

CLÁSSICOS DA LITERATURA EM QUADRINHOS: UMA ANÁLISE DO PUNTO DE VISTA DA TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA

Gabriela Cristina Teixeira Netto do Nascimento¹

Resumo

O universo das histórias em quadrinhos abrange várias formas, como as tiras, também conhecidas como *tirinhas*, os cartuns, charges, gibis, mangás e romances gráficos. Este tipo de narrativa não se restringe a somente um público-alvo. É possível ver HQs para o público infanto-juvenil, bem como para leitores adultos com diferentes temáticas. As HQs são uma forma de texto multimodal que apresentam informações verbovisuais. Além das imagens, há diálogos, narrativas e notas nos quadrinhos que permitem que haja construção de sentido por meio da leitura das ilustrações e falas. Muitas editoras têm optado por publicar versões de obras consagradas da literatura internacional e nacional no formato de romance gráfico. Algumas implicações e escolhas devem ser observadas no âmbito da tradução intersemiótica. A partir da definição de signo de Peirce, a importância de signo, objeto e interpretante será analisada nas traduções intersemióticas de três obras consagradas. Dentre os aspectos a serem estudados nas traduções de prosa para os quadrinhos são: a formatação, a narrativa visual e textual, as inferências e interpretações que os signos não-verbais podem ter no texto como um todo.

Palavras-chave: HQs; Literatura; Tradução Intersemiótica

1. INTRODUÇÃO

O universo das histórias em quadrinhos abrange várias formas, como as tiras, também conhecidas como *tirinhas*, os cartuns, charges, gibis, mangás e romances gráficos. Este tipo de narrativa é destinado a vários públicos-alvo, desde crianças a adultos. As temáticas variam desde aspectos do cotidiano, bem como humor, crítica, política, aventuras, poesia etc. As HQs (histórias em quadrinhos) são uma forma de texto multimodal que apresentam informações verbovisuais. A leitura é feita por meio do código textual e visual.

A articulação da narrativa se dá com a leitura contínua de quadro após quadro, assemelhando-se ao *continuum* formado em filmes (ROSA, 2010, p. 414). Os espaços entre os quadros, chamados de *sarjetas*, são preenchidos pelas experiências e informações prévias de cada leitor transformando a “sequência de quadros em uma única ideia” (MCCLLOUD, 2004, p.66). Além das imagens, há diálogos, narrativas e

¹ Mestranda em Estudos da Tradução (POSTRAD/UNB)

notas nos quadrinhos que permitem que haja construção de sentido por meio da leitura das ilustrações e falas.

A partir da definição de signo de Peirce, três obras literárias adaptadas para os quadrinhos serão analisadas. Tem-se por objetivo observar os aspectos nas traduções de prosa para os quadrinhos, como a formatação, a narrativa visual e textual, as inferências e interpretações que os signos não verbais podem ter no texto como um todo.

2.1. ELEMENTOS VISUAIS

As informações visuais como balões de fala, cor do texto, assim como o tamanho e tipo da fonte e demais alterações como itálico, negrito e sublinhado fazem parte da imagética, mas também da composição textual dos quadrinhos. A partir do momento que se tem uma informação visual inserida no contexto verbal, novos sistemas de leitura são ativados, conectando conhecimentos prévios do leitor para a compreensão o texto. Por exemplo, se há um texto em vermelho, pode ser um indicativo de raiva, ira ou até mesmo de amor ou romance na fala de uma personagem, desencadeando uma sensação emotiva diferente de quando não se tem essa informação imagética.

Os personagens, a mudança de cenário, as onomatopeias (parte do discurso e da imagem), linhas cinéticas indicando movimento ou trajetória e também o contorno dos quadros são elementos aparentes que compõe a narrativa das HQs. São informações que fazem parte do formato inerente aos quadrinhos que geralmente não aparecem em outros textos.

As imagens fornecem informações de extrema importância, pois sob a ótica de Ramos (2012, p.116) desde “a roupa, o cabelo, os detalhes e o formato do rosto, o tamanho do corpo, tudo é informação visual” que ajuda na construção narrativa das histórias em quadrinhos. A repetição de imagens e símbolos reconhecíveis para expressar ideias ajuda na construção da linguagem deste tipo de narrativa, formando uma “gramática da arte sequencial” (EISNER, 2012, p.2). Esses elementos precisam ser compreendidos e analisados, pois muitas informações extralinguísticas podem ser inferidas por meio deles.

2.2. ELEMENTOS TEXTUAIS

As HQs podem contar histórias sem usar palavras. Por meio da sequência de vinhetas e de símbolos convencionais, é possível “ler” uma narrativa somente visual. Entretanto,

os elementos verbais fazem parte da narrativa dos quadrinhos, tanto no nível textual como no nível visual.

Ademais, os diálogos apresentam marcas de oralidade, ou seja, um discurso da *oralidade fingida*, pois não são elaborados de forma a representar a transcrição da fala, mas são escritos de forma que passem uma sensação de serem orais.

De acordo com Lilian Serra e Deus (2012, p. 36), a oralidade fingida está inserida

no âmbito do texto escrito. Ela não reproduz a oralidade real, mas simula essa oralidade por meio de estratégias textuais peculiares a cada autor. É, pois, uma oralidade recriada no universo do texto literário.

Esse efeito de verossimilhança pode ser atingido com estratégias que permitem “criar artificialmente – através dos recursos da arte de escrever diálogos – a impressão de que o que se está lendo é a fala real de um personagem” (BRITTO, 2012, p.87).

3. TRADUÇÃO E SEMIÓTICA

Acerca da tradução, Jakobson (2001, p.65) define a tradução intersemiótica como a tradução que ocorre quando há a “interpretação de signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais”.

O processo de adaptação de obras literárias para HQs, bem como para outros meios, é reinterpretado e ressignificado em uma linguagem específica e, assim, “os signos lidos na obra impressa ganham sonoridade e/ou visualidade e, então, transformam-se em outros signos” (PINTA, 2012, p.61).

Ao se falar de adaptação é necessário fazer a distinção entre adaptação local e global. De acordo com Alves, Anchieta e Frasso (2013, p.100),

A adaptação local restringe-se a partes isoladas do texto-fonte e não engloba o produto da tradução como um todo. Pode ocorrer tanto devido à falta de equivalentes lexicais na língua de chegada como à não existência, na cultura de chegada, de um contexto cultural abordado no texto fonte.

Já a adaptação global abrange o texto-fonte como um todo, reformulando-o de acordo de acordo com fatores externos a ele e operando mudanças profundas em seu conjunto.

A ideia de adaptação adotada aqui se trata da adaptação global, visto que na tradução intersemiótica de literatura para os quadrinhos, muitos signos que não estavam presentes são criados, e outros que estavam presentes são suprimidos. Novas marcas são inseridas de acordo com o projeto de adaptação.

A fim de proporcionar uma análise do ponto de vista da tradução intersemiótica, um autor específico foi selecionado para que haja um direcionamento para comparar a obra literária, com um conjunto de signos linguísticos, e a HQ adaptada, com um conjunto de signos intrínsecos à linguagem quadrinhística.

De acordo com Domingos (2008),

Os signos, também, são realidades construídas com substâncias do mundo exterior para representar realidades, embora entre ambos haja sempre defasagens, como em todo objeto novo e o seu antecessor. Trata-se de uma lei natural de semiose, existente no universo. Todo novo objeto é um composto de algo do passado, concretizado na mente sempre em uma presentidade e com certo estranhamento diferenciador do anterior, mas que se projeta para o futuro como virtual gerador de um novo objeto. Assim, é possível perceber que todo objeto é um signo e todo signo é um objeto, gerando interpretantes, como pensa Peirce o seu mundo dos signos como signos-objetos.

A palavra *signo*, para Peirce (2010, p.46), pode denotar “um objeto perceptível, ou apenas imaginável, ou mesmo inimaginável num certo sentido”. Há um signo escrito, há um signo físico, pode-se ter mais de uma interpretação ou sentido, como a palavra *estrela* – astro com luz própria, artista célebre e sorte – que pode ter vários significados.

Na adaptação de literatura para os quadrinhos é possível ver que um signo pode ter vários *objetos*. A interpretação de um signo linguístico pode ser representada de diferentes formas no âmbito visual. É necessário ter uma familiaridade com algo, a fim de veicular uma informação anterior sobre esse algo. Todo signo deve se relacionar com seu objeto, pois assim é possível compreender a informação, seja ela direta ou indireta.

4. LITERATURA EM HQS

O papel do adaptador/ilustrador é mediar entre dois campos, duas realidades da tradução. Ao pensar e planejar a tarefa de retomar a obra original para a linguagem das HQs, o autor-artista de quadrinhos, “adentra este universo duplo – literário e quadrinizado –, e dele emerge com uma série de elementos inerentes à obra que ele vai abordar” (BARROSO, 2013, p.102).

A adaptação para os quadrinhos requer prática e técnica, pois a literatura em quadrinhos procurar transformar as palavras em imagens. Essa tarefa não é mecânica e requer criatividade do adaptador, porque deve haver um enredo, uma sequência narrativa que deve ser semelhante ao original, a fim de que o leitor reconheça visualmente a relação com a obra literária.

O intuito de recriar clássicos em HQs não pode ser completamente fixo em imagens, nem em textos. Deve haver um equilíbrio entre esses dois códigos para que

não fique maçante, nem opaco por meio de formas reduzidas e ilustradas para facilitar a recepção da leitura.

Sob a ótica de Guerini e Barbosa (2013, p.16)

se ao tradutor cabe compor um poema análogo ao original em outra linguagem e com signos diferentes, isso é factível com a transposição da linguagem literária para a HQ. Todavia, essa tradução é fruto de um exercício sofisticado, que propõe recuperar os grandes clássicos e deles gerar imagens, e não somente em uma tarefa que se limite a reproduzir sentidos e enredos de forma linear e descritiva, relatando-os de maneira direta e sem obstáculos e fazendo o leitor perceber as semelhanças entre um texto e outro. Não, nesse nosso processo de transpor a literatura para HQ a norma é nunca narrar conteúdos de forma reduzida e ilustrada para facilitar a tarefa do receptor, pois isso é ofendê-lo em sua inteligência.

A transposição da linguagem literária para a HQ tem que ter como alvo a reformulação ou recriação do texto em outro gênero. Os quadrinhos de literatura devem ser uma representação, “um poema análogo ao original em outra linguagem e com signos diferentes” (*ibidem*, p.116).

4.1. THE KITE RUNNER (O CAÇADOR DE PIPAS)

Um dos livros selecionados para esta reflexão foi *The kite runner (O caçador de pipas)*, de Khaled Hosseini. Este livro foi lançado em forma de romance gráfico em setembro de 2011, pela Riverhead Books. Na capa do livro há o nome em destaque e logo abaixo o leitor é informado que se trata de um romance gráfico (*graphic novel*).

Os ilustradores Fabio Celoni e Mirka Andolfo que trabalham em ilustração e animação nos estúdios da Disney e foram os responsáveis pela adaptação em quadrinhos.

As marcas de oralidade no texto em inglês aparecem por meio de contrações, por exemplo, *it is* se transforma em *it's*, as orações muitas vezes aparecem em formas reduzidas também, contribuindo para que a leitura do texto seja semelhante à compreensão de um diálogo oral.

O seguinte trecho do livro foi adaptado da seguinte maneira:

Trecho 1. *The kite runner* – Telefone

“Um dia, **no verão passado**, meu amigo **Rahim Khan** me ligou do Paquistão. Ele me pediu para ir vê-lo. **Em pé na cozinha com o telefone ao meu ouvido**, eu sabia que não era só Rahim Khan na linha. Era meu passado de pecados não perdoados. Depois que

desliguei, fui caminhar ao longo Lago Spreckels, no extremo norte do Parque Golden Gate”. (HOSSEINI, 2012, p.1, grifo meu, tradução minha)²



Figura 1. *The Kite Runner* – início

Fonte: *The kite runner*, 2012, p.1. Editora Riverhead Books.

A leitura do texto é dinâmica. Há a narrativa feita pelo personagem principal, mas a história é construída por meio de diálogos diretos. As onomatopeias transpassam as delimitações dos quadrinhos produzindo uma imagem de “inundação” visual e auditiva – mais longe e mais perto conforme o tamanho das letras aumenta e diminui.

Trecho 2. *The Kite Runner* – Fluxo de pensamento

“Sentei-me num banco do parque perto de uma árvore de salgueiro. Pensei em algo que Rahim Khan disse pouco antes de desligar, quase como um **pensamento posterior**. ‘**Há uma maneira de ser bom de novo**’. Eu olhei para aquelas pipas iguais. Pensei em Hassan. Pensei em Baba. Ali. Kabul. Pensei na vida que eu vivi até que o inverno de 1975 veio e mudou tudo. E me fez o que sou hoje.”. (HOSSEINI, 2012, p.2, grifo meu, tradução minha)³

² “One day **last summer**, my friend **Rahim Khan** called from Pakistan. He asked me to come see him. **Standing in the kitchen with the receiver to my ear**, I knew it wasn’t just Rahim Khan on the line. It was my past of unatoned sins. After I hung up, I went for a walk along Spreckels Lake on the northern edge of Golden Gate Park”. (HOSSEINI, 2012, p.1, grifo meu)

³ “I sat on a park bench near a willow tree. I thought about something Rahim Khan said just before he hung up, **almost as an after thought**. ‘**There is a way to be good again**’. I looked up at those twin kites. I thought about Hassan. Thought about Baba. Ali. Kabul. I thought of the life I had lived until the winter of 1975 came and changed everything. And made me what I am today.” (HOSSEINI, 2012, p.2, grifo meu)



Figura 2. *The Kite Runner* – Fluxo de pensamento

Fonte: *The kite runner*, 2012, p.2, Editora Riverhead Books

Nesta parte a ilustração é diferente da cena retratada no livro. Não há a referência de um parque, muito menos de uma árvore. No entanto, a cena está situada na cozinha, reforçando a sequência de quadrinhos anterior. Essa cena no romance gráfico tem uma relação com outra cena no livro, permitindo que o leitor faça a ligação entre as duas.

O fluxo de pensamento, e as lembranças são compreendidos por meio dos retângulos que são inseridos na própria imagem das vinhetas três e quatro da página. O leitor lê o diálogo entre os dois personagens e pode inferir ao ler a narrativa de que o pensamento ocorre ao mesmo tempo, ou logo após a ligação.

4.2. *DOM QUIXOTE EM QUADRINHOS*

O livro *Dom Quixote em quadrinhos* foi publicado em dois volumes. Apesar de o nome da HQs ter o “em quadrinhos” no título, o autor é Miguel de Cervantes. A tradução do texto para o português foi feita por Sérgio Molina. A ilustração e a adaptação dos dois volumes ficaram ao encargo de Caco Galhardo, importante cartunista brasileiro. O primeiro volume conta com um traço *cartunesco* firme e contínuo, enquanto o segundo

volume tem traços finos, quase como rabiscos e não há definição do contorno dos personagens como na primeira parte do livro.

A primeira edição foi publicada em 2005 e a edição utilizada neste artigo é a 11^a reimpressão feita em 2014. A editora Peirópolis, responsável por ter uma linha de livros de literatura adaptados para os quadrinhos, é pioneira na divulgação de grandes clássicos transformados para a arte sequencial.

Trecho 3. *Dom Quixote* – “se lhe secou o cérebro”

“Em suma, tanto naquelas leituras se enfrascou, que as noites se lhe passavam a ler desde o sol posto até à alvorada, e os dias, desde o amanhecer até o fim da tarde. E assim, do pouco dormir e do muito ler se lhe secou o cérebro, de maneira que chegou a perder o juízo.” (CERVANTES, 2005, p.71, grifo meu)



Figura 3. *Dom Quixote em quadrinhos* – “se lhe secaram os miolos”

Fonte: *Dom Quixote em quadrinhos*, 2014, p.5. Editora Peirópolis

A narrativa é destacada na parte superior dos quadros por meio de uma tarja preta e as palavras em destaque na cor branca, uma maneira de mostrar ao leitor a diferença entre um possível pensamento, ou fluxo de consciência e de que há um narrador onisciente.

Devido à necessidade de se adaptar o texto e tornar a leitura divertida e interessante, o adaptador fez com que o signo linguístico estivesse relacionado ao signo visual. O período “sol posto até à alvorada, e os dias, desde o amanhecer até o fim da tarde” foi adaptado para “e os dias de sol a sol” nos quadrinhos. É uma constante, na adaptação para os quadrinhos, que haja a redução de parágrafos longos. No entanto, ao longo dessa adaptação não houve uma regularidade.

A segunda parte do trecho três é muito parecida com o texto literário, “E assim, do pouco dormir e do muito ler se lhe secou o cérebro, de maneira que chegou a

perder o juízo”, porém, a palavra “cérebro” foi alterada para “miolos” o que gera humor, uma vez que essa é uma maneira informal de se referir ao cérebro.

Além disso, o uso do desenho de um sol com linhas sinuosas insinua que há irradiação intensa de calor e para indicar que foi extremamente exaustivo para o personagem ler sem parar, o cartunista colocou alguns cactos na cabeça aberta do personagem com linhas cinéticas acima dos cactos para imbuir um significado visual de que é um deserto completamente seco. A visualização da metáfora ou do símile pode ocorrer no plano do discurso escrito, bem como na “visualização da imagem” (ECO, 1979, p.144). Essa concretização acontece na sequência de quadros analisada acima.

Trecho 4. *Dom Quixote* – o gigante Briaréu

“E dizendo isto, encomendando-se de todo o coração à sua senhora Dulcinéia, pedindo-lhe que, em tamanho transe o socorresse, bem coberto da sua rodela, com a lança em riste, arremeteu a todo o galope o Rocinante e se aviou contra o primeiro moinho que estava diante, e dando-lhe uma lançada na vela, o vento a volveu com tanta fúria, que fez a lança em pedaços, levando desastrosamente cavalo e cavaleiro, que foi rodando miseravelmente pelo campo fora.” (CERVANTES, 2005, p.144)

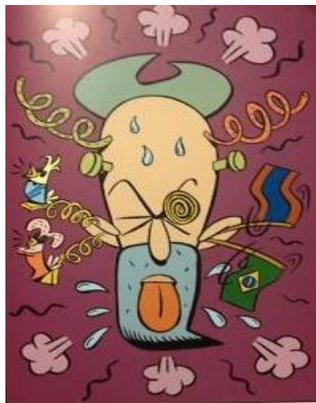


Figura 4. *Dom Quixote em quadrinhos* – o gigante Briaréu

Fonte: *Dom Quixote em quadrinhos*, p.27

O trecho quatro retrata a cena em que Dom Quixote trava uma luta com o gigante Briaréu, que nada mais é do que um moinho de ventos. Essa cena é dividida em dez quadros. Porém, trata-se de um quadro por página. Não há narrativa nelas, e em apenas duas há a fala do personagem. A sequência de imagens grandes contrasta com os quadrinhos, pois dá ênfase na cena descrita.

A figura 4 é uma imagem antes do ataque. Não há representação completa do personagem com sua roupa de cavaleiro, sua espada e seu cavalo. Todavia, o destaque é

para o rosto do personagem. A metáfora representada é *louco de raiva*, pois há fumaça, linhas cinéticas, gotículas de água (saliva ou suor), em volta da cabeça de Dom Quixote. O redemoinho no olho esquerdo, molas saindo na parte superior, parafuso frouxo na têmpora esquerda, passarinhos (possivelmente cantando *cuco*), duas bandeiras na orelha esquerda e a língua para fora indicam que ele *perdeu o juízo*.

4.3. A *DIVINA COMÉDIA – INFERNO, PURGATÓRIO E PARAÍSO*

O livro em quadrinhos, *A divina comédia – inferno, purgatório e paraíso*, não traz referências na capa de que se trata de uma adaptação para o formato de HQ. No entanto, há destaque para o nome do autor, Dante Alighieri, e para o ilustrador, Seymour Chwast. A tradução para o português é de Alexandre Boide. O livro teve a sua 1ª edição publicada em 2010. Para este artigo, usou-se a 1ª reimpressão publicada em 2013. A editora responsável por trazer esse livro para o público brasileiro é a Quadrinhos na cia., que faz parte da Companhia das Letras.

O projeto de adaptação da obra literária para os quadrinhos foi bem diferente das obras já analisadas, pois não há a mesma disposição em quadros regulares e limitados, muito menos as formas fixas de expressão de diálogo. Entre as três obras, essa foi a que mais se desprende do texto original. A formatação se assemelha mais à de *cartum*, pois a ênfase se encontra no cenário. As imagens ocupam a página inteira e grande parte do texto está inserido como parte da imagem em pontos específicos.

Trecho 5. *A divina comédia* de Dante, canto I

“Da nossa vida, em meio da jornada,
Achei-me numa selva tenebrosa,
Tendo perdido a verdadeira estrada.

[...] Depois que a uma colina me cercara,
Onde ia o vale escuro terminando,
Que pavor tão profundo me causara.”

Fonte: *A divina comédia* de Dante, 2003, pp.16,17



Figura 5. *A divina comédia* de Dante, canto I

Fonte: *A divina comédia* de Dante, 2013, p.10

O segmento selecionado para comparar o trecho e a imagem correspondente em ambas as obras é o primeiro canto. Entretanto, a métrica, e as rimas não seguem um padrão. Na adaptação para os quadrinhos tem-se o uso de desenhos em quadros, normalmente divididos em três partes na horizontal, e outros que ocupam a página inteira. Porém, a elaboração feita com traços simples e somente em preto e branco traz um elemento de antiguidade que remete a um texto antigo.

5. CONCLUSÃO

Concluindo, as traduções intersemióticas de obras literárias em HQs devem ser apreciadas e não menosprezadas. São veiculadas em outro formato e destinadas a outro público. Elas têm o seu valor na difusão e propagação de importantes autores, estilos, épocas em um formato que proporciona entretenimento e informação.

Os signos mudam de meio, se perdem ou são criados no processo tradutório e ajudam na interpretação e inferência do conteúdo. A tradução intersemiótica como adaptação, ou recriação, é bastante importante para que os quadrinhos de cunho literário se perpetuem.

Na adaptação para o universo dos quadrinhos não é possível reproduzir todas as informações textuais, pois ficaria muito cansativo e seria uma contradição na narrativa sequencial ter longos períodos.

Vários pontos positivos foram encontrados ao refletir sobre a tradução das três obras propostas, como a ilustração, a sequência de imagens, a adaptação do roteiro, bem como o estilo de cada adaptador. Todavia, observou-se também que não há uma homogeneidade quando se trata de adaptação de literatura para HQs.

Entre os três livros adaptados o que respeitou a linguagem dos quadrinhos, bem como a narrativa sequencial conforme o texto literário foi *The kite runner*, pois apresenta a linguagem dos quadrinhos de forma definida, bem como usou artifícios dessa linguagem para recriar pontos importantes da literatura. A adaptação de Dom Quixote foi um caso descompassado, uma vez que o tradutor intersemiótico várias vezes ficou preso ao texto original, inserindo grandes volumes de texto nos quadros, tornando a leitura distante e cansativa. Já a adaptação feita por Chwast foi a que se tornou mais distante da obra, tornando uma leitura extremamente rápida e superficial do texto, mas por outro lado apresentou imagens bastante chamativas do inferno, do purgatório e do paraíso descritos na obra de Dante.

Por fim, compreendeu-se, a partir dessa reflexão teórica de tradução de literatura para os quadrinhos, que é necessário escolher as partes centrais e mais importantes da obra para prender a atenção do leitor e proporcionar o clímax da cena de forma similar como acontece em prosa ou poesia. Ainda há muito que ser estudado e pesquisado acerca da adaptação de obras consagradas em HQs, a fim de haver estratégias e ferramentas que ajudem o pesquisador a identificar os parâmetros que tornam uma HQ de literatura profunda e com características que a destaquem dentro do gênero de quadrinhos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALLIGHIERI, Dante. A divina comédia – inferno. São Paulo, Ebooks Brasil, 2003.

ALVES, Soraya Ferreira; ANCHIETA, Amarílis Macedo L. L. de; FRASÃO, Mircea Cândida. Interfaces, reassignificações e crítica da adaptação da literatura para o cinema. TradTerm, São Paulo, v.21, julho/2013, p. 97-129.

BARROSO, Fabiano Azevedo. *Quadrinizar a literatura ou literaturizar o quadrinho?* In: GUERINI, Andrea; BARBOSA, Teresa (ORG.). Pescando imagens com rede textual: HQ como tradução. Editora Peiropolis. 1ª edição. 2013.

BRITTO, Paulo Henriques. A tradução literária. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira: 2012.

CERVANTES, Miguel de. Dom Quixote de la Mancha. Primeira parte. São Paulo, Ebooks Brasil, 2005.

CERVANTES, Miguel de. Dom Quixote em quadrinhos. São Paulo, Editora Peirópolis. 2005, 11ª reimpressão – 2014.

CHWAST, Seymour. A divina comédia de Dante. São Paulo, Quadrinhos na Cia. 2013, 1ª edição.

ECO, Umberto. Apocalípticos e Integrados. São Paulo: Perspectiva (Debates, 19), 1979.

EISNER, Will. Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista. WMF Martins Fontes, SP, 4ª ed, 2012.

GUERINI, Andrea; BARBOSA, Teresa (ORG.). Pescando imagens com rede textual - HQ como tradução. Editora Peiropolis. 1ª edição. 2013.

HOSSEINI, Khaled. The Kite Runner. New York, Riverhead Books. 2003, 3ª edição.

_____. The Kite Runner: graphic novel. New York, Riverhead Books. 2011, 1ª edição.

JAKOBSON, Roman. Linguística e Comunicação. Cultrix. 2001. 22ª ed.

MCCLLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos. São Paulo. M.Books. 2004.

PINTA, Patrícia Kátia da Costa. Literatura em quadrinhos: arte e leitura hoje. 1ª ed. – Curitiba; Appris, 2012.

RAMOS, Paulo. A leitura dos quadrinhos. São Paulo, Editora Contexto. 2012. 2ª edição.

ROSA, Gisele Marion. A tradução quadrinhística: sinais de conflito entre imagem e texto. São Paulo. TRADTERM, 16, 2010, p. 411-434.

SERRA E DEUS, Lílian Paula. Dissertação de mestrado. Título: A língua é minha pátria: hibridação e expressão de identidades nas literaturas africanas de língua portuguesa. Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Programa de Pós-Graduação em Letras. Belo Horizonte, 2012. Acesso online em 10 de novembro de 2014 no site http://www.biblioteca.pucminas.br/teses/Letras_DeusLPS_1.pdf.