

DO FILME À *GRAPHIC NOVEL*:
RELAÇÕES DE INTERMIDIALIDADE EM *YELLOW SUBMARINE*

*From the Movie to the Graphic Novel:
Intermediality Relations in Yellow Submarine*

DOI: 10.14393/LL63-v37n1-2021-08

Antonia de Jesus Sales¹

RESUMO: Este artigo objetiva investigar um produto quadrinístico pelo viés da Intermidialidade. Nosso intento, assim, é observar aspectos de intermedialidade na obra *Yellow Submarine*, que, cinquenta anos depois de produção em filme, foi adaptado para *graphic novel*. Um cotejamento das duas obras, focando na produção em quadrinhos, será relevante para compreender o processo tradutório exigido na adaptação das mídias envolvidas. Estudar a intermedialidade entre cinema e literatura é uma das grandes áreas da adaptação fílmica e relevante dentro da Tradução Audiovisual. Ao final, trazemos uma proposta didática de uso deste tipo de estudo no contexto de ensino.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema. *Graphic Novel*. Intermidialidade. Quadrinho. Tradução Audiovisual.

ABSTRACT: This study aims to investigate a comic book product from the intermediality perspective. It aims to observe intermediality aspects in *Yellow Submarine*, which became a graphic novel fifty years after it had been transformed into a movie. A comparison of both works focusing on the comics production is relevant to understand the translating process demanded to adapt the media involved. Studying intermediality between movies and literature is one of the great areas of filmic adaptation and a relevant field within Audiovisual Translation. This article also provides a didactic model for using this kind of study in the teaching context.

KEYWORDS: Movies. Graphic Novel. Intermidiality. Comics. Audiovisual Translation.

¹ Doutoranda em Estudos da Tradução, pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução (PGET) na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Professora do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE) – Campus Tauá. ORCID: 0000-0003-1369-2539. E-mail: antonia_saless(AT)hotmail.com

1 Introdução

Hodiernamente, filmes baseados/adaptados de obras da literatura e de outras artes já fazem parte de grandes produções cinematográficas em todo o mundo. Temos, assim, uma popularização crescente das adaptações. Percebemos isso, claramente, nas grandes premiações do cinema: Emmy, Oscar, dentre outros (HUTCHEON, 2013). Para Hutcheon, seja no formato de um *videogame* ou um musical, é provável que uma adaptação seja recebida com menos relevância e certamente nunca será considerada tão boa quanto o “original”.²

Nesse sentido, segundo Hutcheon, a maior parte dos trabalhos feitos em adaptação tem sido realizada através de transposições cinematográficas oriundas da Literatura. Assim, relações de intertextualidade e dialógicas entre textos são encontradas sobremaneira quando falamos de adaptações. Ademais, “trabalhos em qualquer mídia são ambos criados e recebidos *por pessoas*, e é este contexto experiencial, humano que permite o estudo da *política* de intertextualidade” (HUTCHEON, 2013, p. 12).

Desde a primeira *Graphic Novel – Um contrato de Deus* (1978), de Will Eisner – tivemos a publicação de uma série de clássicos da literatura e do cinema para as chamadas *graphic novels*, onde determinada estória é contada em quadrinhos. Tal boom ocorreu, sobremaneira, na última década. Um bom exemplo é a Coleção Literatura Brasileira em Quadrinhos (Editora Escala Educacional) a Coleção Grandes Clássicos em Quadrinhos (composta de 26 obras máximas da literatura mundial, publicados pela Editora Delprado).

Nesse contexto, o presente artigo discute relações de intermedialidade na história em quadrinhos (doravante HQ) em relação à obra filmica *Yellow Submarine*, de 1968. Na proximidade de completar cinquenta anos de existência, a referida obra foi transformada em *Graphic Novel*, em 2018, pela editora *Graphic Novel Darkside*. Assim, temos uma relação de transmutação semiótica em cadeia, uma vez que temos uma música (*Yellow Submarine*) que vira filme e que, cinquenta anos depois, se transforma em quadrinhos. Temos, assim, relações de intermedialidade presentes nesta cadeia de signos. E sob esta ótica analisaremos a referida *graphic novel*, buscando compreender o projeto tradutório.

²(...) Works in any medium are both created and received *by people*, and it is this human, experiential context that allows for the study of the *politics* of intertextuality.” (HUTCHEON, 2006, p. XII)

É válido ressaltar que nosso intento não é criticar as obras aqui citadas. Mas, sim, observar as particularidades da adaptação fílmica em quadrinhos pela pluralidade de significados envolvidas em ambas as mídias aqui retratadas. O foco deste estudo é a *Graphic Novel*, publicada no contexto brasileiro, em 2018. No entanto, tomamos como base de comparação o filme, publicado em inglês, em 1968.

2 A adaptação na Tradução Intersemiótica

Dentro da breve discussão, iniciada anteriormente, é preciso considerar que: “A adaptação é implicitamente comparativa: ela relaciona, confronta, tenciona, aproxima e afasta. Mas ela não hierarquiza. Ela desmonta, mas não apaga. A adaptação é interação –enfrentamento, paradoxalmente, também conexão” (PINA, 2014, p. 150). A perspectiva atual da Tradução Intersemiótica trata a adaptação como um tipo de tradução. Assim, “as adaptações reconstroem textos do passado, sobrepondo-se a eles.” (PINA, 2014, p. 150). Para Rajewsky (2012, p. 57):

Na eventualidade de nos limitarmos a um entendimento de intermidialidade enquanto uma categoria crítica para a análise concreta de configurações midiáticas individuais (...), ainda teremos de enfrentar um âmbito vasto e bastante heterogêneo de tópicos. Efetivamente, no domínio dos estudos literários bem como nos de história da arte, música, estudos de teatro e estudos fílmicos, o foco recai repetidamente sobre uma variedade de fenômenos de cunho intermidiático. Exemplos incluem aqueles fenômenos designados, há bastante tempo, por termos como escrita fílmica, ecrase, musicalização da literatura, além de fenômenos como adaptações fílmicas de obras literárias, novelizações, poesia visual, manuscritos iluminados/iluminuras, *Sound Art*, ópera, história em quadrinhos, shows multimídia, “textos” multimídia de computador ou instalações, dentre outros (...).

Em 2012, a obra *Dom Casmurro*, de Machado de Assis, foi adaptada para os quadrinhos pela editora Devir. A referida adaptação foi feita por Mario Cau (desenhista) e Felipe Greco (roteirista). Em entrevista para Macedo (2017), Cau afirma que

(...) sempre que se adapta uma obra para outra linguagem vai existir um ruído, uma interferência de escolhas dos autores. É impossível adaptar algo sem que haja alguma mudança, mesmo que você seja muito fiel ao original. No nosso caso, temos a noção de que nosso livro

é o Dom Casmurro de Machado de Assis, adaptado por Mario e Felipe, e não a obra original. (MACEDO, 2017, p. 188)

Nesse sentido, consideramos aqui a adaptação quadrinística de uma obra (cinematográfica, literária ou proveniente de outras artes) como uma nova leitura/interpretação que perpassa a utilização de uma nova mídia ou linguagem diversa. É válido considerar, ademais, que intermedialidade tem sido discutida em diversos âmbitos, por exemplo: literatura e cinema (AZEVEDO, 2013); literatura e videoarte (PINTO, 2017); intermedialidade entre obras literárias (STEIL, 2019), a intermedialidade no campo do cinema (DINIZ, 2018).

Nas últimas décadas, houve um aumento no uso do termo intermedialidade em pesquisas. O termo, que inicialmente surgiu atrelado ao campo dos estudos literários, passou para outros âmbitos, influenciando uma perspectiva interdisciplinar no uso do termo (RAMAZZINA GHIRARDI; RAJEWSKY; DINIZ, 2020). Uma das características da intermedialidade é o hibridismo de mídias, a interação interartes em uma perspectiva ampla (MÜLLER, 2012)

2.1 Quadrinhos e arte

As Histórias em Quadrinhos (doravante HQs) surgem no mercado editorial na década de 30³. Até a década de 60 elas passaram por certo descrédito devido à preocupação da sociedade com a formação de leitores. Com o avanço dos Estudos Culturais e das Ciências da Comunicação, na década de 60, a tendência mudou e as HQs passam a ser melhor vista pelos intelectuais, sendo valorizadas por seu aspecto artístico e cultural. “(...) No entanto, muito há a ser feito até que os quadrinhos sejam vistos no mesmo patamar das outras artes, como a literatura, pintura, arquitetura, teatro ou cinema.” (VERGUEIRO, 2018, p. 8). Dessa forma, como nona arte⁴, o produto quadrinístico chegou a variados espaços, como o espaço educacional como as revistas

³ As HQs surgem por volta de 1960. No entanto, as tirinhas surgem bem antes, em 1825 Disponível em: <http://www.fundodahistoria.jex.com.br/arte+cultura/historias+em+quadrinhos+a+nona+arte+uma+breve+historia+das+historias>. Acesso em: 02 nov. 2020.

⁴ Em 1923 é publicado o Manifesto das Sete Artes por E. Ricciotto Canudo, que classificou as artes da seguinte maneira: 1 – Música; 2 – Dança/coreografia; 3 – Pintura; 4 – Escultura; 5 – Teatro; 6 – Literatura; 7 – Cinema. A partir desta classificação, surgiram as demais artes: 8 – Fotografia; 9 – Quadrinhos; 10 – Jogos de Computador e de Vídeo; 11 – Arte digital. Disponível em: <http://anperteam.blogspot.com/2015/07/quadrinhos-nona-arte.html>. Acesso em: 02 jun. 2020.

True Comics, *Real Life Comics* e *Real Fact Comics* existentes desde a década de 1940 (VERGUEIRO, 2018).

Para contextualizar o papel dos quadrinhos como arte, é preciso considerar que:

Nos últimos cem anos, pelo menos, os avanços técnicos e tecnológicos complexificaram as formas de narrar nossas histórias. Fotografias narram concisa e rapidamente cenas que a pintura levaria meses para fixar; o cinema acelerou as representações fotográficas e, no correr das décadas, incorporou inúmeros recursos transformadores ao ato de narrar; o rádio estabeleceu diferentes ordens narrativas e viabilizou sua divulgação entre indivíduos letrados e iletrados; a TV releu (e ainda relê) inúmeras e variadas formas de contar. Os quadrinhos nasceram com a reprodutibilidade do impresso e seu consumo amplificado, mesclando estratégias verbais e não verbais de interação com diferenciados segmentos de público e narrando visualmente variados tipos de histórias. (PINA, 2014, p. 149)

Assim:

Nas várias partes do mundo, as publicações de quadrinhos (charges, cartuns, tiras de jornal, revistas em quadrinhos, álbuns, *graphic novels*), em diversos estilos de produção (como a linha clara europeia, os mangás do Japão e os *manhwas* da Coreia), são consumidas por um público entusiasmado e ansioso por elas e inserido em um mercado de cultura pop fascinantes, tecnológico e intercorrelacionado. (VERGUEIRO, 2018, p. 6)

O desenvolvimento do quadrinho como uma forma de expressão artística e realizado a partir de múltiplas técnicas e artes envolvidas nos desafia a compreender as relações embutidas nas adaptações do cinema, da literatura e de outras artes/mídias também. É válido salientar que história em quadrinhos e *Graphic Novel* são gêneros distintos. A diferença principal parece estar na extensão da *Graphic Novel*, que tendem a ser mais longas (COUGH, 2000).

3 Metodologia

Na análise, a seguir, exploraremos, de forma sucinta, a dupla intermedialidade entre filme e música e entre filme e HQ, considerando para isto os pressupostos teóricos de Hutcheon (2006, 2013). De forma descritiva, a obra fílmica será detalhada, considerando os aspectos de intermedialidade que embasam nossa análise.

4 Análise

The Yellow Submarine surge numa fase psicodélica dos Beatle. Temos a presença da intermedialidade, uma vez que, inicialmente, temos a música *Yellow Submarine* – gravada no disco dos Beatles *Revolver* de 1966 e que posteriormente se transformou num longa-metragem animado (em 1968). A composição foi feita por Paul McCartney e John Lennon e cantada por Ringo Star. O uso de cores fortes do filme é uma característica forte da *pop art* – uma tendência artística que surge na década de 50 e tem seu auge na década de 60. Depois do filme, a música entra num álbum posterior, álbum este dedicado à trilha sonora do filme.

O referido filme é parte de um contrato que os Beatles tinham de produzir três filmes com a empresa United Artists (WILLIAMS, 2018). Com direção de George Dunning, adaptado por Bill Morrison, a partir do design e da arte de Heinz Edelmann (diretor de arte). A tradução da obra – na versão *graphic novel* – em português é de Bruno Dorigatti (informação vem na folha de rosto). Nessa fase psicodélica, os Beatles haviam produzido dois importantes álbuns. Assim, não deram muita relevância ao filme. Nem mesmo dublam as vozes da animação, surgem apenas em uma rápida cena ao final da obra. Assim, *Yellow Submarine* vem depois de *A Hard Day's Night* e *Help*.

O submarino amarelo acabou se tornando um símbolo icônico dentro da cultura pop e sendo citado em diversas séries atuais como os Simpsons e Futurama. O filme conta a história de Pepperland, uma cidade pacífica, com jardins há 80 mil léguas submarinas. Porém a cidade é invadida pelos Malvados Azuis (*Blue Meanies*), que não suportam música ou qualquer tipo de felicidade e transforma os habitantes em pedra. Um habitante de Pepperland chamado Old Fred, consegue fugir em um submarino amarelo, e que termina em Liverpool, onde ele recorre aos Beatles para defender a cidade dos malvados azuis. Assim, eles partem e viajam por mares metafísicos e surreais, como o mar do tempo e o mar dos buracos, até eles chegarem a Pepperland, vestidos como a banda do Sargento Pimenta (*Sgt. Peppers's Lonely Hearts Club Band*), eles descongelam as pessoas e derretem os corações gelados dos malvados azuis ao cantar “*All You Need is Love*”. A banda – Seargent Pepper – que toca em Pepperland, por sua vez, é a banda da

capa do disco anterior – *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* – de 1967.⁵ Ademais, o filme usa a trilha sonora de outros discos dos Beatles.

Para passar a mensagem, a *graphic novel* condensa várias imagens do filme em uma página, considerando o livro aberto, o que constitui uma riqueza de imagens e cores. A narração no filme é substituída por quadros narrativos, conforme abaixo:



Figura 1: Quadros narrativos na *graphic novel*
Fonte: Yellow Submarine – *graphic novel* (DARKSIDE, 2018).

Um fato, a ser considerado na *graphic novel*, é que as páginas não são numeradas, o foco é a transmissão, a contação da estória e a qualidade gráfica e material do produto são elevadas.

Os momentos em que toca a trilha sonora dos Beatles é um momento de imagens simbólicas. No entanto, na *graphic novel* aqui investigada, essas imagens aparecem de

⁵ Disco com capa icônica que levou o prêmio de melhor álbum do ano e outros 3 prêmios Grammy em 1968.

forma indireta. Veremos, a seguir, alguns recortes de cena, enfocando o quadrinho investigando, no entanto, sempre partindo do cotejamento com a obra fílmica.

Há também alguns acréscimos – passagens não existentes na obra de partida (filme) na obra quadrinística para dar consistência à estória que está sendo contada. Temos, por exemplo, quando o submarino chega a Liverpool. Uma caixa com uma introdução da cena contextualiza o leitor: “A busca de Fred por ajuda levou-o por muitos mares e, enfim, à terra... **Ingl**a-terra, para ser preciso. E a cidade de **Liverpool**, para ser específico”. A seguir, um balão é acrescentado no submarino, quando Old Fred diz: “Tem um rapaz adorável ali! Vou segui-lo!”, conforme temos a seguir:



Figura 2: Acréscimos e supressões na *graphic novel*
Fonte: Yellow Submarine – *graphic novel* (DARKSIDE, 2018).

Há também diversos cortes, supressões feitas na transposição do filme para o gênero quadrinho. Um exemplo é a cena em que o guarda de rua conversa com a estátua de um gato. Outro exemplo são as cenas que ocorrem do momento em que *Old Fred*

entra na casa de Ringo até o momento em que eles se encontram assim como as tomadas de cenas reais que aparecem logo que o submarino partir de Liverpool. Outro exemplo de supressão é a cena onde o submarino é atacado por um par de “botas bestas”. Consideramos tal fato normal, visto as características inerentes dos suportes aqui apresentados e considerando que no processo de adaptação há escolhas a serem feitas e algumas partes terão que ser enfatizadas, enquanto outras terão que ser suprimidas. No primeiro minuto e meio do filme, as imagens a seguir aparecem de forma separada. Em uma única imagem, no quadrinho, os autores conseguem reproduzir esse período do filme, conforme abaixo:



Figura 3: Junção de imagens na *graphic novel*.
Fonte: Yellow Submarine – *graphic novel* (DARKSIDE, 2018).

A seguir, temos um detalhamento de parte da imagem:

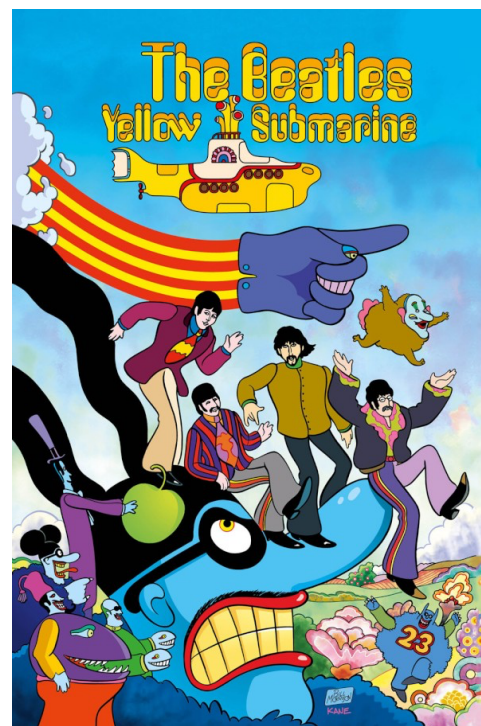


Figura 4: Excerto detalhado de imagens
Fonte: *Yellow Submarine* (graphic novel, 2018)

Figura 5: Capas do Filme (1968) e *Graphic Novel* (2018)



Fonte: *Yellow Submarine* (filme, 1968).



Fonte: *Yellow Submarine – graphic novel* (DARKSIDE, 2018).

Em ambas as capas – filme e *graphic novel* – temos o predomínio das cores fortes. No filme, o vilão tem um espaço maior.

4.2 As relações de intermedialidade na adaptação

A intertextualidade e a dialogicidade ajudam a transcender os limites do conceito de fidelidade (AMORIM, 2013, p. 21). Para Pina (2014, p. 153):

(...) Enquanto produto formal, a adaptação transcodifica, mas não apaga o código adaptado; enquanto processo de criação, a adaptação situa-se como elo na cadeia discursiva; enquanto processo de recepção, o texto adaptante demanda a interlocução ativa com o leitor.

Assim, o quadrinho, aqui investigado, não é um texto independente. Ele dialoga e mantém relações semântico-intertextuais com o outro “texto” (filme).

Os personagens também passaram por adaptação: Old Fred (Velho Fred) transforma-se em Jovem Fred no quadrinho. Outra personagem que muda na adaptação é Mr. Boobie (personagem com máscara de teatro) se transforma em Sr. Palerma. Um outro exemplo de adaptação necessária foi o acrônimo que surge com as palavras HELP. No filme, aparecem como: *H for hurry, E for urgente, L for love me and P for Please help!*. Na adaptação, o acrônimo transforma-se em: H para hoje, E para emergência, L para levem-me e P para por favor, me ajudem!. Considerando nossos objetos de análise (a obra fílmica e a obra literária em português), temos aí um exemplo contundente de desafio tradutório, uma vez que as iniciais das palavras não tem semelhança em português.

Uma inovação da animação é que ela brinca com o formato do *cartoon*, com o uso constante de onomatopeias, por exemplo.

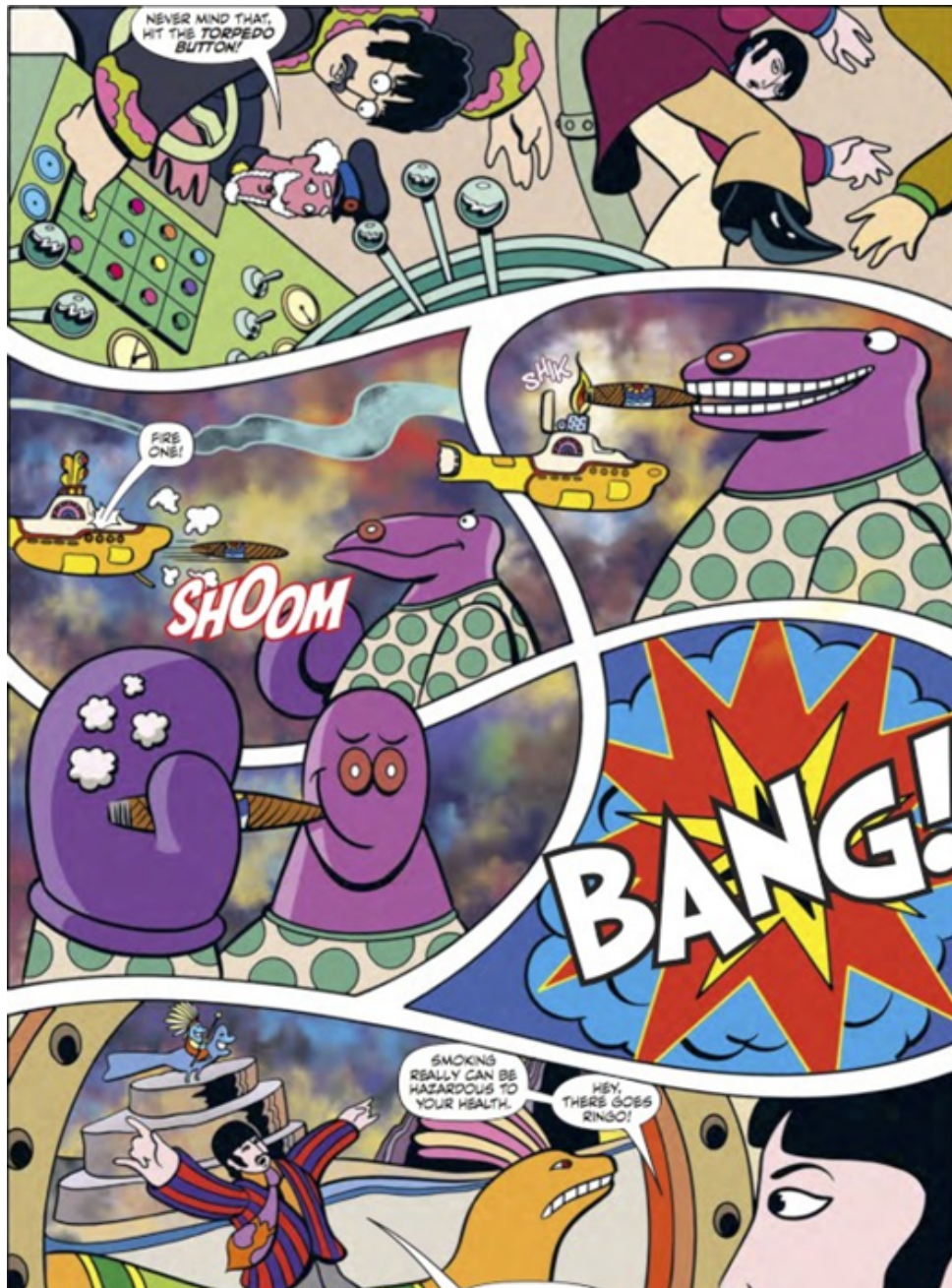


Figura 6 – As onomatopeias na *Graphic Novel* (2018)
Fonte: Yellow Submarine (DARKSIDE, 2018).

Temos também como uma característica relevante na obra a sobreposição de imagens. Tal organização facilita a organização da sequência de planos na história em quadrinhos, uma vez que há uma série de imagens que não aparecerão no novo formato da obra. A forma como as imagens selecionadas vão aparecer precisam ser bem organizadas, já que o novo formato precisa passar uma unicidade. Temos um bom exemplo a seguir. No excerto, o momento em

que Old Fred chega na casa de Ringo se sobrepõe com a visão que temos de Ringo dentro da casa. O leitor, então, observa, como em um filme, o que ocorre fora e dentro da casa.



Figura 7: A sobreposição de imagens na *graphic novel* (2018)
Fonte: *graphic novel* (Yellow Submarine – DARKSIDE, 2018)

Temos, assim, uma complementação constante de estratégias usadas em ambas as mídias: onomatopeias e sobreposição de imagens, assim como o uso das cores originais do filme. Outro fator que deve ser considerado é a sequência cronológica fiel das imagens da obra fílmica para o quadrinho. Tais características corroboram a qualidade da *graphic novel* no contexto brasileiro.

Um ponto relevante de contextualização no quadrinho é o fato de no final trazer como paratexto¹, um pouco do esboço dos desenhos iniciais do filme. No final do filme, os Beatles aparecem. No quadrinho, essa cena não é representada e o clipe final não é bem desenvolvido, contendo poucos planos no encerramento do quadrinho.

¹ Textos de acompanhamento que uma publicação. São configurados como paratextos desde a capa, folha de rosto e notas de rodapé, até textos publicados sobre a obra na imprensa (Ver GENETTE, 2009).

Observamos, também, a falta de um paratexto essencial – uma nota introdutória – explanando a origem e a relevância da obra para uma contextualização do leitor que não conhece o filme, nem a música que embasa a *graphic novel*. Outro ponto-chave na relação entre as artes aqui discutidas é a exclusão da trilha sonora, assim como dos vídeos expressivos que acompanham a execução da música no filme, quando da adaptação para o gênero quadrinho. Esta questão é um ponto negativo na execução, no resultado da *graphic novel* apresentada.

Assim, esta produção quadrinística não segue convenções lógicas, as páginas se apresentam como distintas, o que torna os quadros e formatos inesperados, trazendo uma relação prolífica entre as artes. A trilha sonora do filme aparece, na *Graphic Novel*, de forma indireta, já que há referências que foram traduzidas para a língua portuguesa.

5 A intermedialidade no contexto do ensino

O estudo, aqui desenvolvido, poderia ser de profícuo auxílio no âmbito do curso de Letras, considerando as relações interartes e o desenvolvimento ainda tímido de uso destes estudos no contexto do ensino.

Estudos de intermedialidade, como o feito aqui, serviria de recurso didático no contexto de algumas disciplinas do Curso de Letras, dentre estas:

- Aspectos/Fundamentos da Tradução – na contextualização das áreas que envolvem os Estudos da Tradução;
- Literatura Inglesa Traduzida para Língua Inglesa – Na proposição de análise de tradução, já que abrange o contexto literário com foco na estrutura da *graphic novel*;
- Literatura Comparada – no estudo da relação interartes;
- Metodologia da Pesquisa em Tradução – no estudo de categorias de análise que envolve este tipo de estudo;
- Tópicos em Tradução de Textos Escritos – na análise das legendas do filme e do roteiro cinematográfico;
- Tópicos em Tradução de Textos Orais – na transposição da oralidade para as legendas.

Os estudos de intermedialidade podem ser de grande utilidade também em outras áreas, como no âmbito da comunicação, das artes e do cinema, dentre outros. No entanto, tal uso ainda é tímido por ser uma área nova de pesquisas. No caso das disciplinas de tradução, tal uso é limitado também pelo fato de as disciplinas voltadas aos Estudos da Tradução, no curso de licenciatura em letras, serem em pequeno número (SALES, 2017).

6 Considerações finais

Consideramos, aqui, a adaptação quadrinística não como uma mera reprodução de um produto anterior, mas como uma nova interpretação/leitura desse produto, interpretação esta que perpassa diversas mídias e suportes pelo aspecto multidimensional e de pluralidade semântica de uma obra. A intermedialidade ou a relação interartes vem, assim, como uma área que engloba os Estudos da Comunicação, Estudos da Tradução e outros campos interdisciplinares.

A obra, aqui abordada de forma concisa, nos demonstra a riqueza desse campo, uma vez que a relação entre artes nos permite uma melhor compreensão desta, considerando a sua inserção em novos formatos e campos, uma vez que, no exemplo aqui citado, uma música q se transforma em filme e que, por sua vez, se transmuta em uma *graphic novel*, demonstra a riqueza e a relevância da obra na era contemporânea. A intermedialidade, se nos trás, assim, uma nova forma de pensar as formas artísticas e as práticas de comunicação.

As propostas de utilização como recurso didático – demonstradas anteriormente – comprovam o quão profícuo é o uso dos estudos de intermedialidade no contexto de ensino.

Agradecimentos

Agradeço, imensamente, aos avaliadores da *Revista Letras & Letras* pelas recomendações para melhora deste artigo. Muito grata!

Referências

AMORIM, Marcel Álvaro de. Da tradução intersemiótica à teoria da adaptação intercultural: estado da arte e perspectivas futuras. *Revista Itinerários*, Araraquara, n. 36, p. 15-33, jan.-jun. 2013.

AZEVEDO, Mail Marques de. Referências intra e intermediáticas em uma reescritura de Dom Casmurro. **Revista Uniandrade**, v. 11, n. 1, 2013. DOI: <https://doi.org/10.18305/1679-5520/scripta.uniandrade.v11n1p182-200>

COUGH, Chris. The publications and format of comics, graphic novels and tankobons. **Image and Narrative**, v. 1, 2000. Disponível em: <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/chris Couch.htm>. Acesso em: 01 nov. 2020.

DINIZ, Thaís Flores Nogueira. Intermedialidade: perspectivas no cinema. **Rumores**, n. 24, v. 12, 2018. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-677X.rum.2018.143597>

HUTCHEON, Linda. **A theory of adaptation**. New York: Routledge, 2006. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203957721>

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Tradução de André Cechinel. 2. ed. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2013.

MACEDO, Gleica Helena Sampaio Machado Macedo. Entrevista Mario Cau: professor, quadrinista e ilustrador. **Revista Pontos de Interrogação**, Alagoinhas, v. 7, n. 1, p. 187-192, jan.-jun. 2017. DOI: <https://doi.org/10.30620/p.i.v7i1.3938>

MÜLLER, Jürgen. Intermedialidade revisitada: algumas reflexões sobre os princípios básicos desse conceito. In: DINIZ, Thaís Flores N.; VIERIA, André S. (Org.) **Intermedialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea. v. 2. Belo Horizonte: Fale/UFMG, 2012. p. 75-98.

MORRISON, Bill. **The Beatles Yellow Submarine**. [s.l.]: Darkside Graphic Novel, 2018.

PINA, Patrícia Kátia da Costa. Literatura e quadrinhos em diálogo: Adaptação e leitura hoje. **Revista Ipotesi**, Juiz de Fora, v. 18, n. 2, p. 149-164, jul.-dez. 2014.

PINTO, Fernanda Paixão Araújo. Intermedialidade e uma aproximação interdisciplinar entre literatura e videoarte. **Pontos de Interrogação**, v. 7, n. 1, p. 7-12, 2017. DOI: <https://doi.org/10.30620/p.i.v7i1.3928>

RAMAZZINA GHIRARDI, Ana Luiza; RAJEWSKY, Irina; DINIZ, Thaís Flores Nogueira. Intermedialidade e referências intermediáticas: uma introdução. **Revista Letras Raras**, v. 9, n. 3, p. 11-23, ago. 2020. DOI: <https://doi.org/10.35572/rlr.v9i3.1902>

RAJEWSKY, Irina. Intermedialidade, intertextualidade e “remediação”: uma perspectiva literária sobre a intermedialidade. In: DINIZ, Thaís Flores N. (Org.) **Intermedialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea. v. 2. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012. p. 51-74.

SALES, Antonia de Jesus. **Tradução em três vertentes**: teoria, prática, intersemiose e linguística de corpus. 1. ed. Mossoró: Queima-Bucha, 2017.

STEIL, Juliana. Autenticidade e intermedialidade nos livros iluminados de William Blake: um impasse para a tradução. **Cadernos de Tradução**, v. 39, n. 2, p. 32-47, 2019. DOI: <https://doi.org/10.5007/2175-7968.2019v39n2p32>

WILLIAMS, Holy. Why the Beatles' Yellow Submarine is a trippy cult. **BBC News**, 28 jul. 2018. Disponível em: <http://www.bbc.com/culture/story/20180724-why-the-beatles-yellow-submarine-is-a-trippy-cult-classic>. Acesso em: 30 maio 2019.

YELLOW SUBMARINE, Direção de George Dunning. Londres: 1968. Disponível em: <https://mundocogumelo.blog.br/filmes-completos/submarino-amarelo-legendado/>. Acesso em: 30 maio 2019.

Recebido em: 12.04.2020

Aceito em: 24.11.2020