seu *destino* e acidentalmente acaba caindo no espaço onde as almas são formadas. O filme então explora diferentes concepções de como as personalidades são formadas e como a alma é enviada para a terra. Nesse momento, Joe Gardner conhece uma alma que não tinha a intenção de ir para Terra. Juntos se lançam numa aventura para recuperar o corpo de Joe, que havia ficado na terra, enquanto fogem do *destino*. No final, Joe Gardner recupera seu corpo e compreende o significado do *sentido da vida*.

O elenco principal de *Soul* (2020) é composto por Jamie Foxx (Joe Gardner), Tina Fey (Alma 22) e Phylicia Rashad (Libba Garner, mãe de Joe). O protagonista atua como narrador e por meio dele acontecem extensas digressões, as quais abrem debate para problemáticas como o *sentido da vida* e a noção de *destino*. A personagem Joe Gardner pode ser considerada redonda, uma vez que o filme revela em profundidade e qualidade os sentimentos, defeitos, desejos, emoções, passado, família, etc. (MOISES, 2007, p. 139). Enquanto que a personagem secundária que toma maior ênfase é a Alma 22, também uma personagem redonda, pois observamos uma evolução dos sentimentos dela.

Já o enredo é composto de cenas-chave, que modificam o tempo/espaço. Os momentos de reflexão acarretam na modificação do enredo, uma vez que geram mudanças nas personagens. As ações, enquanto “soma de gestos e atos que compõem o enredo, o trecho ou a história” (MOISES, 2007, p. 118), tendem para ações internas, passando-se em longos monólogos e diálogos que extrapolam. O tempo e espaço no filme não são lineares, mas flutuam entre o transcendente e o terreno.

Tendo em vista esse panorama geral da composição do filme, realizamos o recorte de cinco cenas fundamentais para estabelecer o *diálogo interautoral* entre *Soul* e

A Divina Comédia. Destarte, pensamos tais cenas como recursos didáticos para abordar a *Comédia* na Educação Básica. Ressaltando que não realizamos a formulação de sequências didáticas.

A primeira cena remete ao canto I do Inferno, momento em que Dante encontra-se perdido dentro de uma selva: “A meio caminhar de nossa vida/fui me encontrar em uma selva escura:/estava a reta minha via perdida” (ALIGHIERI, 2018, p. 33). Diante disso, percebe-se que Joe também se encontra perdido quando adentra ao *salão da vida*. Nesse salão, ao observar sua vida em retrospecto, Joe percebe que perseguiu um sonho que deixou-o cego, fazendo-o perder momentos significativos.

A segunda cena se refere à formação das almas. Em *Soul* temos dois tipos de almas: as que já morreram e as que vão nascer. As almas são criadas com personalidades, ou seja, são divididas em grupos, de acordo com uma característica. Na *Comédia*, as almas também possuem personalidades criadas, vividas e preservadas após a morte. Tanto que expõem orgulho, vaidade e reações.

Para que o aluno entenda a relação das almas é interessante trazer as visões nos diferentes períodos históricos sobre a composição de alma. Além disso, é possível fazer mapas mentais para explicitar o esquema das almas de *Soul* e comparar com passagens da *Comédia* em que as almas aparecem.

A terceira cena expressa uma característica narrativa. Passagens como: a) quando Joe cai em um buraco, no qual morre; b) quando Joe e a Alma 22 pulam da escola da vida em direção à Terra, levando Joe a despertar de um coma; e c) no momento em que Joe desmaia ao perseguir a Alma 22. Essas passagens remetem a um recurso narrativo interessante, que surgiu com *A Divina Comédia*. Dante utiliza desmaios no enredo para formular passagens temporais e espaciais. Assim acontece em *Soul*, no qual os desmaios implicam em uma mudança no enredo.

Esse diálogo estabelecido pelo recurso narrativo permite aos docentes trabalharem o desenvolvimento narrativo com seus discentes. Assistindo as passagens do filme e lendo algumas passagens como o desmaio de Dante no Canto I ou III do Inferno (ALIGHIERI, 2019a), que estabelece uma compreensão de recursos abstratos (SANTOS, 2001).

A quarta cena é o momento em que Joe, na Escola da Vida, observa as almas pulando em um buraco. No fundo desse buraco, Joe avista a Terra de cima, do plano

metafísico/divino. Essa imagem, o olhar sobre a Terra, do céu, faz referência direta ao Canto XXII do livro *Paraíso* de *A Divina Comédia*.

Nesse canto, Dante havia acabado de ascender ao oitavo céu, o das estrelas fixas. Nesse momento, Beatriz, sua guia, convida-o para olhar para baixo e observar a Terra. Citando essa passagem:

“Começou [Beatriz], ‘que ora tu debes aguda e clara ter a tua visão. Antes, porém, de que inda mais te eleves, mira pra abaixo e vê quanto do mundo te fiz patente sob teus passos breves; pra que tu, quanto mais possas, jucundo te apresentes à tropa triunfante que alegre vem por este céu rotundo’. A todas retornei [Dante], co’ o olhar pujante, as setes esferas e, entre elas, vi este globo tal, que sorri pelo seu vil semblante” (ALIGHIERI, 2019c, 159)

Dante, conduzido por Beatriz, ao olhar a Terra, sorri. Essa metáfora possui, entre tantos sentidos, a representação do homem que, ao ascender ao céu e olhar de onde veio, passa a compreender o sentido da vida. Certamente temos uma divergência de sentidos da vida entre a *Comédia* e *Soul*; contudo, isso não inviabiliza a relação entre a cena e o canto XXII.

Seguindo os passos do docente Freire (2009, p. 22), “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção”. É a possibilidade de explorar, via metáfora, o sentido da vida entre os discentes. Metodologias como *Storytelling*, que “ao narrar-se, a pessoa parte dos sentidos, significados e representações que são relacionados às experiências vividas e mesclados à própria experiência do momento” (MADDALENA, D’ÁVILA, SANTOS, 2018, p. 300), auxiliam na apropriação do conteúdo e reflexão em si.

Na última cena, Joe cai em um buraco no meio da cidade de Nova York, onde acaba morrendo, e sua alma vai parar em uma escada rolante. Essa escada está situada no “além vida”, ou seja, no pós-morte. No final da escada, encontra-se um ponto extremamente grande e brilhante que passa a incorporar as almas que chegam até o final da escada. Essas almas, então, se convertem em pequenos pontos brilhantes e passam a se situar ao redor da esfera.

Essa cena inicial de *Soul* faz referência direta à imagem de Deus descrita no Canto XXVIII do *Paraíso*.

E, deles ao volver, veio-me o olhar tudo bater do que essa esfera assume; e, o centro dos seus giros a indagar, um Ponto eu [Dante] vi, do qual raiava um

lume tão forte que, por si, nos acautela já os olhos, ao cerrá-los com seu acume; e é tão sutil que até a menor estrela nossa que em seu cotejo se pudesse, Lua a diria nosso entender ao vê-la (ALIGHIERI, 2019c, p. 196)

O mistério da face de Deus e do pós-vida são questões que intrigam a civilização ocidental há milênios. Dante, ao produzir a imagem de Deus como um ponto que seu brilho ofuscava a visão, afirmava que não era possível conhecer a face de Deus. Somado a isso, Dante apresenta a imagem do retorno ao criador, indicando que a vida santa, a qual prezava pela salvação eterna, deveria seguir Deus. Tais concepções são resgatadas em *Soul*, seja intencionalmente ou não.

Esse fato leva a fomentação de ambos os mistérios. Seguindo os passos de Moreira Kenski (2003, p. 7), a aprendizagem deve ser aberta, não linear e não solidificada. Dessa forma, os docentes podem buscar um aproveitamento desse *diálogo interautoral* entre *Soul* e a *Comédia* para abordar ambos os mistérios e as percepções de Dante.

Considerações Finais

Assim, afirmamos que trabalhar com o clássico *A Divina Comédia* na Educação Básica implica em desafios. Entre os desafios encontrados, evidenciamos a distância temporal, espacial e cultural como problemáticas intrínsecas ao clássico. Somando a esses, temos a defasagem metodológica na formação dos docentes e a falta de investimentos na formação continuada por parte do Estado. Essa série de problemáticas leva a buscar recursos potencialmente didáticos para o tratamento da *Comédia* em sala. O recurso selecionado e analisado foi o filme *Soul* (2020).

Diante de nossa problemática, o filme provou realizar um *diálogo interautoral* com a *Comédia* em cinco cenas-chave: a) o início do canto I do Inferno, com Dante e Joe estando ambos perdidos e vendo a vida em retrospecto; b) a formação das almas, tanto no filme quanto no livro, as almas possuem características sensitivas, além de memória e sentimentos humanos; c) a condução da narrativa pautada no recurso do desmaio como nó que faz mudar o cenário espaço-temporal; d) observação da Terra, que remete diretamente ao canto XXII do Paraíso, onde o homem vê o sentido da vida olhando para o mundo; e) a imagem de Deus como um ponto luminoso, que ofusca a visão, rererente ao canto XXVIII do Paraíso.

Tal *diálogo interautorais* forneceu subsídios/considerações que podem ser pensados como caminhos para usar o filme *Soul* na Educação Básica como recurso didático. Desse modo, propomos uma série de caminhos, dentre eles, a exploração do sentido da vida, a investigação narrativa, a imaginação do além vida e do pré-vida.

Referências

ALIGHIERI, Dante. **A Divina Comédia**. Trad. e notas de Italo Eugenio Mauro. São Paulo: Editora 34, 2018.

ALIGHIERI, Dante. **A Divina Comédia - Inferno**. Trad. e notas de Italo Eugenio Mauro. São Paulo: Editora 34, 2019a.

ALIGHIERI, Dante. **A Divina Comédia - Purgatório**. Trad. e notas de Italo Eugenio Mauro. São Paulo: Editora 34, 2019b.

ALIGHIERI, Dante. **A Divina Comédia - Paraíso**. Trad. e notas de Italo Eugenio Mauro. São Paulo: Editora 34, 2019c.

ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos na graduação**. 9. Ed. São Paulo: Atlas, 2009.

BARROS, José D'Assunção. **Teoria da História – Volume 4: Acordes historiográficos: uma nova proposta para a Teoria da História**. Petrópolis: Vozes, 2011a.

BARROS, José D'Assunção. Cinema e história – Considerações sobre os usos historiográficos das fontes fílmicas. **Comunicação e sociedade**, v. 32, n. 55, p. 175-202, 2011b.

CALVINO, Italo. **Por que ler os clássicos**. Trad. de Nilson Moulin. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

FERREIRA, Oscar M. de C.; SILVA JUNIOR, Plínio D. da. **Recursos audiovisuais para o ensino**. 3. ed. São Paulo: EPU, 1975.

FERRO, Marc. **Cinema e história**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 1999.

MADDALENA, Tania Lucía; D'ÁVILA, Carina; SANTOS, Edméa. Visual Storytelling e pesquisa-formação na cibercultura. **Revista Brasileira de Pesquisa (Auto) Biográfica**, Salvador, v. 3, n. 7, p. 290-305, jan./abr. 2018.

MAINGUENEAU, Dominique. **Discurso literário**. Trad. Adail Sobral. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2014.

MEIRA, Marisa Eugênia Melillo. Desenvolvimento e aprendizagem: reflexões sobre suas relações e implicações para a prática docente. **Ciência & Educação**, v. 5, p. 61-70, 1998.

MOISÉS, Massaud. **A análise literária**. 17. ed. São Paulo: Cultrix, 2007.

NAPOLITANO, Marcos. **Como usar o cinema na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2003.

PENAFRIA, Manuela. Análise de filmes – conceitos e metodologia (s). In: CONGRESSO SOPCOM, VI, 2009, Lisboa. **Anais [...]**. Lisboa: Universidade Lusófona, 2009, p. 1-10.

PEREIRA, Volmir Cardoso. Obras clássicas e contemporâneas na escola: como acessá-las, por quê lê-las? **Revista de Estudos Literários**, v. 31, p. 31-42, 2016.

SANTOS, R.E. Aplicações da história em quadrinhos. **Comunicação & Educação**, v. 1, n. 22, p. 46-51, 2001.

SCHOLES, Robert.; KELLOGG, Robert. **A natureza da narrativa**. Trad. Gert Meyer. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1977.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SAVIANI, Dermeval. **A pedagogia no Brasil: história e teoria**. São Paulo: Autores Associados, 2008.

SOUL. Direção; Pete Docter. Estados Unidos: Pixar, 2020. 1 DVD (100 min.).

SOUZA, Willian **EDUARDO RIGHINI DE**. Por que ler os clássicos na escola? Observações a partir de um clube de leitura para adolescentes. **Revista Educação e cultura contemporânea**, v. 17, n. 44, p. 127-150, 2020.

STERZI, Eduardo. **Por que ler Dante?** Porto Alegre: Editora Globo, 2008.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.