



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS  
CENTRO DE ARTES  
CURSO DE CINEMA E ANIMAÇÃO

**ADAPTAÇÃO NARRATIVA DE QUADRINHOS PARA CINEMA: UM ESTUDO DE  
CASO EM SCOTT PILGRIM**

JOÃO VICENTE CÔRREA DE OLIVEIRA  
PROF. ORIENTADOR: ANDRÉ MACEDO

PELOTAS, DEZEMBRO DE 2014

## **Adaptação narrativa de quadrinhos para cinema: um estudo de caso em Scott Pilgrim**<sup>1</sup>

João Vicente Corrêa de Oliveira

### **RESUMO**

Este estudo analisa a adaptação cinematográfica *Scott Pilgrim vs O mundo* (2010) de Edgar Wright, baseada no romance gráfico *Scott Pilgrim* escrito por Bryan Lee O'Malley entre 2004 e 2010. Objetiva-se investigar o processo de transposição de uma mídia para a outra, percebendo as especificidades que cada meio impõe à narrativa. Além disso, problematiza-se questões referentes a adaptação e as narrativas sequenciais, estabelecendo um diálogo teórico entre as mesmas.

**Palavras-chave:** Scott Pilgrim; adaptação cinematográfica; romance gráfico

### **ABSTRACT**

This research analyzes the film adaptation *Scott Pilgrim vs. The World* (2010) by Edgar Wright, based on the graphic novel *Scott Pilgrim* by Bryan Lee O'Malley, written between 2004 and 2010. The objective is to investigate the transposition process from one media to the other, realizing the specifics that each medium requires the narrative. In addition, it discusses issues related adaptation and sequential narrative, establishing a theoretical dialogue between them.

**Key-words:** Scott Pilgrim; film adaptation; graphic novel

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Cinema e Animação do Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Pelotas.

## 1. Introdução

Considerando a adaptação como todo ato de recriação de determinado material, pode-se dizer que a adaptação é tão antiga quanto a própria humanidade, uma vez que sempre se contou histórias e as mesmas são recontadas até hoje, sendo adaptadas de acordo com seu público-alvo e contexto. Segundo André Bazin (1991) as adaptações, apesar de recorrentes, só começaram a ser discutidas a partir do século XVIII, quando a noção de plágio começou a aparecer na história literária. Exemplo disso é Shakespeare, que ficou famoso por levar ao teatro histórias escritas por outros autores na Inglaterra do século XVI.

Na sociedade atual, as adaptações, em suas diferentes expressões – música, teatro, cinema, dança, entre muitas outras – ganham cada vez mais espaço e visibilidade. De acordo com Linda Hutcheon (2013), as estatísticas das últimas duas décadas mostram que 85% dos vencedores de “Melhor filme” no Oscar, bem como 95% de todas as minisséries e 70% dos filmes feitos para TV que ganham Emmy Awards são adaptações de textos literários. A autora ainda afirma que tamanho interesse pelas adaptações “advém simplesmente da repetição com variação, do conforto do ritual combinado à atração da surpresa. O reconhecimento e a lembrança são parte do prazer (e do risco) de experienciar uma adaptação.” (HUTCHEON, 2013, p. 25).

Tendo em vista esses altos índices, esse trabalho se justifica pela necessidade de problematizar os processos adaptativos para, dessa forma, entender os papéis das adaptações na sociedade contemporânea. Nesse, os objetivos dessa pesquisa são investigar os processos adaptativos do gênero HQ para audiovisual, estabelecer paralelos e diferenças entre a série de Histórias em Quadrinhos (HQs) Scott Pilgrim Contra o mundo de Bryan Lee O’Malley, publicado no Brasil em três volumes, no ano de 2010, e sua respectiva adaptação para o cinema Scott Pilgrim vs O mundo, dirigida por Edgar Wright, também no ano de 2010, e analisar de que forma o gênero Histórias em Quadrinhos é transposto para o cinema.

Esse trabalho terá como métodos a pesquisa bibliográfica e a análise direta de enxertos do romance gráfico Scott Pilgrim e de sua adaptação cinematográfica para, através da investigação dos processos adaptativos envolvidos nessas obras, descobrir de que forma o gênero Histórias em Quadrinhos é transposto para o cinema.

## 2. Conceitualizando e problematizando a adaptação

Para entender melhor o que é adaptação, se faz necessário compreender antes os processos tradutórios, visto que em primeira instância, a adaptação pode ser entendida como um conjunto de operações tradutórias que resultam em um texto que, embora não seja aceito como uma tradução, ainda é reconhecido como representante do texto original.

Atualmente, podem-se distinguir três tipos básicos de tradução: (1) a *tradução intralingual*, quando são feitas traduções dentro da mesma língua, como a atualização da linguagem de romances antigos em novas edições com uma linguagem mais acessível para os leitores atuais; (2) a tradução interlingual, talvez a mais reconhecida, que faz uma correspondência dos signos de uma determinada língua para os de outra língua, respeitando seu significado; e (3) a tradução intersemiótica que envolve a transposição de um texto de uma semiose para outra semiose, como do livro para o filme, da história em quadrinho para o jogo, entre outras.

Vinay & Darbelnetd (1958 apud CINTRÃO, 2012) listam a adaptação como um dos sete procedimentos de tradução. De acordo com os autores, a adaptação seria usada quando o contexto que é descrito no texto fonte, não tem correspondência na cultura onde o novo texto será recebido. Essa definição concebe a adaptação como um procedimento para alcançar a equivalência entre o texto fonte e o novo texto.

As pesquisas mais atuais, entretanto, definem a adaptação através de uma perspectiva mais emancipatória, menos ligada aos estudos de tradução, e enfatiza os aspectos dialógicos desse processo, buscando uma investigação da complexidade do diálogo entre diferentes linguagens. Segundo HUTCHEON (2003), a adaptação é uma assumida transposição de uma obra reconhecível, bem como um ato criativo e interpretativo de apropriação. Nessa perspectiva, a autora afirma que:

Em primeiro lugar, vista como uma *entidade* ou *produto formal*, a adaptação é uma transposição anunciada e extensiva de uma ou mais obras em particular. Essa “transcodificação” pode envolver uma mudança de mídia (de um poema para um filme) ou gênero (de um épico para um romance), ou uma mudança de foco e, portanto, de contexto: recontar a mesma história de um ponto de vista diferente, por exemplo, pode criar uma interpretação visivelmente distinta. (...) Em segundo, como um *processo de criação*, a adaptação sempre envolve tanto uma (re-)interpretação quanto uma (re-)criação; dependendo da perspectiva, isso pode ser chamado de apropriação ou recuperação (HUTCHEON, 2013, p. 29).

No que diz respeito especificamente às adaptações cinematográficas, pode-se afirmar que muitas vezes se estabelece uma relação conflituosa entre o cinema e a literatura. A

segunda, que sempre ocupou um espaço de destaque nas diferentes sociedades, é frequentemente vista como superior, relegando às adaptações cinematográficas um local secundário, de submissão e de dependência. Através de perspectivas como essa, é comum encarar o filme adaptado como razão para a não leitura da obra original. BAZIN (1991) refuta lógicas como essas, afirmando que adaptações cinematográficas são frequentemente mais eficazes em gerar novos leitores do que resenhas positivas sobre o livro que está sendo adaptado. “(...) esse raciocínio está confirmado por todas as estatísticas da edição, que acusam um aumento surpreendente da venda das obras literárias depois da adaptação pelo cinema”. (BAZIN, 1991 p.93). O autor ainda afirma que mesmo quando as adaptações cinematográficas não são consideradas boas pela crítica,

(...) elas não podem causar danos ao original junto à minoria que o conhece e aprecia; quanto aos ignorantes, das duas uma: ou se contentarão com o filme, que certamente vale por um outro, ou terão vontade de conhecer o modelo, o que é um ganho para literatura (BAZIN, 1991, p. 93).

De acordo Robert Stam (2012) essas visões negativas sobre as adaptações são endossadas pela própria crítica que, usualmente, recai nessa mesma visão ultrapassada da literatura como forma de arte superior.

A linguagem convencional da crítica sobre as adaptações tem sido, com frequência, profundamente moralista, rica em termos que sugerem que o cinema, de alguma forma, fez um desserviço à literatura. Termos como “infidelidade”, “traição”, “deformação”, “violação”, “abastardamento”, “vulgarização”, e “profanação” proliferam no discurso sobre adaptações, cada palavra carregando sua carga específica de ignomínia. (...) Embora seja fácil imaginar um grande número de expressões positivas para as adaptações, a retórica padrão comumente lança mão de um discurso elegíaco de perda, lamentando o que foi “perdido” na transição do romance ao filme, ao mesmo tempo em que ignora o que foi “ganhado” (STAM, 2012, p. 20).

Essa visão da adaptação cinematográfica causando danos ao original, gerando prejuízo ao texto fonte está intimamente ligada à noção de fidelidade. O público consumidor, muitas vezes, busca uma total equivalência entre as duas obras, esperando assistir exatamente aquilo que leu – ou ainda, a sua interpretação daquilo que leu. Porém o processo de transposição entre semioses esbarra nas especificidades e limitações que cada meio impõe, tornando essa fidelidade impossível de ser alcançada. Isso pode gerar decepção e frustração no espectador que, frequentemente, desenvolve um sentimento negativo em relação às adaptações.

Ainda segundo STAM (2012), todas as adaptações são “infieis” e estão em constante diálogo umas com as outras. Isso quer dizer que todo texto é um diálogo intertextual, ou seja,

faz referências a outros textos já escritos. Nesse sentido, ou não há originalidade, visto que tudo já foi dito anteriormente, ou todas as obras – sejam elas fonte ou adaptadas – são inexoravelmente originais.

### 3. Dos quadrinhos ao cinema

As Histórias em Quadrinhos, durante muito tempo, não encontraram o seu lugar no cenário artístico mundial. Embora as primeiras histórias representadas através de imagens tenham surgido ainda no século XIX na Europa, elas só atingem sucesso muitos anos depois, nos Estados Unidos, onde incorporam o tom humorístico às narrativas.

Nos estudos teóricos, não foi diferente. Até hoje, dentro dos Estudos Literários, as HQs ainda são consideradas como um gênero literário menor, inferior aos romances, recebendo muitas vezes a classificação de “literatura marginal”, uma literatura que frequentemente não tem espaço na academia, local onde grande parte dos estudos literários se desenvolvem. De acordo com Paulo Ramos (2014) essa perspectiva que enxerga as Histórias em Quadrinhos enquanto literatura, ainda que comum, é equivocada:

Chamar quadrinhos de literatura, nada mais é do que uma forma de procurar rótulos socialmente aceitos ou academicamente prestigiados (caso da literatura, inclusive a infantil) como argumento para justificar os quadrinhos, historicamente vistos de maneira pejorativa, inclusive no meio universitário. Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos (RAMOS, 2014, p. 17).

Tais discussões sobre a autonomia das Histórias em Quadrinhos ainda são muito recentes e somente começaram a se ampliar a partir de 1985 com a publicação de livros como *Quadrinhos e arte sequencial*, de Will Eisner. Conforme afirma o autor, os quadrinhos podem ser definidos como arte sequencial, que é “uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (EISNER, 1999, p. 5).

Essa definição mostra uma das muitas aproximações entre as Histórias em Quadrinhos e o Cinema, visto que o último também pode ser caracterizado por suas imagens sequenciais organizadas com o intuito de narrar histórias. Outros aspectos, como os tipos de enquadramento, facilidade nas mudanças de perspectiva, velocidade da leitura e o uso das cores frequentemente são encontrados nas duas linguagens e colaboram para um diálogo entre cinema e quadrinhos. Segundo Eisner ambas as linguagens

(...) lidam com palavras e imagens. O cinema reforça isso com som e a ilusão do movimento real. Os quadrinhos precisam fazer uma alusão a tudo isso a partir de uma plataforma estática impressa. O cinema usa a fotografia e uma tecnologia sofisticada a fim de transmitir imagens realistas (EISNER, 2008, p. 75).

Essas relações foram rapidamente percebidas pelos diretores e as primeiras adaptações cinematográficas de histórias em quadrinhos começam a serem realizadas a partir de 1930<sup>2</sup>, algumas atingindo grande número de bilheteria. Dados mais recentes evidenciam que esse sucesso só vem aumentando desde então, e as adaptações de quadrinhos atingem um público cada vez maior. É o caso de *Watchmen* (2009) dirigido por Zack Snyder, adaptado da *Graphic Novel*<sup>3</sup> homônima de Alan Moore e Dave Gibbons (1987), que no seu fim de semana de estreia, faturou \$55,214,334 somente nos Estados Unidos.

### 3.1 Scott Pilgrim: o romance gráfico

*Scott Pilgrim* é uma série de histórias em quadrinhos de Bryan Lee O'Malley, desenvolvida em seis volumes, tendo início em 2004 com a publicação de “*Scott Pilgrim's Precious Little Life*” e término em 2010, com o último volume, “*Scott Pilgrim's Finest Hour*”. No Brasil, a série foi compactada em três volumes e publicada pela Companhia das Letras em 2010, com o nome “*Scott Pilgrim contra o mundo*”.

O romance gráfico narra as aventuras de Scott Pilgrim, um desocupado garoto canadense de 23 anos, baixista de uma banda de rock, que se apaixonada por Ramona Flowers, americana que entrega encomendas da *Amazon*. A trama se desenvolve a partir do cotidiano dessas duas personagens e dos desafios que Scott precisa enfrentar: para ficar com Ramona, o garoto deve derrotar “A liga dos sete ex-namorados do mal”.

Com a arte em preto e branco, esses conflitos são narrados com exagero nas expressões faciais e físicas das personagens – características que remetem aos *mangás*<sup>4</sup> -, através de uma

<sup>2</sup> *Flash Gordon* (1936), *The Lone Ranger* (1938) e *Buck Rogers* (1939).

<sup>3</sup> *Graphic Novel* ou romance gráfico em português é um termo também pautado por Will Eisner, que determina publicações em quadrinhos cuja narrativa estabelece um grau de complexidade maior. Usualmente elas são direcionadas a leitores mais experientes. Scott Pilgrim, objeto de estudo dessa pesquisa, será aqui classificado como romance gráfico.

<sup>4</sup> *Mangás* são Histórias em Quadrinhos de origem Japonesa. Elas se diferenciam das de origem ocidental, por utilizar uma linguagem gráfica muito característica, que envolve traços bem definidos, e, como o alfabeto japonês inclui não apenas sons, mas também ideias, o texto como um todo e principalmente as onomatopéias, fazem parte da arte. Além disso, o texto é disposto da direita para a esquerda.

linguagem que mistura referências tanto do cinema, quanto dos jogos digitais, como é o caso da Figura 1, onde Scott após derrotar o primeiro ex-namorado de Ramona, ganha “moedas”, remetendo claramente aos videogames.



Figura 1: Scott ganha moedas quando derrota o ex-namorado de Ramona

#### 4. Scott Pilgrim: a adaptação cinematográfica

*Scott Pilgrim vs O mundo* é o nome da adaptação cinematográfica lançada em 2010, ano de conclusão do romance gráfico. Dirigida por Edgar Wright e com roteiro de Michael Becall o filme adapta o enredo apresentado nos seis volumes do romance gráfico Scott Pilgrim, em 112 minutos de duração. No fim de semana de estreia, a bilheteria americana atingiu \$10,609,795.

Um dos diferenciais dessa adaptação é que ela transpõe para a linguagem cinematográfica muitos dos elementos do romance gráfico, como legendas, quadros informativos, sinais gráficos de movimento e onomatopeias. Logo na primeira cena do filme, há a presença de uma nota informativa na tela (Figura 3).



Figura 3: Primeiros planos do filme. A fala do narrador é transcrita na tela.



Figura 4: A nota informativa aparece através do balão.

Observa-se que no filme é utilizado o mesmo recurso do romance gráfico (Figura 4), a nota informativa na tela, porém o filme acrescenta especificidades da linguagem cinematográfica: a nota apresenta-se com um *tilt-down*<sup>5</sup>, que dá maior dinamicidade ao plano, diferente do que acontece no quadrinho, que mantém a imagem estática. Além disso, no filme há um narrador que, em *voice over*<sup>6</sup>, narra o que está escrito na tela. No romance gráfico isto é possível através do balão, que nesse caso, se encontra sem apêndice<sup>7</sup>, demonstrando que a fala pertence a um narrador onisciente.

<sup>5</sup> Movimento de câmera no eixo vertical com sentido para baixo.

<sup>6</sup> Voz de um narrador cuja imagem não aparece na tela.

<sup>7</sup> De acordo com RAMOS (2014) apêndice é uma extensão do balão, que se projeta na direção do personagem, indicando a origem da fala. Na tradução da obra de Eisner (1999) essa parte do balão é chamada de *rabinho*.

No que se refere aos elementos gráficos, eles são apresentados de formas distintas. Em determinados momentos, as personagens interagem com os elementos, mostrando que eles não são meramente informativos, como é o usual.



Figura 5: Scott Pilgrim está "afastando" o elemento gráfico.

Quando a personagem Knives Chau declara seu amor à Scott Pilgrim, a palavra “Love/Apaixonada” invade a tela e bate em Scott, demonstrando a forma como Scott se sente: esmagado pelo amor da garota. No romance gráfico (Figura 6), há uma troca de fundo entre os quadrinhos, que torna mais fácil a compreensão da metáfora. No filme (Figura 5) o acontecimento ocorre da mesma forma, mas no lugar da mudança de fundo, há uma sobreposição de cores, deixando a imagem em tons de rosa, transmitindo assim a sensação que o acontecimento não é literal.

Em ambos os casos, ocorre interação das personagens com os elementos gráficos, tornando visível a aproximação da linguagem tanto dos quadrinhos, quanto do filme, com a linguagem dos jogos digitais - Scott afasta/empurra a “palavra”, e a partir disso entende-se que o elemento não apenas é visto pelas personagens, como também pode ser tocado e dessa forma, gerar mudanças significativas dentro da trama.



Figura 6: Scott sendo "esmagado" pelo amor de Knives Chau

Os elementos que são meramente informativos, por sua vez, não são visíveis para as personagens, aparecem tanto na narrativa cinematográfica (Figura 7), como na narrativa gráfica (Figura 8), com o intuito de acrescentar alguma informação nova ao espectador/leitor. No caso das figuras abaixo, os desenhos no canto direito da tela tem a função de situar no presente um acontecimento que ocorreu antes do começo da narrativa.



Figura 7: Narrador dá informações sobre o corte de cabelo de Scott

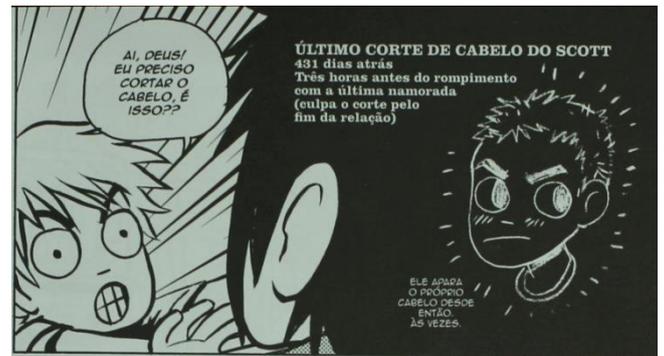


Figura 8: Narrador dá informações sobre o corte de cabelo de Scott

Observa-se nas figuras que há uma forte aproximação entre o filme e o romance gráfico. Não somente o enquadramento usado é o mesmo, mas também o traço do desenho informativo que está inserido na tela e as informações que ele transmite. Novamente, na linguagem cinematográfica o desenho é acompanhado de um narrador, que lê as informações na tela na medida em que elas aparecem, dando dinamicidade ao desenho. Já no romance gráfico, o quadrinho já está com o desenho completamente pronto, deixando a imagem sem movimento. Esse tipo de elemento está presente com menor frequência que o anterior.

Tal proximidade nos traços é uma forma bastante clara de aproximar a adaptação ao texto fonte. Isso também pode ser notado em outros momentos, como na figura abaixo, onde Ramona vive um *flashback* e isso é mostrado através de desenhos. A narrativa cinematográfica, então, inclui desenhos com traços muito semelhantes aos que estão no romance gráfico.



Figura 9: No filme há inserção de desenhos similares aos do romance gráfico

O romance gráfico está, também, repleto de onomatopeias cujo objetivo é representar o som, já que esse recurso não está disponível nas HQs. Ainda que o cinema possa utilizar-se dos efeitos sonoros, as onomatopeias estão fortemente presentes na narrativa cinematográfica *Scott Pilgrim*, como se pode observar na figura 10.



Figura 10: Luta de Scott com Todd

A utilização das onomatopeias aliadas aos recursos sonoros tende a enfatizar as ações praticadas pelas personagens, como os golpes deferidos por elas, visto que elas estão presentes em sua grande maioria durante as cenas de luta. Ainda que as onomatopeias neste filme sejam claramente uma influência do texto fonte, RAMOS (2014) nos lembra que a presença desse recurso de linguagem nos quadrinhos, somente apareceu depois de 1927, com o surgimento do cinema falado.

Ainda na figura 10, pode-se perceber a preocupação do filme em preservar a estrutura narrativa do romance gráfico. No momento em que Todd, ex-namorado de Romana, bate em Scott, a tela é dividida em duas partes, e Scott “salta” de um quadro para o outro, da mesma forma que acontece no romance gráfico (Figura 11), onde a personagem Scott atravessa não apenas de quadro, mas de uma página para outra. Essa é uma característica bastante específica dessa HQ, onde as personagens muitas vezes ultrapassam o limite dos quadros.



Figura 11: Scott atravessa a página

EISNER (1999) explica que a variação de tamanho e ordenação dos quadros é o que dá ritmo à narrativa do romance gráfico.

Os agrupamentos de ação e outros eventos não se decompõem necessariamente sempre do mesmo modo; algumas páginas têm de conter mais cenas individuais que outras. É preciso ter em mente que, quando o leitor vira uma página, ocorre uma pausa. Isso permite uma mudança de tempo, um deslocamento de cena; é uma oportunidade de controlar o foco do leitor. Trata-se, aqui, de uma questão de atenção e de retenção (EISNER, 1999, p. 63).

No cinema, esse controle do tempo se dá através do intervalo entre um fotograma e outro, e o espectador não tem controle algum sobre isso. Enquanto a imagem do romance gráfico é impressa e dá ao leitor o tempo que ele desejar para fazer a leitura e interpretá-la, na narrativa cinematográfica, quem determina os intervalos é o diretor, fazendo assim com que o espectador assuma uma postura mais passiva em relação ao filme.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se perceber a partir da análise comparativa entre este romance gráfico e sua adaptação cinematográfica, uma tendência a misturar linguagens, trazer elementos de linguagens distintas para o cinema. Embora, em certa medida, o cinema tenha sempre se utilizado de recursos de outros meios, a inserção dos elementos dos jogos digitais na linguagem cinematográfica ainda é muito recente. O filme causa um misto de emoções e sensações resultantes dessas linguagens que vão sendo experienciadas ao longo da narrativa, e isso é uma tendência muito contemporânea.

No que diz respeito especificamente ao romance gráfico, observa-se claramente a influência que as referências cinematográficas tiveram na construção de sua organização narrativa. Dessa forma, é correto afirmar que quadrinhos e cinema, em certa medida, se influenciaram mutuamente, o que decorre da proximidade entre essas linguagens, que apesar das limitações que cada meio impõe, estabelecem paralelos.

Além disso, *Scott Pilgrim vs O mundo* ao contrário da maioria dos filmes que opta por traduzir os elementos dos quadrinhos em linguagem cinematográfica, preserva tais elementos, trazendo-os à tela. Isso mostra uma tentativa de manter o diálogo entre a HQ bastante visível, mostrando ao espectador de onde esses elementos vieram. Segundo HUTCHEON (2013), uma adaptação bem sucedida tem que ser capaz de ser entendida a partir dela mesma e deve satisfazer tanto o público conhecedor (do texto fonte) quanto o não conhecedor. Embora *Scott Pilgrim vs O mundo* deixe bastante explícito essa com o romance gráfico, ele ainda é capaz de ser apreendido por quem não teve contato com as HQs, sendo dessa forma, uma adaptação cinematográfica autônoma.

Nesse sentido, pode-se afirmar que a narrativa cinematográfica apesar de muito próxima ao texto fonte na similaridade dos enquadramentos, na fotografia e na forma como os elementos são apresentados ao espectador, é inovadora ao realizar com êxito o dialogismo entre linguagens, que nem sempre é valorizada nas adaptações, transpondo assim para a tela uma narrativa singular, porém intertextual, com variedade de recursos e referências.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAZIN, André. *Por um cinema impuro*. In: BAZIN, A. *O cinema*. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- CINTRÃO, Heloísa. *Introdução aos estudos tradulógicos*. São Paulo, USP: 2012.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- EISNER, Will. *Narrativas Gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos*. São Paulo: Devir, 2008.
- HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Florianópolis, SC: Editora UFSC, 2013.
- MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995..
- RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2014.
- SANDERS, Julie. *Adaptation and Appropriation*. Canada: Routledge, 2006.
- STAM, Robert. *Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade*. In: Ilha do Desterro, Florianópolis, nº 51, jul/dez, 2006, p. 19-53.