



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE HUMANIDADES
UNIDADE ACADÊMICA DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGUAGEM E ENSINO

***ANNE OF GREEN GABLES: ANÁLISE IMAGÉTICO-TEXTUAL ENTRE LIVRO E
NOVELA GRÁFICA PELA TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA***

JÉSSICA THAIANY SILVA NEVES

CAMPINA GRANDE

2021

JÉSSICA THAIANY SILVA NEVES

***ANNE OF GREEN GABLES: ANÁLISE IMAGÉTICO-TEXTUAL ENTRE LIVRO E
NOVELA GRÁFICA PELA TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguagem e Ensino, do Centro de Humanidades da Universidade Federal de Campina Grande, como pré-requisito para obtenção do grau de Mestre em Linguagem e Ensino, na área de concentração Estudos Linguísticos.

Orientadora: Profa. Dra. Sinara de Oliveira Branco (UFCG).

CAMPINA GRANDE

2021

N513a Neves, Jéssica Thaiany Silva.
Anne of green gables: análise imagético-textual entre livro e novela gráfica pela tradução intersemiótica / Jéssica Thaiany Silva Neves. – Campina Grande, 2021.
127 f. : il. color.

Dissertação (Mestrado em Linguagem e Ensino) – Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Humanidades, 2021.
"Orientação: Prof.^a Dr.^a Sinara de Oliveira Branco".
Referências.

1. Tradução Intersemiótica. 2. Adaptação. 3. *Graphic Novel*.
4. *Anne of Green Gables*. I. Branco, Sinara de Oliveira. II. Título.

CDU 81'255.4(043)

JÉSSICA THAIANY SILVA NEVES

**ANNE OF GREEN GABLES: ANÁLISE IMAGÉTICO-TEXTUAL ENTRE
LIVRO E NOVELA GRÁFICA PELA TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguagem e Ensino, do Centro de Humanidades da Universidade Federal de Campina Grande, como pré-requisito para obtenção do grau de Mestre em Linguagem e Ensino, na área de concentração Estudos Linguísticos.

Orientadora: Profa. Dra. Sinara de Oliveira Branco (UFCG).

Aprovada em: 22 de fevereiro de 2021.

BANCA EXAMINADORA:



Profa. Dra. Sinara de Oliveira Branco (Orientadora) – UFCG/CH/UAL/PPGLE



Prof. Dr. Marco Antônio Margarido Costa (Examinador) – UFCG/CH/UAL/PPGLE

DocuSigned by:



459D0078946E434...

Prof. Dr. Daniel Antônio de Sousa Alves (Examinador) – UFPB/CCHLA/PPGL

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a Deus, por sua infinita misericórdia e a Nossa Senhora, pela intercessão de cada dia.

Agradeço a minha família, em especial, a minha mãe, Neide, por sempre me apoiar, por lutar minhas batalhas, por sempre acreditar em mim e por entender que eu preciso dos meus silêncios. Ao meu pai, Cleidson e minha irmã Julliany pelo amor, amizade e apoio. Vocês são a prova viva de que não é preciso ter gostos em comum para que se possa amar alguém.

Agradeço ao meu irmão, Vinícius, a quem fui inúmeras vezes, no meio da madrugada, conversar sobre os caminhos que iria trilhar na dissertação, agradeço por todas as vezes que você me escutou. Às minhas sobrinhas, Lara e Luna, obrigada por trazer alegria para os meus dias e me ensinar a forma mais pura de amor.

Agradeço ao meu amigo, felino, Snow (in memoriam) por alegrar meus dias e me fazer companhia.

Agradeço ao meu namorado, Jessé, por seu amor e amizade e por me ajudar a ser a melhor versão de mim mesma, obrigada por acreditar em mim e torcer pelas minhas conquistas.

Agradeço a minha querida professora, orientadora e amiga, Sinara de Oliveira Branco, pela confiança, paciência e compreensão e por sempre estar disponível mesmo com tantas mudanças no mundo a nossa volta. Você sempre ocupará um lugar especial na minha trajetória, obrigada!

Agradeço ao professor Marco Antônio Margarido Costa, por todas as contribuições dadas à minha formação acadêmica, desde a graduação até o momento. Ao professor Daniel Antônio de Sousa Alves, obrigada pelas valiosas contribuições. Agradeço ambos por aceitarem ler meu trabalho.

Agradeço ao professor Washington Silva de Farias, pelas inúmeras contribuições em sala de aula e por ser exemplo de resistência. À professora Márcia Tavares Silva, obrigada pelos ensinamentos, carinho e atenção.

Agradeço aos meus queridos amigos de graduação: Arthur e Anndresa, fico feliz que nossa amizade tenha sobrevivido a tanto, obrigada pelas conversas e pelas noites de vinho.

Agradeço aos professores, alunos e funcionários do PPGL -UFCG, pelas contribuições nas disciplinas, pela companhia e ensinamentos. Aos meus amigos queridos que o mestrado me presenteou: Diana, Aurielle, Ariane e Leandro. Obrigada pelas conversas e por tornar tudo mais leve. Vocês eram a calma em meio a um turbilhão de coisas.

Agradeço aos meus familiares e amigos que mesmo não citados aqui, acreditaram, torceram e vibraram pelas minhas conquistas.

Agradeço a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pelo suporte financeiro no início desta caminhada.

“One who really loves texts must wish from time to time to love (at least) two together”

Gérard Genette, *Palimpsests*

“It’s not what the world holds for you,

It’s what you bring to it”.

L. M. Montgomery, *Anne of Green Gables*

RESUMO

Considerando as *Graphic Novels*, ou novelas gráficas, como linguagem semiótica ainda pouco estudada nos campos dos Estudos da Tradução e da Adaptação e buscando contribuir para os estudos da tradução de clássicos literários para esse formato, objetiva-se, nesta pesquisa, analisar a adaptação do livro *Anne of Green Gables* para a narrativa gráfica homônima, a fim de identificar os elementos descritivos da personagem Anne que ganham mais destaque na narrativa gráfica. Como arcabouço teórico, partimos dos Estudos da Tradução, mais especificadamente da Tradução Intersemiótica, considerando a transposição do texto verbal do livro para o texto verbal e não-verbal da *Graphic Novel*, utilizando autores como Jakobson (1959[2000]), Peirce (2005) e Plaza (2003) na discussão sobre tradução intersemiótica. Em seguida, discorremos sobre a Teoria da Adaptação, com as considerações de Hutcheon (2011), Sanders (2006) e Snell-Hornby (2006). Na sequência, refletimos acerca da Arte Sequencial e das imagens, com as contribuições de Eisner (2010), Kukkonen (2013) e Dondis (2015). Esta pesquisa está situada na linha metodológica descritiva, interpretativa e qualitativa. Dentro dos Estudos da Tradução, ela se insere na categoria de Análise Textual e Tradução, uma vez que envolve a análise comparativa entre elementos linguísticos da obra fonte *Anne of Green Gables* associados a elementos linguísticos e imagéticos da *Graphic Novel* homônima, considerando o texto tanto no seu formato verbal como no seu formato não-verbal (WILLIAMS; CHESTERMAN, 2002). Após uma pré-análise do *corpus* chegou-se a uma categorização do mesmo, levando em consideração os elementos físicos e psicológicos mais recorrentes na construção da personagem, sendo eles: i) a composição física e a expressividade da personagem Anne e ii) o perfil psicológico da personagem Anne. Os resultados apontam que as características físicas da personagem Anne dialogam com a sua personalidade falante e imaginativa, a expressividade é usada para transmitir as emoções da personagem para o leitor por meio da ilustração, enquanto a cor do cabelo é usada para enfatizar seu temperamento explosivo. A preocupação com a posição da mulher na sociedade que a caracterizam como feminista, por sua vez, não é transposta para a *graphic novel*. A escolha por parte das adaptadoras, suaviza o impacto que a construção de uma personagem principal, feminina, feminista poderia ter no público consumidor da *graphic novel*, já que essa característica serve para enfatizar a personalidade forte e única da personagem.

Palavras-chave: Tradução Intersemiótica; Adaptação; *Graphic Novel*; *Anne of Green Gables*.

ABSTRACT

Considering Graphic Novels as semiotic text, needing more research in the field of Translation Studies and Adaptation, and seeking to contribute to the study of Adaptation of literary novels, the aim of this research is to analyze the Graphic Novel of the book *Anne of Green Gables*. In order to observe which physical and psychological elements stand out in the adaptation of the character Anne. As theoretical framework, the study is based on Intersemiotic Translation, considering Jakobson (1959[2000]), Peirce (2005) e Plaza (2003). In the Theory of Adaptation field, the study considers the contributions of Hutcheon (2011) Sanders (2006) and Snell-Hornby (2006). Then, we reflected on the Sequential Art and images with contributions based on Eisner (2010), Kukkonen (2013) and Dondis (2015). In methodological terms, this research is descriptive, interpretative and qualitative. In the area of Translation Studies, this research is in the Textual Analysis and Translation category, because it involves the comparative analysis of linguistic elements of the source text *Anne of Green Gables* to the linguistic and visual elements of the Graphic Novel. A textual analysis is performed using the concept of text as both verbal and non-verbal texts (WILLIAMS; CHESTERMAN, 2002). After a pre-analysis of the corpus, it was categorized, taking into account the most recurring physical and psychological elements in the construction of the character, namely: i) the physical composition and expressiveness of the character Anne and ii) the psychological profile of the character Anne. The results show that Anne's physical characteristics dialogue with her talkative and creative personality, her expressiveness is used to convey her character's emotions to the reader through illustration, while her hair color is used to emphasize her explosive temperament. The concern with the position of women in society that characterize Anne as a feminist, in turn, is not translated into the graphic novel. The adapters choice softens the impact that the construction of a main character, feminine and feminist could have on the consumer public of the graphic novel, as this feature emphasizes the character's strong and unique personality.

Key-words: Intersemiotic Translation; Adaptation; Graphic Novel; Anne of Green Gables.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: A casa de Rachel Lynde	19
Figura 2: <i>The Lake of Shining Waters</i>	26
Figura 3: Exemplo de ícone	27
Figura 4: Exemplo de índice	28
Figura 5: Exemplo de símbolo	28
Figura 6: Green Gables	29
Figura 7: Capas do Livro e da <i>Graphic Novel Anne of Green Gables</i>	36
Figura 8: Exemplo de adaptação	40
Figura 9: Matthew, Marilla e Anne conversam.....	42
Figura 10: Anne e Diana na floresta.....	44
Figura 11: O passeio de barco	47
Figura 12: Anne no telhado.....	53
Figura 13: Página de apresentação de <i>Anne of Green Gables: a graphic novel</i>	56
Figura 14: Anne em apuros	58
Figura 15: Superquadrinho <i>The White Way of Delight</i>	59
Figura 16: Mapeamento de Holmes dos Estudos da Tradução	63
Figura 17: Estudos da Tradução (adaptado de PAGANO; VASCONCELLOS, 2003).....	64
Figura 18: Imagem promocional de <i>Anne with an E</i>	67
Figura 19: Capa da <i>Graphic Novel Anne of Green Gables</i>	67
Figura 20: Aplicativo Kindle para PC.....	69
Figura 21: Captura de Tela.....	70
Figura 22: Páginas do livro e da <i>Graphic Novel</i> em paralelo	70
Figura 23: Descrição da personagem Anne na obra fonte	74
Figura 24: Personagem Anne Shirley	77
Figura 25: Anne espera na estação de trem.....	78
Figura 26: Vestimenta de crianças no século XIX.....	79
Figura 27: Vestimentas de Diana e Anne.....	80
Figura 28: Os novos vestidos de Anne.....	81
Figura 29: O mês de outubro.....	82
Figura 30: A evolução das vestimentas de Anne	83
Figura 31: O cabelo da personagem Anne	85
Figura 32: O cabelo vermelho	86

Figura 33: O cabelo verde	86
Figura 34: O crescimento de Anne.....	88
Figura 35: O amadurecimento de Anne	89
Figura 36: As emoções da personagem Anne	91
Figura 37: A expressividade de Anne na novela gráfica.....	92
Figura 38: Anne na floresta.....	94
Figura 39: Expressões de raiva.....	95
Figura 40: Anne e Rachel Lynde conversam	96
Figura 41: Personalidade falante da personagem Anne	99
Figura 42: O nome dos lugares	102
Figura 43: A imaginação da personagem Anne	103
Figura 44: Descrição do quarto na obra fonte	104
Figura 45: Caminhada na floresta	105
Figura 46: <i>An imagination gone wrong</i>	106
Figura 47: As mudanças na personagem de Anne	108
Figura 48: <i>Mrs Rachel Lynde is properly horrified</i>	110
Figura 49: O temperamento de Anne	112
Figura 50: Anne encontra Gilbert.....	113

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
CAPÍTULO I – A TRÍADE DO PRODUTO INTERSEMIÓTICO QUADRINÍSTICO: A TRADUÇÃO, A ADAPTAÇÃO E A ARTE SEQUENCIAL	17
1.1 A Tradução como Processo de Significação	17
1.1.1 O Pensamento em Signos: a Tradução Intersemiótica	22
1.2 A Teoria da Adaptação e o Texto Multimodal	31
1.2.1 A Adaptação de Histórias em Quadrinhos	38
1.3 A Arte Sequencial e a leitura de imagens	43
1.3.1 A <i>Graphic Novel</i> e a Linguagem dos Quadrinhos.....	50
1.3.1.1 Os componentes da <i>Graphic Novel</i>	54
CAPÍTULO 2: METODOLOGIA	62
2.1 Localização da Pesquisa	62
2.2 Conhecendo Anne de Green Gables	65
2.3 <i>Anne of Green Gables</i> como dados: coleta e organização do corpus	68
2.4 Procedimentos metodológicos	71
2.5 Categorias de Análise	71
CAPÍTULO 3: A ANÁLISE IMAGÉTICO-TEXTUAL DA PERSONAGEM ANNE DE ANNE OF GREEN GABLES	73
3.1 A representação imagética-textual da personagem Anne	73
3.1.1 A descrição física e visual	73
3.1.2 O cabelo como representação imagética	84
3.1.3 A expressividade	91

3.2 O perfil psicológico da personagem Anne	97
3.2.1 Uma boa imaginação mal-aventurada: o perfil imaginativo da personagem Anne	98
3.2.2 Uma tempestade no copo d'água: o perfil explosivo da personagem Anne.....	109
3.2.3 Uma curva na estrada: o perfil feminista da personagem Anne	115
CONSIDERAÇÕES FINAIS	119
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	123
ANEXO – <i>CORPUS</i> SEGUNDO AS CATEGORIAS DE ANÁLISE	127

INTRODUÇÃO

Durante as décadas 1930 e 1940 as revistas em quadrinhos eram impressas de maneira rústica, consideradas descartáveis. Eisner (2010), um dos precursores dos estudos da Arte Sequencial, pontua que, para essas gerações, os quadrinhos eram estereotipados como uma linguagem desprestigiada, de fácil interpretação, limitando-se a narrativas breves, com episódios de curta duração. Supunha-se que o leitor buscava informações instantâneas nas histórias, como aqueles presentes em tiras de jornal. Porém, à medida que o público foi demonstrando maior interesse pelos quadrinhos, a busca pela qualidade das revistas em quadrinhos e o investimento editorial se tornaram maiores, resultando em publicações mais atraentes, em cores, atraindo um público mais exigente.

O interesse crescente pelos quadrinhos ocasionou uma mudança tanto na mentalidade dos autores quanto na dos leitores, gerando uma produção de textos que abrangem do público infantil ao público adulto. Surge um novo estilo de Histórias em Quadrinhos (HQs) chamado de *Graphic Novel (GN)*, termo em língua inglesa que, atualmente, corresponde a dois termos em português brasileiro: romance gráfico e novela gráfica. Essa narrativa com características das HQs aborda temas mais adultos, por vezes baseados na adaptação de romances clássicos. Segundo Eisner (2010), essa foi uma das estratégias utilizadas para ampliar o interesse e número de leitores das histórias em quadrinhos. Hoje em dia, são encontradas adaptações de autores clássicos como William Shakespeare (XVI), Miguel de Cervantes (XVI) e Jane Austen (XVIII) para o formato midiático das *Graphic Novels*. A adaptação dessas obras possibilita estudos que envolvam tanto o campo dos Estudos da Tradução como o campo da Arte Sequencial como forma de leitura.

A novela ou romance gráfico apresenta elementos verbais e visuais em justaposição, sendo caracterizado como um texto multimodal. A multimodalidade fornece o meio pelo qual os textos podem ser representados através de toda sua riqueza e complexidade semiótica, pontua Iedema (2003). Para Snell-Hornby (2006), os textos multimodais apresentam quatro diferentes gêneros, sendo eles: i) textos de multimídia ou áudio visuais, em que os textos envolvem elementos visuais e sonoros como materiais fílmicos, televisivos e de legendagem; ii) textos multimodais que envolvem expressões verbais e não-verbais, assim como sonoros como é o caso das peças de teatro e operas; iii) textos multisemióticos que utilizam diferentes sistemas gráficos, verbais e não-verbais como as histórias em quadrinhos e as propagandas impressas; e iv) textos de audiomídia que são textos escritos para serem falados, como discursos políticos e

palestras. Todos esses textos vão além da linguagem verbal escrita, uma vez que envolvem tanto elementos sonoros quanto visuais em sua composição.

As novelas gráficas apresentam um caráter multisemiótico, podendo ser consideradas como um desafio para o tradutor, uma vez que ao adaptar uma obra literária, o tradutor deve conhecer as peculiaridades de seus leitores, seu nível de desenvolvimento cognitivo, sua bagagem cultural, assim como deve conhecer a visão da cultura de chegada.

Para Rodrigues (2012), é através da adaptação ou tradução de uma obra para outro formato e outra cultura que o contato entre povos se torna possível. Nesse sentido, a tradução desempenha papel importante na construção das culturas na sociedade, logo, ela é considerada um processo de transferência modelado pela cultura receptora. Sendo parte da cultura que a produz, ela está inserida dentro desse complexo que inclui conhecimentos, crenças, arte, moral, leis, costumes, hábitos ou capacidades adquiridas pelo sujeito como membro de uma sociedade (LARAIA, 2001). Para o referido autor, a cultura é responsável por determinar e justificar o comportamento humano e suas realizações.

No seu contexto, o sujeito age de acordo com aquilo que conhece, com os seus padrões culturais. Cada sujeito participa de maneira diferente de sua cultura, porém, deve existir um conhecimento mínimo, que é partilhado entre os membros dessa cultura para que ela seja entendida como tal. Assim, os elementos que compõem a novela gráfica também fazem parte de uma cultura, seja ela da obra de chegada – no caso das adaptações – seja ela a cultura da história que está sendo contada na narrativa.

Na adaptação de uma obra literária para o formato das novelas gráficas, a leitura é possível através do código textual seja ele verbal ou não-verbal, utilizados em harmonia para que o enredo seja contado da melhor forma possível para o público. A organização dessa leitura segue diversos elementos como os quadros, os balões de fala e as legendas posicionadas e pensadas pelos autores das narrativas gráficas. Assim, além das ferramentas utilizadas para contar histórias, os adaptadores das narrativas gráficas levam em consideração também, os elementos característicos da Arte Sequencial.

Dessa forma, nas adaptações, as histórias são tomadas de outros lugares e não inteiramente inventadas. Para Hutcheon (2011), os autores fazem seleções que simplificam, ampliam e vão além das ideias concretas ou reais apresentados na obra original. As adaptações apresentam uma relação declarada e definitiva com textos anteriores, quando anunciamos que uma obra é uma adaptação, estamos anunciando, também, sua relação declarada com outras obras. Seja ela do conhecimento do leitor ou não, podendo ser interpretadas como obras separadas e autônomas. Para a autora, a adaptação é vista como uma transcodificação de um

sistema de comunicação para outro, em que não apenas o sentido literal é alterado, mas outros elementos e associações culturais são feitas. As adaptações acontecem, geralmente, de uma mídia para outra, por exemplo, nas adaptações de livros para o cinema, ou para o formato dos quadrinhos.

No processo de adaptação de uma obra literária para o formato da arte sequencial, pode-se perceber a presença das categorias de tradução postuladas por Jakobson (1959[2000]), sendo elas: i) a tradução intralingual, a interpretação de signos verbais na mesma língua por meio de paráfrases e/ou busca por sinônimos na mesma língua; ii) a tradução interlingual, interpretação de signos verbais de uma língua para outra e; iii) a tradução intersemiótica, interpretação de signos verbais para signos não-verbais e vice-versa. Na narrativa gráfica, a interpretação de signos é feita tanto através da interpretação intralingual quanto da intersemiótica, uma vez que os elementos adaptados precisam ser reduzidos ou parafraseados, assim como podem ser adaptados para o formato visual por meio da intersemiótica.

Nessas categorias de tradução apresentadas por Jakobson (1959[2000]), os signos são unidades carregadas de sentido responsáveis por interpretar algo na mente de alguém, seja através da paráfrase na tradução intralingual, seja através de signos verbais por signos não-verbais na tradução intersemiótica. Para Plaza (2003), os significados e valores dos signos não estão presentes apenas nas palavras e imagens, mas são atribuídos pelos usuários da linguagem, devido à arbitrariedade do signo. O signo é arbitrário, ou seja, ele não carrega um significado fixo, mas representa aquilo que está sendo interpretado na mente do leitor. Assim, a interpretação dos signos pode acontecer tanto na interpretação dos signos para a construção da adaptação de uma narrativa gráfica que tenha como base uma obra literária, quanto na leitura e interpretação de uma HQ.

Para este trabalho, foi escolhida a narrativa gráfica *Anne of Green Gables* de Mariah Marsden e Brenna Thummler (2017) baseada no livro de mesmo nome da autora canadense L. M. Montgomery, publicado pela primeira vez em 1908. Considerado um clássico em países como Canada e Estados Unidos, a obra é considerada uma das obras a obter mais adaptações midiáticas como séries televisivas, cinema e até mesmo peças teatrais, ganhando mais atenção com o surgimento da adaptação da obra para a série televisiva “*Anne with an E*” (2017) produzida pelo canal canadense CBC e exibida mundialmente pelo serviço de *streaming* da *Netflix*, plataforma que engloba telespectadores de diferentes partes do mundo. A narrativa conta a história da menina Anne Shirley, uma órfã enviada, por engano, para viver em uma fazenda na Ilha Príncipe Eduardo com os irmãos Matthew e Marilla Cuthbert. Os irmãos, já envelhecidos, estavam em busca de um órfão para lhes ajudar na fazenda e acabam cuidando

de Anne por boa parte de sua vida. Anne (com “E”) difere da maioria das jovens de seu tempo, possuindo uma imaginação fértil e uma capacidade de comunicação não característicos das meninas de sua época, seu jeito único fez com que ganhasse a simpatia de espectadores e leitores em diferentes mídias, possuindo uma adaptação feita para o formato dos quadrinhos em forma de *Graphic Novel*.

A tradução de um texto, nesse caso de uma obra literária, para diferentes meios, como o da novela gráfica, torna-se possível devido, principalmente, ao surgimento da tecnologia da informação e da internet, ocasionando uma mudança na perspectiva dos estudos da tradução. Anteriormente, as traduções eram produzidas considerando o texto verbal, com a tradução de um dado texto escrito para outro, interlingualmente. A partir do momento que outras questões surgiram como pontos de destaque para a tradução, como fatores políticos, questões culturais, o contexto e ambientação e a própria tecnologia, a tradução passa a incorporar elementos semióticos até então ignorados na construção de sentidos. Na sociedade multimodal de hoje, torna-se essencial a interação da palavra com imagens em movimentos, diagramas, músicas, tipografias e *layouts* de página, provocando o interesse por trabalhos que envolvam a adaptação de uma obra literária em interação com outros elementos semióticos e tradutológicos, não apenas de texto escrito para texto escrito.

Assim, pensando nas novelas gráficas como um gênero multisemiótico, por incorporar a integração entre palavra escrita e imagens, caracterizando uma linguagem semiótica rica e ainda pouco estudada no universo acadêmico, chama-se a atenção, nesta pesquisa, para a adaptação da obra literária *Anne of Green Gables* para a novela gráfica homônima como um trabalho que apresenta formatos variados de leitura, sendo um deles a construção da personagem principal do livro para a novela gráfica pela visão dos Estudos da Tradução, da Adaptação e da Arte Sequencial, possibilitando o diálogo entre essas áreas e promovendo a compreensão da obra resultante da adaptação como rica em suas características próprias. Nesse sentido, essa pesquisa se justifica pela necessidade de promover um diálogo entre essas áreas citadas através da observação e análise da construção da personagem principal Anne. Dessa forma, busca-se responder ao seguinte questionamento: Quais elementos se destacam na adaptação física e psicológica da personagem Anne para a novela gráfica?

Para responder ao questionamento, esta pesquisa possui como objetivo geral: analisar a adaptação da personagem Anne do livro *Anne of Green Gables* para a narrativa gráfica, a fim de traçar eventuais diferenças – verbo-visuais – que possam, de alguma forma, modificar o perfil da personagem. Sendo seus objetivos específicos: i) analisar a representação imagética-

textual da personagem Anne na adaptação para a *graphic novel*; ii) observar quais elementos da personalidade da personagem Anne são mais evidentes na sua construção multisemiótica.

Para alcançar os objetivos aqui apresentados, a organização da pesquisa se dará da seguinte maneira: o primeiro capítulo trará o referencial teórico. Para atendermos aos objetivos aqui traçados, esse capítulo se desdobrará em três seções. A primeira traz as considerações acerca dos Estudos da Tradução e da Tradução Intersemiótica, especificamente. Neste espaço, exploraremos os conceitos de tradução e sua relação com a cultura, assim como as categorias de tradução apresentadas por Jakobson (1959[2000]), estando entre elas a categoria de Tradução Intersemiótica e sua relação com a teoria do pensamento em signos de Peirce (2005) que é de importância fundamental para a interpretação do *corpus* da pesquisa. A segunda seção é reservada para as discussões sobre a Teoria da Adaptação e o Texto Multimodal, em que a adaptação é entendida como a transcodificação de um sistema de comunicação para outro, que serão esclarecidas através das contribuições de Hutcheon (2011), Sanders (2006) e Snell-Hornby (2006). A terceira seção do primeiro capítulo trará discussões acerca do campo de estudo da Arte Sequencial e da teoria das imagens, por meio dos postulados de Eisner (2010), Kukkonen (2013) e Dondis (2015). O capítulo dois descreverá a metodologia de pesquisa adotada. Esse capítulo abordará a localização da pesquisa, a configuração e sistematização do *corpus* através da apresentação da *Graphic Novel* como dados e, os procedimentos de análise elencados para a pesquisa, assim como trará também uma breve apresentação da narrativa do livro *Anne of Green Gables*, de forma a situar o leitor dentro da diegese da obra em análise. No terceiro capítulo, apresentaremos a análise e buscaremos, nesse momento da investigação, documentar a articulação da teoria com os dados gerados. O capítulo será subdividido em duas seções. A primeira trata da adaptação dos elementos físicos através da construção textual e imagética da personagem Anne como sua expressividade e as cores utilizadas na sua composição e a segunda trata dos elementos psicológicos característicos da personalidade da personagem. Esta organização foi feita de forma a atender os objetivos específicos delineados na presente introdução.

Ao fim do percurso realizado dentro dos três capítulos anteriores, estabeleceremos os resultados obtidos após a análise dos dados da pesquisa nas considerações finais.

A seguir, apresentamos o referencial teórico desta pesquisa.

CAPÍTULO I – A TRIÁDE DO PRODUTO INTERSEMIÓTICO QUADRINÍSTICO: A TRADUÇÃO, A ADAPTAÇÃO E A ARTE SEQUENCIAL

Pensando nos quadrinhos como forma de transposição de uma obra para uma mídia diversa, busca-se, nesta seção, refletir sobre os Estudos da Tradução e cultura com base em teóricos como Rodrigues (2012), Jakobson (1959[2000]), Plaza (2003), Laraia (2001) e Peirce (2005), assim como tecer contribuições acerca da Teoria da Adaptação e do Texto Multimodal com base em Hutcheon (2011), Sanders (2006) e Snell-Hornby (2006). No campo das histórias em quadrinhos conta-se com as contribuições acerca das artes sequenciais e de imagens de Eisner (2010), Kukkonen (2013), McCloud (1995) e Dondis (2015). Dessa forma, o referencial teórico desta pesquisa será dividido em três seções: a primeira, A Tradução como Processo de Significação; a segunda, a Teoria da Adaptação e o Texto Multimodal; e, a terceira, a Arte Sequencial e a leitura de imagens.

1.1 A Tradução como Processo de Significação

A tradução possibilita o contato entre povos, desempenhando papel importante na construção de diversas culturas e sociedades. Rodrigues (2012) aponta que as primeiras práticas da tradução eram realizadas e caracterizadas de maneira muito diferentes das que acontecem hoje em dia, a autora, com base em Kelly (1979) utiliza termos como “imitar”, “adaptar”, “tomar liberdades” para descrever o que se fazia na época. Apenas a partir do final da Segunda Guerra Mundial é possível encontrar perspectivas mais amplas para a prática da tradução, uma vez que os conflitos mundiais da primeira metade do século XX remodelam o interesse pela cultura (RODRIGUES, 2012). A tradução passa a ser caracterizada pelas funções que podem desempenhar na cultura que a produz.

O objetivo da tradução não é determinar se algo está ‘certo’ ou ‘errado’, mas mostrar o que seria observável: as traduções em seus contextos de produção e como elas eram construídas. Assim, Rodrigues (2012) afirma que atualmente os pesquisadores se dedicam a examinar quais seriam as coerções gerais que governam a produção de traduções e descrevem os fatores que influenciam o processo de tradução.

Neste cenário, a tradução é considerada um processo de transferência modelado pela cultura receptora, uma vez que a cultura desempenha um papel preponderante na produção de uma tradução, afirma Rodrigues (2012). A tradução não é concebida como secundária ou derivada, mas como parte da cultura que a produz, que leva em consideração como a tradução

se insere nessa cultura. Diante disso, levaremos em consideração, nesta pesquisa, o conceito de cultura apresentado por Laraia (2001, p. 14), que considera cultura como um “todo complexo que inclui conhecimentos, crenças, arte, moral, leis, costumes ou qualquer outra capacidade ou hábitos adquiridos pelo homem como membro de uma sociedade.” Esse conceito, tal como é visto hoje, foi sintetizado pela primeira vez por Tylor (1832-1917) que, ao usar essa definição, abrangia tanto as possibilidades de realização humana, como marcava fortemente o caráter de aprendizado da cultura.

Para Laraia (2001), a cultura é responsável por determinar e justificar o comportamento humano e suas realizações. O indivíduo age de acordo com aquilo que conhece, com os seus padrões culturais, que serão aprendidos por meio do processo de endoculturação ou socialização, ou seja, o aprendizado adquirido desde o seu nascimento. Cada indivíduo participa de sua cultura de maneira diferente, e sempre limitada, uma vez que é impossível que um sujeito possa utilizar ou aprender todos os elementos de sua cultura. Embora esse conhecimento seja limitado, deve existir um conhecimento mínimo partilhado por todos os componentes de uma sociedade de forma que a sua convivência seja permitida entre os mesmos.

A cultura é um código simbólico pelo qual mensagens são transmitidas e interpretadas, pontua Agra (2007), englobando um mundo de símbolos e formas simbólicas. No processo de tradução, é preciso atentar para a significação do elemento cultural que está sendo traduzido e não apenas para a decodificação de uma palavra. Para Agra (2007), a cultura permite “intuir, reconhecer, experimentar ou investigar os hábitos linguísticos e extralinguísticos, as idiossincrasias e os mecanismos inconscientes que podem estar por detrás da produção e recepção do texto de partida e do texto de chegada” (AGRA, 2007, p. 3), sendo a cultura considerada como um lugar de conhecimento intersubjetivo estando este lugar de operacionalidade visto como um componente fundamental na competência do tradutor (AGRA, 2007).

Tomemos como exemplo as representações culturais retratadas no livro *Anne of Green Gables*, levando em consideração primeiramente que a obra se trata de uma obra fictícia, ambientada em um contexto cultural fictício no século XX, na Ilha Príncipe Eduardo, no Canadá. Haja visto que “arte em um tempo e lugar específico adquire determinada forma devido ao contexto cultural ao qual pertence” (MAYS, 2016, p. 519), assim, autores vivem em lugares e tempos específicos e, com isso, possuem visões autorais únicas que são inevitavelmente afetados pelo contexto histórico e cultural ao qual pertencem. Dessa forma, quando observamos os exemplos culturais representados no livro *Anne of Green Gables* escrito pela autora

canadense L. M. Montgomery com base na infância da autora, podemos levar em consideração o contexto histórico, porém ficcional em que o livro foi produzido. Observemos a Fig. 1, abaixo:

Figura 1: A casa de Rachel Lynde



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 8).

A figura acima contém, pelo menos, um elemento cultural em cada quadrinho. A significação desse elemento irá depender tanto da intenção da autora (a autora da obra fonte e a autora da obra adaptada) em os colocar em evidência a fim de representar visualmente um símbolo ou uma característica que possa contribuir para a construção do ambiente em que a narrativa acontece. Nos quadrinhos, as autoras utilizam elementos descritivos como os objetos e a ambientação para situar o leitor quanto ao espaço da narrativa. Ao representar flores e abelhas colhendo pólen temos a presença da natureza. Uma chaleira apitando no forno a lenha, no segundo quadrinho, situa o leitor em relação ao tempo histórico, representando pessoas que tomam chá da tarde, hábito cultural inglês. No terceiro quadrinho, a autora ilustra uma personagem tricotando, que é a vizinha e amiga da família Cuthbert, Rachel Lynde. A ação

realizada pela personagem (tricotagem) e suas roupas situam mais uma vez o leitor em relação ao tempo histórico em que a narrativa é ambientada, assim como carregam símbolos culturais específicos. O tricô, conhecido por ser uma arte realizada, geralmente, por representantes femininos dentro do contexto social familiar. O vestido rosa de mangas bufantes utilizado pela Senhora Lynde, moda utilizada por mulheres e que remetem aos modelos utilizados no final de século XIX, assim como os cabelos presos, também representando aspectos culturais de um determinado contexto histórico fictício. Por fim, no último quadrinho, a autora representa o meio de transporte utilizado na narrativa, uma carroça sendo puxada por cavalos. Todos esses elementos simbolizam e significam, assim como ilustram o contexto histórico ficcional em que a narrativa é desenvolvida através das associações realizadas pelo leitor entre os elementos ilustrados e a cultura, seja sua própria ou de determinado povo.

Diante deste cenário, compreendemos que a cultura também funciona como uma forma de comunicação. Ao observarmos a imagem, ela comunica uma mensagem acerca da ambientação histórica em que a narrativa está inserida, situando o leitor para a época em que o romance será narrado. Assim, pontua Laraia (2001, p. 28), “a comunicação é um processo cultural”, enfatizando que a linguagem humana é um produto da cultura, não existindo cultura se não houver comunicação, logo, a comunicação se faz por meio da cultura e a cultura por meio da comunicação.

No quadrinho, a comunicação dos elementos culturais presentes na narrativa é atribuída através da interpretação dos signos. Os signos, por sua vez, são unidades carregadas de sentido responsáveis por interpretar algo na mente de alguém (PLAZA, 2003). Os significados e valores dos signos não estão presentes nas palavras e imagens, mas são atribuídos pelos usuários da linguagem. O signo é arbitrário, logo, ele não carrega um significado fixo, ele representa aquilo que está sendo interpretado na mente do leitor. Para Arrojo (1996), o processo de interpretação e produção de significados por meio dos signos se caracteriza como tradução, estando a tradução inserida em uma cultura e feita por e para usuários dessa cultura.

Rodrigues (2012) afirma que diante da cultura, a tradução possui o poder de formar identidades e de construir o estrangeiro. O autor enfatiza que é por meio da linguagem que as identidades são construídas e mantidas, assim como é por meio dela que acolhemos os indivíduos que não fazem parte da nossa cultura, assim como buscamos assimilar algum elemento de uma cultura ao qual não estamos familiarizados ou até mesmo neutralizar algo ou rejeitar. Tudo por meio da comunicação. O indivíduo pode tomar decisões e posições com base no seu contexto cultural. Assim, através da linguagem e da tradução somos capazes de conhecer diversas culturas e de aprender diferentes costumes. Se pensarmos nos leitores de quadrinhos e

de *Graphic Novels*, talvez eles nunca tenham ouvido falar no romance *Anne of Green Gables*, mas por serem leitores assíduos do gênero dos quadrinhos eles podem conhecer a *Graphic Novel Anne of Green Gables*, podendo também se interessar em ler o livro e talvez procurar outras produções com a mesma história. A tradução então, possibilita que os leitores tenham acesso a mais produções, sendo elas de diversas culturas e partes do mundo.

Assim, o enfoque contemporâneo dos Estudos da Tradução para Rodrigues (2012), com base em Arrojo (1996), é o “exame das consequências e implicações da complexa produção de significados que qualquer tradução necessariamente promove entre o doméstico e o estrangeiro” (RODRIGUES, 2012, p. 375), ou seja, entre a tradução com domesticação em que as diferenças culturais são ocultadas, sendo toda a tradução adaptada à cultura de chegada e entre a tradução com estrangeirismo em que se mantêm elementos do original e da cultura de partida.

O autor quer dizer que os significados são produzidos entre aquilo que é traduzido levando em consideração os elementos culturais da língua de chegada e aquilo que é traduzido levando em consideração a língua fonte. Ao se escolher preservar o termo ‘*broadcloth*’ para designar um tipo de tecido utilizado pela personagem Anne no livro *Anne of Green Gables*, adicionando uma explicação em forma de nota de rodapé para o termo, a tradutora está realizando uma estrangeirização. Se o termo fosse substituído por outro termo presente na cultura de chegada, aconteceria uma domesticação. Para Rodrigues (2012, p. 376), isso é possível devido à “uma multiplicidade de culturas e línguas ocupando um mesmo espaço ou um mesmo tempo em nossas ou em outras línguas”, logo, apesar dos indivíduos possuírem sua própria cultura, eles estão a todo mundo sendo influenciados pela cultura do outro, seja ao ler um livro, ao assistir um filme, ou através do convívio com outras culturas.

Retomando as afirmações de Laraia (2001) sobre cultura, devemos lembrar, também, que, para o autor, a cultura é dinâmica. O próprio sistema cultural é dinâmico, a cultura se modifica ao longo do tempo, o ritmo pode ser lento ou pode ser alterado por eventos históricos tais como uma catástrofe ou uma grande inovação tecnológica, gerando mudanças na cultura ocasionadas por fatores internos. Por outro lado, as mudanças na cultura também podem acontecer provenientes de fatores externos, sendo possíveis devido ao contato com outras culturas, com outros modos de vida, fazendo assim com que a cultura seja dinâmica. Enfatizamos, mais uma vez, como a cultura é responsável por transmitir significados e a importância da cultura na tradução, estando ela inserida na produção das mesmas, uma vez que os elementos culturais precisam ser considerados na tradução. Isso acontece porque as palavras,

por si só, não são capazes de transmitir significados que não tenham vínculos com uma experiência direta e com isso, com a cultura.

1.1.1 O Pensamento em Signos: a Tradução Intersemiótica

Os signos são unidades carregadas de sentido acionados na interpretação de algo na mente de alguém (PLAZA, 2003). Para Jakobson (1959[2000]), qualquer palavra ou frase é um fato semiótico, ou seja, qualquer palavra sempre se relaciona com um objeto. Para que se entenda o significado da palavra “queijo”, por exemplo, é necessário que se tenha algum conhecimento não-linguístico da palavra, sendo ela associada na mente do leitor através da representação do signo “queijo”. Assim, para interpretar o signo verbal, Jakobson (1959[2000]) afirma que o signo linguístico é traduzido para um signo alternativo. Os significados e valores dos signos não estão presentes nas palavras e imagens, mas são atribuídos pelos usuários da linguagem a partir de suas experiências com signos em geral. O signo é arbitrário, logo, ele não carrega um significado fixo, representando aquilo que está sendo interpretado na mente do leitor.

Para Arrojo (1996), o processo de interpretação e produção de significados por meio dos signos se caracteriza como tradução. A tradução compreende três categorias para interpretação do signo verbal delimitadas por Jakobson (1959[2000]), sendo elas a Tradução Intralingual, a Tradução Interlingual e a Tradução Intersemiótica. A Tradução Intralingual é a interpretação de signos verbais por outros signos da mesma língua, ao buscarmos sinônimos no mesmo código linguístico. A Tradução Interlingual acontece a partir da tradução de signos verbais em uma língua por significados verbais em outra língua. Por fim, a Tradução Intersemiótica é a interpretação de signos linguísticos verbais para signos não verbais e vice-versa.

Quando parafraseamos um termo em nossa língua como, por exemplo, o termo “histórias em quadrinhos” para “história narrada por meio de pequenos quadros, ou unidades gráficas compostas por texto e imagem, que ficam dispostos um ao lado do outro, no decorrer de tiras horizontais e verticais.”, estamos realizando uma Tradução Intralingual, uma vez que a tradução foi feita da mesma língua. Se traduzirmos o termo “histórias em quadrinhos” para a língua inglesa encontraremos o termo “*comics*” e, estaremos realizando a Tradução Interlingual, logo, de um signo linguístico de uma língua para o mesmo signo linguístico em outra língua. Porém, se mostrarmos uma imagem de uma página de uma revista de quadrinhos, estaremos utilizando a Tradução Intersemiótica, ou seja, estaremos representando tanto o termo “histórias

em quadrinhos” como “*comics*” através do recurso imagético. Logo, as duas primeiras categorias possuem elementos que são traduzidos de signos verbais para signos verbais, enquanto a terceira categoria pode incluir tanto signos verbais como não-verbais, sendo a tradução possível também de uma imagem para um signo linguístico.

A categoria Tradução Intersemiótica se caracteriza como a mais relevante para a presente pesquisa, uma vez que ela não comporta apenas a tradução de um signo linguístico para uma imagem, incluindo, também, a transposição de obras literárias para o formato das narrativas gráficas, do cinema, de obras musicais e diversas outras, afirma Oustinoff (2011). Ela é compreendida por Plaza (2003) como uma prática crítico-criativa na historicidade dos meios de produção e reprodução, estando vinculada com a leitura, a metacriação, e como ação sobre estruturas e eventos, como diálogo entre signos. Logo, ela é vista como o pensamento em signos, como trânsito dos sentidos e como transcrição de formas na historicidade.

Plaza (2003) argumenta que o pensamento em signos na tradução se desenvolve por semelhança, o pensamento é abstrato e reflexivo. Para o autor, qualquer pensamento é necessariamente uma tradução. Quando pensamos, traduzimos aquilo que está presente em nossa consciência por meio de imagens, sentimentos ou concepções em outras representações que são também signos. Todo pensamento é tradução de outro pensamento, não havendo conhecimento imediato sem experiências anteriores, pois "qualquer pensamento requer ter havido outro pensamento para o qual ele funciona como interpretante." (PLAZA, 2003, p. 18).

A tradução como intercurso de sentidos, por sua vez, põe em relevo o caráter material dos signos e seus suportes. Para Plaza (2003), o operar tradutório como pensamento em signos precisa de canais e de linguagens que permitam a socialização desses pensamentos para que se estabeleça uma ação sobre o ambiente humano. Com isso, o autor enfatiza a importância da criação de um sistema de sinais fundamental para o intercâmbio de mensagens entre o homem e o mundo. Tal sistema constitui-se segundo a especialidade que lhe é característica e pode ser articulada com os sentidos humanos, uma vez que é pelos sentidos que os homens se comunicam entre si. Dentre os sentidos humanos, o autor elenca três que foram caracterizados, historicamente, como geradores de extensões capazes de prolongar e ampliar suas funções em meios produtores de sistemas linguísticos. Sendo eles o visual, o tátil e o auditivo. Através desses canais, instrumentos e sistemas de signos dos sentidos humanos determinam tanto a produção quanto a recepção sígnica.

Na Tradução Intersemiótica, como transcrição de formas, a ação dos signos é transmutada de um suporte, ou meio, para outro. Segundo Plaza (2003), traduzir criativamente é, sobretudo, interligar estruturas que buscam à transformação de formas. As transformações

são viabilizadas pelos signos convencionais construídos socialmente que estabelecem classes de linguagens, permitindo uma tipologia da tradução que será explorada adiante.

O signo é a unidade mínima de sentido. Segundo as contribuições da Semiótica de Peirce (2005), um signo, ou *representâmen*, é aquilo que representa algo para alguém. A palavra signo é usada pelo autor para denotar um objeto perceptível, imaginável ou inimaginável, que representa um objeto, não em todos os seus aspectos, mas em referência a um tipo de ideia que deve representar alguma coisa, seu Objeto. Todo signo é, em sua origem, uma ideia significada ou uma reminiscência de alguma ocorrência individual, pessoa ou coisa, estando ligado ao seu significado, ou podendo ser uma metáfora (PEIRCE, 2005).

Para Santaella (2005), há um processo relacional na mente do espectador, onde ocorre a relação de representação que o signo mantém com seu objeto, produzindo um outro signo que traduz o significado do primeiro. Logo, o signo representa algo para alguém, cria um signo equivalente ou um signo mais desenvolvido na mente dessa pessoa, sendo este signo o significado ou interpretante do primeiro signo (PEIRCE, 2005). O signo representa seu objeto. Peirce (2005) argumenta que o signo tem dois objetos, o Objeto Imediato - seu objeto tal como é representado - e seu Objeto Dinâmico - seu objeto no mundo.

Quanto ao processo de interpretação dos signos, Plaza (2003, p. 21) pontua que o signo possui três interpretantes, "seu interpretante como representado ou como se desejava que fosse entendido, seu interpretante como é realizado e seu interpretante em si mesmo", ou seja, o interpretante imediato, o dinâmico e o interpretante em si, o sentido possível a se chegar, o mais óbvio, aquele em que ele é feito, realizado e seu sentido real, o interpretante final.

Peirce (2005) desenvolve seu processo de concepção de signo em uma relação triádica. Sobre essa concepção, Plaza (2003) explica que, para Peirce (2005), "o signo não é entidade monolítica, mas um complexo de relações triádicas, relações estas que, tendo um poder de autogeração, caracterizam o processo sígnico como continuidade e devir." (PLAZA, 2003, p. 17).

Nesse processo, Peirce (2005) concebe a noção de signo por meio de uma relação triádica entre Signo, Objeto e Interpretante. Segundo o autor,

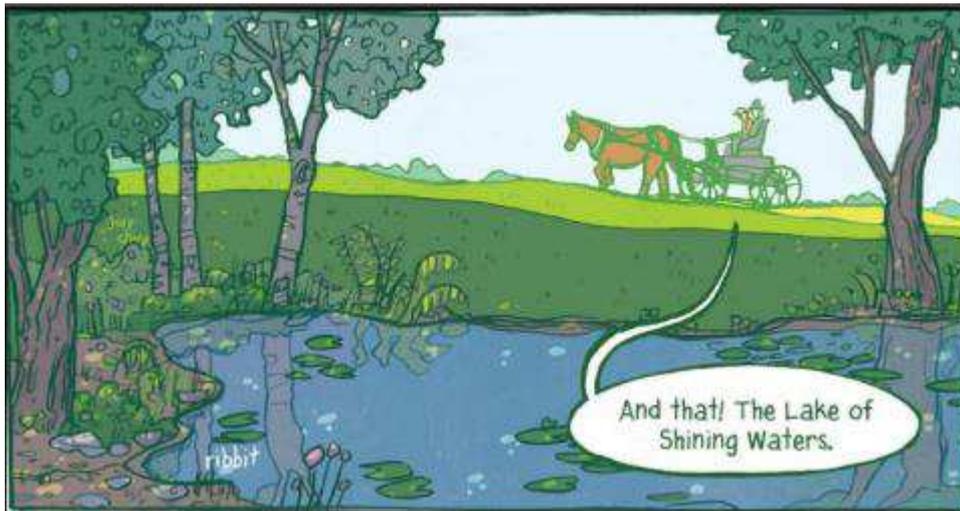
um Signo, é um Primeiro que se coloca numa relação triádica genuína tal com um Segundo, denominado seu Objeto, que é capaz de determinar um Terceiro, denominado seu Interpretante, que assuma a mesma relação triádica com seu Objeto na qual ele próprio está em relação com o mesmo Objeto. (PEIRCE, 2005, p. 63).

No processo de interpretação, o Signo, o Objeto e o Interpretante estão em uma relação triádica genuína, porque os três membros estão por ela ligados de modo que não consiste em complexo de relações diádicas, mas envolvem os três membros. Assim, ao reconhecimento do interpretante relaciona-se outro signo, em um processo de significação que está sempre em expansão. Nele, o significado de um pensamento ou signo é reconhecido por outro pensamento ou signo, em um processo de semiose infinita.

Para entendermos melhor esta relação triádica entre o Signo, o Objeto e o Interpretante, vejamos um exemplo. Ao pensar na palavra 'lago' o intérprete constrói uma imagem mental da palavra que é representado por meio de um Signo que está presente apenas em sua mente, logo, o signo ainda não foi externalizado. Ao materializar esse signo por meio de uma imagem ou de uma figura, o intérprete representa o signo por meio de um Objeto, para isso ele se coloca como Interpretante do signo externalizando o signo por meio de uma representação real no mundo do objeto, seja através de uma pintura ou de uma figura. Assim, o signo antes apenas presente na mente do interpretante se materializa por meio do objeto, sendo algo real representado, ao mesmo tempo, para tal percurso é necessário um sujeito, interpretante, para realizar a ação, a materialização do signo. Por isso a representação do signo se concretiza na relação triádica do Signo, Objeto e Interpretante.

Assim, a relação entre signo, objeto e interpretante resulta em um processo representativo. Para Peirce (2005), a semiótica é a teoria geral das representações. Representar é estar na mente do outro de tal forma que, para uma mente interpretante, o signo é tratado como sendo o objeto. Aumont (1993[2001]), ao sintetizar a ideia de representação, pontua que “a representação é um processo pelo qual institui-se um representante que, em certo contexto limitado, tomará o lugar do que representa” (AUMONT, 1993[2001, p. 103]). Ao pensarmos em um lago, por exemplo, são gerados signos mentais para representar o objeto. Sua representação imagética acontece por meio do Interpretante que externaliza o signo, o objeto, através da imagem. O lago, ilustrado na Fig. 2, passou pelo processo triádico para ser representado, uma vez que ele foi primeiramente signo na mente do ilustrador, depois objeto e por fim, interpretante:

Figura 32: *The Lake of Shinning Waters*



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 20).

Na imagem, o signo lago é representado por meio da relação entre o objeto e o Interpretante que o constrói com base em uma forma real do mundo para o signo lago. A representação imagética do lago foi construída levando em consideração a representação desse lago para o romance literário objeto dessa pesquisa. Na narrativa literária o lago conhecido como *Barry's pond* e ilustrado na Fig. 2 é representado através de recursos visuais que tornam o signo antes linguístico em um signo visual, materializando a representação dos autores para o objeto, para o lago. Na narrativa, ambas literária e gráfica, a personagem Anne renomeia o lago ilustrado na figura acima, antes chamado de *Barry's pond* passa a ser conhecido como *The Lake of Shinning Waters*. O lago, além da representação imagética feita pela ilustradora da narrativa gráfica, ganha, dentro do contexto narrativo outra representação. Essas representações tornam-se possíveis devido ao caráter de transmutação do signo em outro signo, seja ele de uma forma verbal para uma forma visual, ou de uma forma verbal para outra denominação verbal, realizando dessa forma um processo de tradução intersemiótica ou interlingual que possuem como seus constituintes os signos e seus intercursos de sentidos.

As relações triádicas estabelecidas por Peirce (2005) determinam o signo conforme: i) ele próprio, ii) a relação com seu objeto e iii) a relação com a representação do interpretante, sendo considerados, nesse processo, os conceitos de primeiridade, secundidade e terceiridade, resultando nas três tricotomias do signo e nas dez classes de signos que, para o autor, podem sofrer ainda infinitas divisões. No que concerne à Tradução Intersemiótica, a mais importante divisão dos signos nas relações triádicas de Peirce (2005) faz-se em Ícone, Índices e Símbolos.

Ícones são signos que operam pela semelhança entre suas qualidades, seu objeto e seu significado, sendo signo de qualidade quando em relação ao seu Objeto Imediato – o objeto tal como é representado, enquanto seus significados são meros sentimentos, como aqueles

despertados por uma peça musical ou obra de arte. O ícone está presente na mente do Interpretante ao se materializar por meio de imagens, diagramas e metáforas, passando a ser denominado de "hipoícones" (PEIRCE, 2005). O signo icônico representa seu objeto por meio da similaridade. Uma imagem, uma pintura são exemplos de ícones, pois apresentam uma relação de similaridade com o objeto imediato que está sendo representado. Para ilustrar, vejamos a imagem a seguir:

Figura 3: Exemplo de ícone



Fonte: Chelly Oxo (2019).

Na Fig. 3, temos a representação da personagem Anne com base na *graphic novel* e na descrição da obra literária resultado de uma atividade produzida na disciplina de estágio docência Desenho e Animação - Código 1302117 - ministrada e supervisionada pelo professor João de Souza Lima Neto no semestre de 2019.2 na Universidade Federal de Campina Grande. Na imagem, temos a representação icônica da personagem Anne construída por meio da relação de similaridade tanto com a descrição verbal do romance literário quanto com a descrição imagética da *graphic novel*.

O Índice, por sua vez, é determinado pelo seu Objeto Dinâmico – seu objeto no mundo, operando antes de tudo pela contiguidade de fato vivida. Ele atrai atenção para um objeto particular, fazendo relação com seu objeto real. A fotografia de uma casa, por exemplo, pode ser compreendida como um índice uma vez que representa a casa em sua materialidade real no mundo, o que classifica a casa como lugar em que pessoas podem morar, enfatizando mais ainda a relação do índice com o mundo real. Este tipo de signo funciona como uma ponte entre o objeto e o símbolo.

No exemplo a seguir, consideraremos o mundo fictício da narrativa gráfica como o mundo real em que os objetos podem ser representados. Nesse sentido, a ilustração das abóboras, apesar de ser um ícone, será considerada índice, quando pensamos na novela gráfica como universo real, mesmo que fictício. Assim, as abóboras ilustradas na Fig. 4 indicam a

chegada de uma estação, o outono, para países norte-americanos, como é o caso do Canadá, região onde a história é ambientada. A abóbora funciona como índice, pois mantém uma relação de contiguidade com o objeto imediato, a estação do outono, caracterizada pela queda das folhas e a produção de abóboras, como podemos observar abaixo:

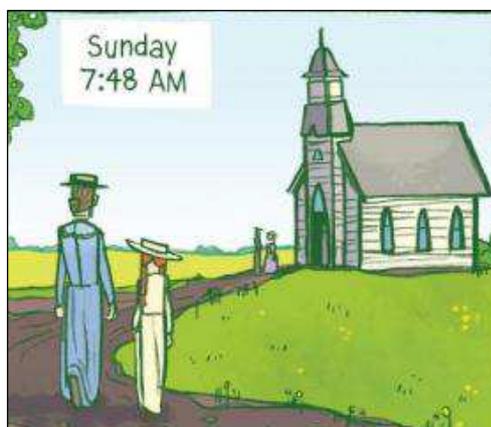
Figura 4: Exemplo de índice



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 92).

O Símbolo, concluindo a tríade, para Peirce (2005), é determinado pelo seu Objeto Dinâmico apenas no sentido de ser assim interpretado, e ele opera, antes de tudo, por contiguidade institutiva, dependendo de uma convenção ou hábito. Em relação ao objeto, o signo é signo de lei, ou seja, ele pode crescer e evoluir, podendo variar de acordo com a interpretação do Interpretante. Símbolos são convenções entre objeto e interpretação, criados a partir de pensamentos que envolvem conceitos em que o significado cresce ao ser disseminado entre a população. Um exemplo de símbolo são os signos religiosos, como crucifixos e igrejas. A estrutura arquitetônica das igrejas ou de paróquias são semelhantes em diversas partes do mundo. A própria representação da igreja, presente na novela gráfica, chama atenção para a religiosidade dos personagens e para um costume cultural de ir à igreja aos domingos.

Figura 5: Exemplo de símbolo



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 92).

Outro exemplo de símbolo pode ser observado na representação da casa de *Green Gables*. Através do objeto casa, podemos refletir sobre a casa como um local em que pessoas convivem, moram, representando segurança. Por meio da convenção social a casa é utilizada como sinônimo de moradia, de lar.

Figura 6: Green Gables



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 7).

A Fig. 6 ilustra a representação de uma casa, a imagem, retirada da narrativa gráfica *Anne of Green Gables*, traz através da ilustração de Brenna Thummler, a representação imagética da casa em que a personagem Anne vive na narrativa. A relação triádica do signo está presente na composição da imagem, uma vez que, primeiramente, a ilustradora precisou construir uma imagem mental da casa e com isso um ícone antes de partir para a ilustração real da casa. Ao desenhar a casa, a artista torna possível a existência dessa imagem mental no mundo real, por meio da imagem, a casa possui aspectos estruturais que a caracterizam como casa, e por este motivo, é um índice. A ideia ligada à palavra e o que ela representa é aplicável por meio do símbolo, estando os três elementos mencionados anteriormente presentes na representação da casa na novela gráfica, desde o processo de construção mental até a representação visual, imagética da casa de *Green Gables*.

Como evidenciado a partir dos exemplos, os signos (ícone, índice e símbolo) empregados possuem a tendência de formar novos objetos, novos sentidos e novas estruturas. Plaza (2003) pontua que devido a esta característica diferencial do signo, uma tradução pode desvincular-se do original, criando uma transposição de signos possível em gêneros distintos, tanto de uma linguagem verbal para uma linguagem não-verbal quanto para gêneros que envolvam ambas ou mais linguagens, a exemplo de um filme, uma série televisiva ou uma *Graphic Novel*, objeto desta pesquisa. Essa transposição de signos não precisa ser somente para

linguagem não-verbal. Pode ser feita para gêneros que fazem o uso de ambas as linguagens: verbal e não verbal, a exemplo da *Graphic Novel*, objeto desta pesquisa.

Levando em consideração os conceitos de signo icônico, indicial e simbólico, Plaza (2003) formula uma tipologia da tradução: a tradução icônica, a tradução indicial e a tradução simbólica. O autor evidencia que assim como esses conceitos de ícone, índice e símbolo podem se sobrepor, acontecendo de forma simultânea, a tipologia da tradução intersemiótica não acontece de forma estanque, de modo fixo e inflexível, mas funciona como um mapa orientador para as mais variadas nuances do processo tradutório.

A tradução icônica atua no processo de similaridade do signo com o objeto em um nível sintático. Nessa categoria de tradução temos uma analogia entre os Objeto Imediato (aqueles formulados na mente do intérprete) e entre o igual e o parecido. Segundo Plaza (2003), partindo de um ponto de vista da semiótica da montagem, essa categoria de tradução opera em montagem sintática, privilegiando a estrutura de qualidade. Associando-se à noção de representação, o termo semiótica da montagem diz respeito a organização textual responsável por dar coesão e coerência linguística para um texto, caracterizando a tradução icônica como um processo de transcrição, haja visto que ela “produzirá significados sob a forma de qualidades e de aparências entre ela própria e o seu original” (PLAZA, 2003, p. 93). Logo, entre a representação do Objeto Imediato e o original.

A tradução indicial, por sua vez, é determinada pelo seu signo antecedente, ou seja, ela se estabelece em uma relação de causa-efeito onde ocorre a tradução de um signo para outro meio. Podendo ser também “uma relação de contiguidade por referência que se resolverá na sua singularidade, pois acentuara os caracteres físicos do meio que acolhe o signo” (PLAZA, 2003, p. 93). Em outras palavras, quando passado para outro meio, o signo faz referência ao original ao mesmo tempo em que privilegia o meio em que está. Essa categoria de tradução atua no nível semântico, ela indicia a relação de contato físico com o objeto, sendo interpretada através da experiência concreta e se caracterizando como uma transposição.

Concluindo a tríade de categorias da tradução intersemiótica, a tradução simbólica se “relacionará com seu objeto por força de uma convenção, sem o que uma conexão de tal espécie não poderia existir, pois como símbolo consistirá numa regra que determinara sua significação (PLAZA, 2003, p. 93-4). Logo, ao operar por convenção, esse tipo de tradução define a priori significados lógicos, porém abstratos e intelectuais sensíveis. Ela determina como um signo dá surgimento ao outro através dos signos de lei que são constitutivos e podem evoluir com base na sociedade. A tradução simbólica é a tradução de símbolos por outros símbolos, sendo caracterizada como uma transcodificação.

Assim, o processo da tradução intersemiótica pensada nas categorias formuladas por Plaza (2003) concebe a tradução como transcrição, transposição e transcodificação. Nesse sentido, a tradução sofre influência tanto dos procedimentos de linguagem quanto dos suportes e meios empregados em seu processo, uma vez que neles estão inseridos tanto a história quanto seus procedimentos. Mais recentemente, com as novas mídias e a internet, os estudos da tradução intersemiótica ganharam novo fôlego, com o surgimento de adaptações de obras para o cinema, para séries de televisão e para narrativas gráficas, sendo possível que a adaptação da *Graphic Novel Anne of Green Gables* fosse estudada e analisada nesta pesquisa. Cabe-nos observar como essas categorias se apresentam na adaptação da novela gráfica, para isso, refletiremos a seguir acerca da teoria da adaptação e sua relação com a adaptação de obras literárias para o formato das novelas gráficas.

1.2 A Teoria da Adaptação e o Texto Multimodal

Partindo do pressuposto de que o surgimento e o avanço das novas mídias ampliaram a produção de textos multimodais e com isso resultando no crescente interesse em desenvolver estudos com textos semióticos provenientes de diversas fontes (O’SULLIVAN, 2013). Para definir o tipo de texto multimodal objeto da nossa pesquisa, nos baseamos primeiramente no conceito de intertextualidade criado por Julia Kristeva (1980), em que todo texto revoca e rerepresenta outro texto de forma rica compondo um mosaico cultural que está sempre em evolução. Pensado primeiramente nos estudos literários, a autora argumenta que a intertextualidade redistribui textos anteriores em um único texto, sendo necessário pensar nesses aspectos como um “intertexto”, já que um único texto poderia se relacionar a um ou vários textos escritos anteriormente. Kristeva (1980) pontua que uma leitura eficaz nunca poderia ser feita de forma isolada, sendo importante entender como a origem, a forma e os temas dialogam com outros textos.

Devido ao caráter intertextual dos textos, Gambier (2006) pontua que nenhum texto é estritamente monomodal, logo, não existe em um modo único de ser, como forma única no mundo. Para o autor, no texto multimodal as relações com outros elementos semióticos se combinam por meio de filmes, programas de TV, propagandas, no teatro, em músicas e em histórias em quadrinho. O referido autor pontua que filmes e programas de TV combinam gestos, olhares, movimentos, imagens visuais, sons, cores, linguagens oral e escrita. Até mesmo os tipos de textos como propagandas, teatro, músicas e histórias em quadrinhos que possuem

limites para suas características dentro do seu gênero são produzidos dentro desse universo multimodal.

A ideia do texto multimodal surgiu em 1971 com Katharina Reiss, ao observar que os três tipos textuais básicos (informativo, expressivo e operativo) não eram suficientes para descrever os tipos de textos existentes. Com isso, de acordo com Snell-Hornby (2006), Reiss propõe o termo multimodal para incluir textos que apresentem tanto elementos sonoros quanto elementos visuais como histórias em quadrinho, peças, músicas, propagandas, roteiros e óperas.

Dentro dos Estudos da Tradução, Snell-Hornby (2006) pontua que ao observar e analisar textos multimodais obteve-se a necessidade de classificar estes textos em quatro tipos de acordo com os seus elementos semióticos, sendo eles: i) textos multimídia ou áudio visuais formados por algum recurso eletrônico envolvendo o visual e o sonoro, como filmes, programas de televisão e legendagem; ii) textos multimodais caracterizados por diferentes meios verbais e não-verbais, composto pelo visual e sonoro, como em peças e óperas; iii) textos multisemióticos compostos por diferentes elementos gráficos, verbais e não-verbais, como as histórias em quadrinhos e propagandas impressas e; iv) textos audiomídia são produzidos para serem falados, como discursos políticos e palestras. Para esta autora, esses tipos textuais possuem elementos que vão além da linguagem verbal e não-verbal.

Nesta pesquisa, usaremos o termo texto multimodal para nos referirmos aos textos que envolvem diferentes elementos semióticos, podendo envolver os quatro tipos textuais mencionados anteriormente quando analisados especificadamente. Nesse sentido, o texto multimodal, de forma geral, se assemelha ao texto adaptado, uma vez que em sua produção são combinados elementos que envolvem diferentes mídias, gêneros e idiomas. Assim, compreendemos a adaptação como um texto multimodal.

Atualmente as adaptações estão presentes em todos os lugares, seja em telas de televisão, cinema, palcos de musicais ou de teatro, até mesmo na internet e em romances gráficos e quadrinhos (HUTCHEON, 2011). Fundamentais para a cultura ocidental, segundo a autora, o interesse pelas adaptações parece convergir com as ideias de Benjamin (1992, p. 90), que afirma que “contar histórias é sempre a arte de repetir histórias”, uma vez que as histórias nascem de outras histórias por meio da arte, sendo a adaptação uma arte que deriva de outra arte. Entretanto, de acordo com Hutcheon (2011), alguns críticos acadêmicos e jornalistas ainda veem as adaptações populares contemporâneas como secundárias, derivativas, sendo consideradas culturalmente inferiores, como é o caso de Virginia Woolf que, em 1926, lamentou a simplificação de sua obra literária para o cinema, considerando o filme um

“parasita” e a literatura sua “presa” e “vítima”, características negativas para se ter de uma adaptação.

Sobre as adaptações, Metz (1974) afirma que são um meio pelo qual histórias são contadas de forma diferente. A adaptação pode ser uma prática transicional, afirma Sanders (2006), ela lança um gênero específico para outro modo genérico, causando um modo de revisão em si mesmo. Podendo ser também um procedimento amplificador envolvendo expansão, acréscimo e interpolação. Logo, as histórias são contadas de outra maneira e através de outro meio. Havendo, segundo Metz (1974), tanto uma razão para a possibilidade dessas adaptações, quanto uma necessidade, uma vez que elas contam as histórias ao seu próprio modo, respeitando os elementos característicos de cada meio em que a obra está sendo adaptada. Outra razão para a produção de adaptações sugerida por Sanders (2006) é a tentativa de tornar os textos mais relevantes ou facilmente compreensíveis para novos públicos e leitores através dos processos de aproximação e atualização.

Nas adaptações, as histórias são tomadas de outros lugares e não inteiramente inventadas. Os adaptadores, segundo Hutcheon (2011), utilizam as mesmas ferramentas que os contadores de histórias, tornando as ideias concretas ou reais. Eles “fazem seleções que não apenas simplificam, mas também ampliam e vão além, fazem analogias, criticam ou mostram seu respeito” (HUTCHEON, 2011, p. 24). Assim como as paródias, as adaptações possuem uma relação declarada e definitiva com textos anteriores, que são chamados de fontes ou obra original, sendo na adaptação sua relação abertamente declarada com essas fontes, diferentemente das paródias.

Para Hutcheon (2011), quando dizemos que uma obra é uma adaptação, estamos anunciando sua relação declarada com outras obras. Se o texto anterior for de conhecimento do leitor, é possível sentir sua presença pairando sobre aquela obra que estamos experienciando. Nesse sentido, as adaptações podem ser apreciadas como trabalhos autônomos, podendo ser interpretadas como tais, apesar da sua relação declarada com outras obras. Ela sempre será um texto que possui ecos, citações e referências de outros textos.

Hutcheon (2011) define a adaptação como a transcodificação de um sistema de comunicação para outro, uma vez que a adaptação altera não apenas o sentido literal, mas também outros elementos e associações, como o próprio significado cultural do material produzido. Nas adaptações as mudanças geralmente ocorrem entre gêneros, mídias, idiomas e culturas. Não se busca reproduzir o texto adaptado, pois a adaptação é repetição, mas repetição sem replicação. Não é a ideia de fidelidade que guia a teoria da adaptação, mas a de ajustar-se, alternar tornando-se adequado para um determinado público ou meio. Sanders (2006) conceitua

a definição de adaptação de forma mais explicativa, para a autora, a adaptação “é um processo específico que envolve a transição de um gênero para outro: romances em filmes, drama em musical, a dramatização narrativa em prosa e ficção em prosa, ou o movimento inverso, a transformação do drama em narrativa em prosa.”¹ (SANDERS, 2006, p. 19). Para a autora, o texto adaptado reformula textos que muitas vezes já foram reformulados, mostrando o processo de adaptação em movimento constante.

Segundo Hutcheon (2011), a adaptação pode apresentar três perspectivas distintas. Em primeiro lugar, vista como, a) uma entidade ou produto formal, em que a adaptação é uma transposição anunciada e extensiva de uma ou várias obras em particular, podendo haver mudança de mídias - como nesta pesquisa, levando em consideração a adaptação do romance literário para a novela gráfica em que acontece uma mudança de mídia -, ou de gênero, foco e, portanto, de contexto; b) como um processo de criação, em que uma re-interpretação ou recriação acontece, dependendo da perspectiva, podendo ser chamado de apropriação ou recuperação, como no caso da série televisiva “*Anne with an E*”, adaptada do livro *Anne of Green Gables*, mas que possui elementos que o caracterizam como criação, pois apresentam a visão de personagens que não descritos na obra fonte; e c) a partir do processo de recepção, em que a adaptação apresenta uma forma de intertextualidade, logo, se o leitor da novela gráfica *Anne of Green Gables* tiver lido a obra fonte, sua experiência de leitura será diferente do leitor que não conhece a história.

A partir desses processos, podemos entender a adaptação como “uma derivação que não é derivativa, uma segunda obra que não é secundária, ela é sua própria coisa palimpséstica.” (HUTCHEON, 2011, p. 30). Seguindo a definição do poeta e crítico escocês Michael Alexander (2001), a autora aponta que nesse sentido, a obra escrita foi “apagada” para que a outra fosse criada, porém, nesse apagamento, que não se dá por completo, a obra “original” continua a existir, sendo a adaptação “assombrada” a todo instante pelo texto original. Nestas perspectivas, o texto fonte ainda habita suas composições, seja no produto formal, ao ser considerada como transposição do original, da fonte. Seja como processo criativo e interpretativo, uma vez que ela mantém algo que vinculado a obra fonte ou no engajamento intertextual no processo de recepção onde espera-se que o leitor/espectador da adaptação possua algum conhecimento sobre a obra adaptada.

¹ Tradução nossa. Texto original: “a specific process involving the transition from one genre to another: novels into film; drama into musical; the dramatization of prose narrative and prose fiction; or the inverse movement of making drama into prose narrative”. (SANDERS, 2006, p. 19).

Para a autora, o modo "contar" abrange todas as linguagens artísticas narrativas, predominantemente verbais, sob a égide da literatura; o modo "mostrar" abarca as manifestações imagéticas, principalmente visuais e; modo "interagir", por sua vez, engloba os procedimentos artísticos que demandam participação dos indivíduos como videogames e parques temáticos.

Dentre os diversos aspectos que compõem a adaptação, o de mais relevância, segundo Sanders (2006) é o elemento do prazer. Para a autora, ancorada em John Ellis (1982), a adaptação permite prolongar o prazer conectado a memória, quando se adapta uma obra para outro meio se estende o prazer encontrado no original, repetindo assim a produção de uma memória. Ao se estender esse prazer a adaptação usa a memória do romance, memória que pode derivar do momento de leitura ou de uma memória coletiva que circula sobre o romance. A adaptação então, consome essa memória e a materializa por meio do produto adaptado. Sanders (2006) pontua,

é a própria resistência e sobrevivência do texto fonte que permite o processo contínuo de leitura justaposta crucial para as operações culturais de adaptação e as experiências contínuas de prazer que o leitor ou espectador obtém ao traçar relações intertextuais. É este inerente senso de jogo, produzido em parte pela ativação do sentido de similaridade e diferença entre os textos que estão sendo invocados e a conexão entre expectativa e surpresa onde habita o coração da adaptação. (SANDERS, 2006, p. 25)².

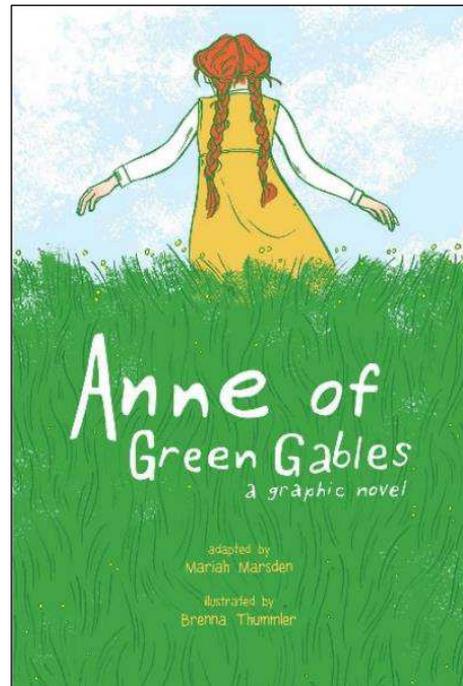
Assim, Sanders (2006) entende a adaptação em sua relação com a cultura e com a intertextualidade, pontuando que o aspecto mais importante e que precisa ser lembrado na adaptação, não é a conexão fiel com o original e sim as surpresas e expectativas que um texto adaptado pode causar no leitor/espectador. Sobre o aspecto cultural, Hutcheon (2011) pontua que a adaptação inclui alterações feitas em obras culturais, literárias, cinematográficas, sendo vinculada a um processo de recriação cultural mais amplo. Tornando-se comum desejar tanto a repetição quanto a mudança. Quando se fala em adaptação, há a ideia de uma obra derivativa, logo, baseia-se numa ou mais obras existentes, mas que são reencenadas ou transformadas em outras novas obras. Assim, a adaptação buscaria equivalências em diferentes sistemas de signos para os vários elementos da história: temas, eventos, mundo, personagens, imagens e assim por diante (HUTCHEON, 2011). Ao observar a imagem abaixo, ilustramos mais essa ideia:

² Tradução nossa. Texto original: “it is the very endurance and survival of the source text that enables the ongoing process of juxtaposed readings that are crucial to the cultural operations of adaptation, and the ongoing experiences of pleasure for the reader or spectator in tracing the intertextual relationships. It is this inherent sense of play, produced in part by the activation of our informed sense of similarity and difference between the texts being invoked, and the connected interplay of expectation and surprise, that for me lies at the heart of the experience of adaptation and appropriation.” (SANDERS, 2006, p. 25).

Figura 7: Capas do Livro e da *Graphic Novel Anne of Green Gables*



Fonte: MONTGOMERY, L. M. (1908[2014]).



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017).

Nas capas tanto do livro quanto da narrativa gráfica, podemos ter uma ideia do tema, do mundo e da personagem principal da história, uma vez que o recurso das cores e da imagem em ambas as capas aproximam o leitor da atmosfera de natureza das obras, assim como centralizam a personagem Anne como protagonista da história, presente tanto no nome das obras como na posição centralizada da menina na imagem. Na capa do romance literário a personagem Anne é ilustrada de frente para o leitor, a personagem parece convidar o leitor para apreciar a história. Na narrativa literária a história é narrada pela perspectiva da personagem, acompanhando-a todos os momentos, apesar do narrador ser em terceira pessoa, ele narra os enredos que acontecem na casa de Green Gables com os personagens que lá habitam, enquanto os encontros da personagem principal Anne com outros personagens (que não residem em Green Gables) é narrado através da descrição feita pela menina quando ela conta suas vivências para os personagens com quem ela mora.

Assim, a capa da narrativa literária parece sugerir um contato maior que o leitor terá com a personagem Anne. Enquanto na narrativa gráfica, a personagem é ilustrada de costas para o leitor, sugerindo uma perspectiva contada através do narrador em terceira pessoa, temos a personagem Anne pela visão da ilustradora e adaptadora. Sugerindo um distanciamento, quando comparado ao romance literário, entre a personagem e o leitor. Lembramos que ambas

as obras possuem perspectivas distintas e por isso são apresentadas de maneira diferente para os leitores.

Um elemento em comum em ambas as capas e que é de fundamental relevância para a narrativa é a ambientação, a presença da natureza. No romance literário, a ilustradora, Anna Bond³, usa os padrões florais característicos da sua assinatura como artista trazendo um ar delicado para a história. No romance gráfico, a natureza é apresentada através da ilustração da grama e do céu azul. Em ambas a personagem é envolta pela natureza. A divergência então, além da posição da personagem na imagem, está também nas características físicas que a compõem. A personagem do romance gráfico apresenta as vestimentas e o cabelo – com tranças – que são traços característicos da personagem, tanto no romance literário quanto no gráfico. Na capa do romance literário, por sua vez, a personagem apresenta uma vestimenta que diverge daquelas usadas pela personagem na narrativa, o vestido parece ser mais trabalhado, indicando uma posição social melhor daquela em que a personagem se encontra, uma vez que ela é descrita vestindo trajes desgastados. O cabelo da personagem está solto, diferente do cabelo de tranças descrito na narrativa. Podemos observar que a ilustradora Anna Bond realizou um processo de adaptação, quando ela ilustra a personagem com elementos divergentes daqueles descritos na obra. Assim, apenas em observar as capas da narrativa torna-se possível encontrar elementos que divergem entre as personagens, elementos que se caracterizam como adaptações.

Elementos como a natureza e a cor do cabelo vermelho da personagem são retratados em ambas as capas. A preservação desses elementos converge com a afirmação de Mundt (2008) sobre as variações que a adaptação possui. A autora pontua que o princípio básico da adaptação deveria ser “a manutenção de um aspecto essencial do original: o seu conteúdo, o seu aspecto lúdico, informativo, ancoragem em elementos conhecidos etc” (MUNDT, 2008, p. 2-3). Logo, observando as capas podemos vislumbrar o conteúdo em comum que elas possuem como a personagem como centro da narrativa, a questão da ambientação, a presença da natureza e uma característica física importante da personagem que são os seus cabelos vermelhos. As capas apresentam um aspecto informativo quanto elementos conhecidos para os leitores.

Para Mundt (2008), a adaptação é um procedimento utilizado pelos adaptadores, quando elementos do texto original não podem ser traduzidos literalmente e precisam ser adaptados. Assim, embora a tradução e a adaptação tratem da transcodificação de mensagens entre diferentes sistemas de signos, suas perspectivas são distintas, uma vez que a adaptação observa as ferramentas e adequações sofridas pelo texto adaptado (OUSTINOFF, 2011), seja ele na

³Anna Bond ilustradora e fundadora da companhia *Rifle Paper Co.*

mesma mídia ou em mídia diferente, enquanto na tradução é observado o processo de transcrição do pensamento em signos e vice-versa, em que o signo pode ser experimentado através da leitura, compreendido e transposto para um outro signo (PLAZA, 2003).

Dessa forma, na adaptação, os adaptadores levam em consideração o fato de que certas obras literárias e grandes clássicos da literatura mundial trazem, impregnados em seus conteúdos, costumes, comportamentos, conceitos morais e uma infinidade de características que retratam uma época e uma sociedade (MUNDT, 2008). Sendo assim, na adaptação, torna-se necessário pensar em todas as instâncias mencionadas anteriormente que estão envolvidas no processo, assim como nos elementos culturais característicos da obra, visando uma maneira melhor de adaptá-lo também de acordo com o público de chegada.

Ao validarmos as instâncias que compõem o processo de adaptação, concordamos com Sanders (2006) quando ela afirma que as adaptações estão longe de serem neutras, pelo contrário, elas são altamente ativas e se distanciam do ato imaginativo de cópia, imitação e repetição. Segundo a autora, a adaptação fornece seu próprio intertexto, funcionando em diálogo com outras adaptações e com sua fonte de informação. A autora reforça as afirmações de Ventura et al (2005) quando pontua que é preciso pensar nas adaptações como possuidoras de redes intertextuais ou campos significantes que não atuam exclusivamente entre original e adaptação, mas consideram outras instâncias e aspectos na composição do texto adaptado.

Levando em consideração a adaptação da obra literária *Anne of Green Gables* para a narrativa gráfica homônima, iremos detalhar, na próxima seção os estudos da Arte Sequencial e da comunicação visual, a fim de traçar reflexões que enriqueçam nossa pesquisa.

1.2.1 A Adaptação de Histórias em Quadrinhos

A arte de contar, recontar e adaptar histórias para novas culturas e novas mídias é entendida por Hutcheon (2011) como central para a imaginação humana. Para a autora, engana-se quem acredita que adaptação aconteça unicamente entre filmes e romances, embora boa parte dos estudos sobre adaptação considerem as transposições cinematográficas de textos literários. A intertextualidade e a possibilidade de adaptação para diferentes mídias são um hábito que pode ser encontrado desde a era vitoriana, como Hutcheon (2011) pontua,

Os vitorianos tinham o hábito de adaptar quase tudo – e para quase todas as direções possíveis; as histórias de poemas, romances, peças de teatro, óperas, quadros, músicas, danças e *tableaux vivants*⁴ eram constantemente adaptados

⁴A expressão refere-se a uma cena representada por atores que permanecem imóveis e silenciosos a fim de simular um “quadro vivo”.

de uma mídia para outra, depois readaptadas novamente. Nós, pós-modernos, claramente herdamos esse mesmo hábito, mas temos ainda outros novos materiais à nossa disposição – não apenas o cinema, a televisão, o rádio e as várias mídias eletrônicas, é claro, mas também parques temáticos, as representações históricas e os experimentos de realidade virtual. (HUTCHEON, 2011, p.11).

Dentre as diferentes mídias para as quais um texto literário pode ser adaptado, temos a adaptação de histórias em quadrinhos como nosso objeto de estudo. Esse tipo de adaptação é caracterizado também como uma forma de tradução intersemiótica. Ela opera na interpretação de signos (linguísticos e não-linguísticos) por apresentar em sua composição tanto elementos verbais (como as falas e as descrições nos balões) como elementos visuais (as ilustrações presentes na história em quadrinhos). Assim, os signos verbais da obra literária são adaptados para a justaposição dos signos verbais e não verbais característicos da narrativa gráfica. As palavras escritas, quando colocadas em uma página são significantes visuais, podendo ser traduzidas para outros significantes linguísticos por meio de outras palavras, para significantes auditivos por meio das falas e para significantes imagéticos por meio de imagens.

Por apresentar esta justaposição de imagens e palavras, as histórias em quadrinhos são consideradas por Kukkonen (2013) como uma forma distinta e reconhecível de contar uma história, o que a diferencia de romances e filmes. Para a autora, quando consideradas as relações de intertextualidade e transmidialidade, uma adaptação constitui o modo de conexão que transporta uma história e suas características de um meio para outro. Como meio, as histórias em quadrinhos são interpretadas pela autora em três modos: i) como um canal de comunicação; ii) como um conjunto de tecnologias e; iii) como um contexto social institucional, ou seja, como editoras e canais de distribuição.

Ao considerarmos os quadrinhos como um canal de comunicação responsável por transmitir o texto narrativo que será adaptado, podemos afirmar, de acordo com Kukkonen (2013), que ao adaptar uma obra literária, os quadrinhos precisam traduzir estratégias narrativas da palavra escrita, do signo verbal, para a combinação de imagens, palavras e sequências. Kukkonen (2013) pontua que no processo de adaptação de quadrinhos, os adaptadores irão lidar com a ambiguidade verbal do texto, as diferenças entre a descrição usando palavras e a descrição usando imagens, o ritmo em que os acontecimentos se desenrolam na narrativa, assim como a perspectiva, ponto de vista em que a narrativa é contada, além da extensão da narrativa gráfica, uma vez que algumas narrativas apresentam uma delimitação em relação ao número de páginas. Kukkonen (2013) afirma que um romance pode levar mais tempo desdobrando suas

descrições, enquanto nas imagens os quadrinhos geralmente apresentam a cena de uma única vez, como podemos observar na Fig. 8:

Figura 8: Exemplo de adaptação



Fonte: MARS DEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 60-1).

Os quadrinhos empregam mais imagens que palavras para representar personagens e ambientes, precisando ser mais específicos visualmente, ao representarem características de um objeto ou personagem. Na Fig. 8, temos a representação do capítulo 13 da obra literária *Anne of Green Gables*. O capítulo, intitulado “*The Delights of anticipation*” apresenta a personagem Anne em uma espera ansiosa pela chegada do domingo, dia em que a personagem irá para a igreja. A passagem do tempo descrevendo o período de uma semana na rotina da personagem é narrada em sete páginas na obra literária, enquanto na novela gráfica o capítulo é adaptado e narrado em duas páginas. Na obra literária, a autora detalha as descrições de cada dia da semana em que a personagem se encontra, enquanto na novela gráfica as adaptadoras ilustram por meio do imagético um acontecimento principal de cada um, relacionando o visual e o verbal (ao colocarem a descrição do dia da semana e da hora) para representar a antecipação que a personagem Anne estava vivenciando. Neste exemplo, podemos perceber que o ritmo em que

os dias passam é mais rápido do que o ritmo descrito na obra literária, assim como o tamanho de páginas diminui. Isso é possível devido à justaposição do verbal com o imagético, em que o visual narra as descrições de ambientação e da personagem. O verbal, por sua vez, auxilia na descrição da passagem do tempo e nos diálogos entre as personagens, assim como descreve o enredo por meio da fala do narrador no último quadrinho.

A Fig. 8 ilustra as considerações de Kukkonen (2013) quando ela afirma que as adaptações em quadrinho tendem a condensar as histórias dos romances. Segundo a autora, “esse encurtamento é ocasionado pelo uso de imagens representando ‘momentos importantes’ e reduzindo o discurso narrativo aos elementos do diálogo” (KUKKONEN, 2013, p. 80)⁵, sendo o ritmo da narrativa geralmente mais rápido nos quadrinhos e elementos secundários descartados na adaptação, principalmente se a versão adaptada tiver um limite pré-determinado de páginas.

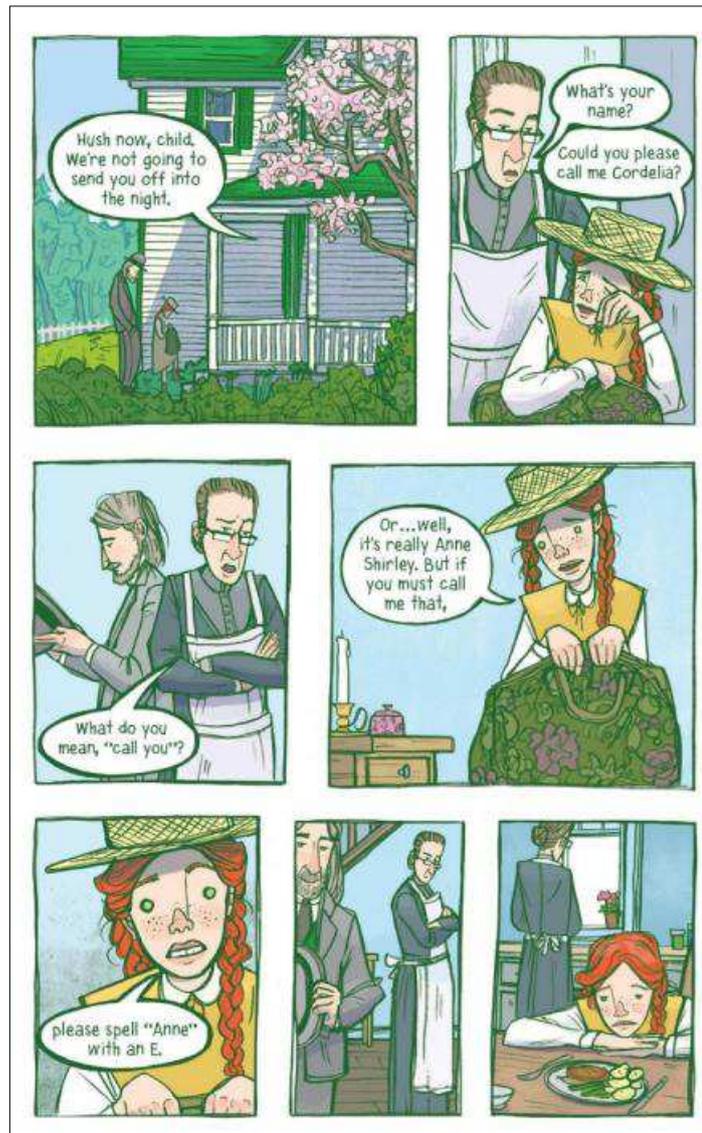
A interpretação das adaptadoras também pode ser colocada em primeiro plano no processo de adaptação, pontua Kukkonen (2013). Elas podem tomar decisões que alterem detalhes da ambientação e da aparência ou personalidade de personagens. Essa abordagem considera a adaptação como a tradução do clássico e não como apenas uma reprodução em um meio diferente. A adaptação traduz o texto para um novo público e um novo contexto, sugerindo novas perspectivas para um texto clássico.

Assim como Hutcheon (2011), Kukkonen (2013) afirma que ao transportar uma obra literária de uma mídia para outra, as adaptadoras precisam fazer escolhas que culminam em adaptações, o que pode levar a perdas ou acréscimos de elementos ao enredo. Tratando-se de um romance de época, por exemplo, espera-se que os elementos principais da história como o período em que a história se ambienta e os padrões de composição do espaço físico e social e vestimenta da época sejam mantidas na adaptação do romance.

Dessa forma, a adaptação de uma obra literária para uma história em quadrinhos requer técnica e prática, sendo uma atividade que demanda criatividade do adaptador. Segundo Nascimento (2014), o leitor precisa reconhecer, visualmente, a relação com a obra literária. Para isso deve haver um enredo e uma sequência narrativa semelhantes ao original. O produto da adaptação não é completamente fixo em imagens ou textos, sendo capaz de equilibrar os dois códigos, para que, dessa forma, a adaptação não fique cansativa, nem opaca, por meio de formas reduzidas da ilustração a fim de facilitar a leitura da obra, mas que ela consiga carregar a essência do original de forma rica, como podemos observar abaixo na Fig. 9:

⁵Tradução nossa. Texto original: “*this shortening is occasioned by the use of images representing “pregnant moments” and by reducing the narrative discourse to dialogue elements.*” (KUKKONEN, 2013, p. 80).

Figura 9: Matthew, Marilla e Anne conversam



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 23).

Na Fig. 9, a relação com a obra literária é feita através da representação das personagens, e do ambiente físico, o interior da casa de Green Gables. Segundo Eisner (2015), o produto da adaptação não é apenas fixo em imagens ou textos, pelo contrário, a sequência de quadrinhos em uma narrativa é composta tanto por quadrinhos que apresentam diálogos representados através do balão como por quadrinhos que trazem somente imagens. Assim, nos quadrinhos dentro de uma sequência narrativa que apresentam somente o elemento visual das imagens, espera-se a interpretação do leitor através do meio visual sem que o recurso linguístico da descrição, característica dos romances literários, sejam utilizados.

No último quadrinho da Fig. 9, é possível observar a tristeza na fisionomia da personagem Anne, a emoção evidenciada pelos adaptadores é transmitida para o leitor por meio

do imagético. O leitor realiza uma leitura multimodal da figura, em que os dois códigos (verbal e não-verbal) se relacionam na construção da narrativa.

Dessa forma, ao pensarmos na adaptação de uma obra literária para os quadrinhos, diferentes instâncias dentro dos Estudos da Tradução, como o pensamento por signos e as categorias da tradução, nos ajudam a perceber o objeto de pesquisa selecionado como parte desse estudo, assim como é de importância fundamental pensar nas contribuições da Teoria da Adaptação a fim de entendermos que as adaptações estão presentes em toda parte, sendo a narrativa gráfica um tipo de adaptação e, com isso, se relaciona a um objeto anterior, no nosso caso, a obra literária do qual a narrativa foi adaptada. Diante deste cenário, torna-se necessário nos aprofundar nas características da Arte Sequencial, entendendo as diferenças entre histórias em quadrinhos e novelas gráficas, assim como os elementos que as compõem para que possamos compreender o *corpus* que será estudado.

Pensando nisso, iremos abordar a Arte Sequencial, refletindo, primeiramente, acerca da comunicação visual e leitura de imagens, elemento essencial na compreensão da narrativa gráfica, para que os critérios de organização e componentes dessa narrativa sejam discutidos nas seções posteriores.

1.3 A Arte Sequencial e a leitura de imagens

Imagens são fabricadas com um propósito, seja ele individual ou coletivo, de acordo com Arnheim (2005). É através das imagens que acontece a comunicação visual. O autor, apresenta a imagem como uma mediação entre o espectador e a realidade e aponta a imagem como uma representação de valor que serve para representar algo concreto ou abstrato no mundo.

Segundo Aumont (1993[2001]), as funções da imagem se estabeleceram no decorrer da história através das relações humanas de comunicação e de transmissão de mensagens. O autor elenca essa relação ao elaborar três modos principais em que a imagem pode operar: i) o modo simbólico: as imagens servem de símbolos, símbolos religiosos capazes de dar acesso à esfera do sagrado por meio de uma manifestação direta com o divino; ii) o modo epistêmico: a imagem traz informações visuais sobre o mundo, apresentando uma função geral de conhecimento; iii) o modo estético: a imagem destinada a agradar seu espectador, oferecendo sensações específicas. Essa última, passa a ser indissociável da noção de arte ao ponto de serem confundidas. Para exemplificar melhor essa ideia, vamos observar a imagem abaixo:

Figura 10: Anne e Diana na floresta

Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 53).

Na Fig. 10, a ambientação, representada na figura, apresenta tanto o modo epistêmico quanto o modo estético da imagem. Em nível epistêmico podemos observar a representação da natureza, elemento real presente no mundo, mas que se encontra desenhado na figura. Ao mesmo tempo em que fornece informações visuais acerca da ambientação o representa utilizando traços e cores visualmente agradáveis e harmoniosos que operam no modo estético da imagem cuja função é agradar o espectador causando sensações específicas no leitor ao observar a imagem. O modo simbólico, por sua vez, também é representado na imagem através da cor verde e da situação narrativa descrita. A personagem Anne, após sofrer diversos infortúnios na vida e por vezes demonstrar seu interesse em encontrar uma amizade verdadeira, realiza seu sonho ao conhecer a personagem Diana, encontrando, também, um novo começo, uma vida nova, simbolizada pela presença da cor verde na composição da cena narrativa da imagem. Assim, a cor verde simboliza o recomeço, estando associada a construção narrativa da personagem Anne, que transita de um estado solitário no qual se encontrava antes para adentrar um novo mundo, cheio de amigas, a começar pelo representado na Fig. 10 através da ilustração das personagens Anne e Diana.

A relação triádica apresentada por Aumont (1993[2001]), ao estabelecer as funções das imagens em três modos: i) simbólico, ii) epistêmico e iii) estético, é compreendida de forma similar por Dondis (2015), quando ele entende as funções das imagens em três níveis distintos e individuais. Para Dondis (2015), a imagem opera no nível do i) *input* visual, que consiste no sistema de símbolos criados, oriundos de pensamentos que envolvem conceitos, cujo significado se dá ao ser disseminado entre a população, representando símbolos religiosos em sua maioria. O nível do ii) material visual representacional, identificado no meio ambiente e reproduzido através de desenho, pintura, escultura, entre outros e no nível da iii) estrutura

abstrata, que consiste em tudo aquilo que vemos, seja natural ou resultado de uma composição para efeitos intencionais. Na Fig. 10, o primeiro nível, o *input* visual consiste na simbologia representada pela utilização da cor verde, indicando um novo começo para a personagem da narrativa. O segundo nível, o material visual representacional, consiste na representação da floresta, cenário ilustrado na figura e que representa um lugar fictício real na narrativa gráfica. O terceiro nível, por sua vez, a estrutura abstrata, consiste na composição narrativa da Fig. 10 de forma geral, uma vez que a ilustração representa as intenções do autor ao mesmo tempo em que evidencia o cenário fictício em que a narrativa acontece. Assim, na imagem temos os traços visuais que representam a natureza ao mesmo tempo em que podem simbolizar o desenvolvimento da personagem Anne na narrativa.

Ainda considerando o input visual, que se caracteriza pelo sistema de símbolos, Dondis (2015) chama atenção para o amplo universo simbólico em que a imagem se constitui. Para o autor,

existe um vasto universo de símbolos que identificam ações ou organizações, estados de espírito, direções - símbolos que vão desde os mais pródigos em detalhes representacionais até os completamente abstratos, e tão desvinculados da informação identificável que é preciso aprendê-los da maneira como se aprende uma língua. (DONDIS, 2015, p. 20).

Nesse sentido, o autor considera símbolos tanto as palavras quanto as imagens e suas representações sonoras. Uma mensagem visual, por exemplo, é criada a partir da composição de diferentes símbolos em conjunto. Cores, formas, texturas e tons interagem para criar uma mensagem, um significado. A composição, por sua vez, é o resultado da intenção de um artista, fotógrafo ou designer. O significado atribuído, entretanto, pode variar de acordo com o espectador, já que ele interpreta a mensagem usando seus conhecimentos subjetivos.

No nível representacional e epistêmico da imagem, a mensagem visual é comunicada através da experiência. Aprende-se por meio do visual, de demonstrações e de exemplos, logo, aprende-se pela percepção e pela experiência não só individual como coletiva, através da experiência do outro. Enquanto no nível da composição elementar abstrata a mensagem visual é comunicada através dela mesma, pois têm-se a mensagem visual pura tal qual é representada na imagem.

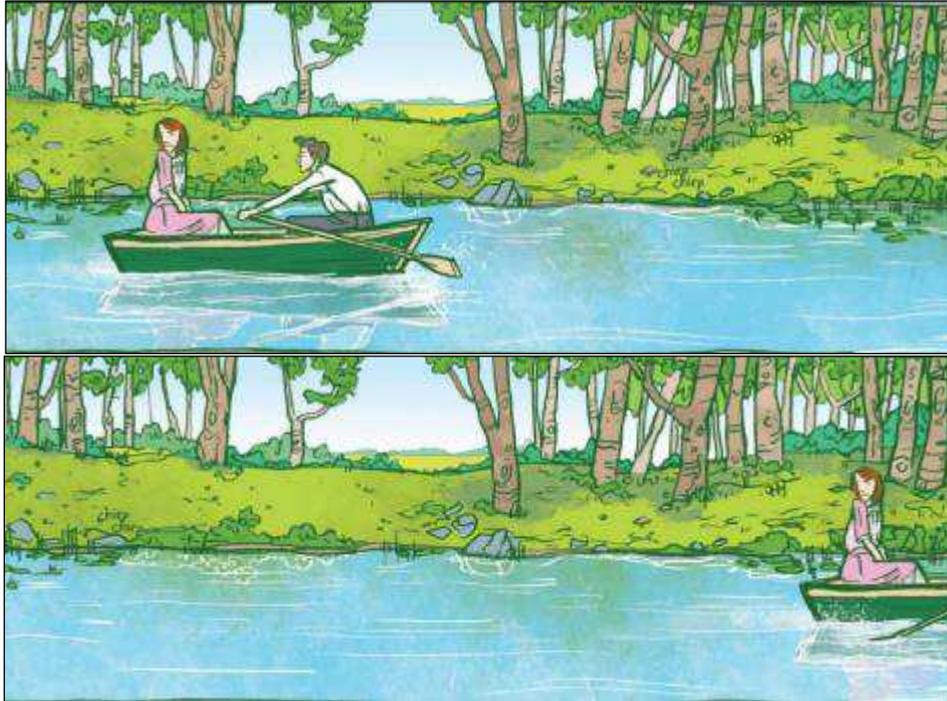
Assim, todos os níveis de estímulos e experiências visuais, ou seja, todas as imagens, carregam consigo significados. Os significados são possíveis de serem interpretados através da comunicação visual e da função das imagens. Logo, para Aumont (1993[2001]) e para Dondis (2015), a função da imagem é garantir, reforçar, reafirmar e explicitar a relação humana com o

mundo visual. Através da descoberta do visual ela permite que essa atividade intelectual seja aperfeiçoada e mais bem dominada.

Aumont (1993[2001]) chama atenção para a função de reconhecimento da imagem, possível através da comunicação visual. Segundo o autor, reconhecer é identificar, é atribuir qualidades aos objetos e aos espaços com base na memória e na percepção visual. Utiliza-se, neste processo, uma incessante comparação entre o que vemos e o que já vimos, seja ele um recurso visual real que existe no mundo ou uma representação artística. Pensando nesta pesquisa, se o leitor da *Graphic Novel* tiver lido a obra original, ele provavelmente fará referências àquilo que foi identificado na narrativa original, retomando e comparando os eventos, acontecimento e as descrições dos lugares e personagens, àquelas identificadas por sua mente pela primeira vez. Assim como ele pode relacionar todos os objetos e espaços presentes na narrativa aos objetos e espaços reais ao qual ele tem acesso visual, seja por meio de uma representação real ou de uma imagem.

Assim, ao lembrarmos de um caminho que nos leva a determinado ponto da cidade, traçamos, mentalmente, a rota, verificando as pistas visuais, recusando o que não parece certo, antes mesmo de iniciar o caminho. Da mesma forma que ao iniciar uma narrativa sobre a qual já sabemos o tema, retomamos em nossa mente os principais acontecimentos da história, como pode acontecer com o leitor da narrativa *Anne of Green Gables*, se já tiver conhecimento de alguma versão da narrativa, seja através da leitura do romance, seja por meio de outras adaptações.

Além do reconhecimento visual explicado por Dondis (2015), o autor ainda elenca outros componentes visuais essenciais para a comunicação visual. O autor aponta elementos básicos de todos os tipos de matérias, assim como os objetos e experiências necessários para realizar a comunicação, sendo eles: o *ponto*, a unidade visual mínima; o *indicador* e marcador de espaço; a *linha*, o articulador da forma; a *forma*, as formas básicas, o círculo, o quadrado, o triângulo e todas suas infinitas variações, combinações e dimensões; a *direção*, que é o impulso de movimento que reflete e incorpora o caráter das formas básicas, circulares, diagonais e perpendiculares; o *tom*, a presença ou a ausência da luz; a *cor*, a contraparte do tom com o acréscimo do componente cromático, elemento visual expressivo e emocional; a *textura*, seja óptica ou tátil, ou seja, a superfície de materiais visuais; a *escala* ou proporção, medida e tamanho relativos; a *dimensão* e o movimento, expressos e inscritos com a mesma frequência. A partir desses elementos visuais, é possível comunicar, planejar e expressar todas as variedades de manifestações visuais, objetos, ambientes e experiências. Alguns desses elementos podem ser observados na imagem abaixo:

Figura 11: O passeio de barco

Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 188).

Os componentes visuais essenciais para a comunicação visual citados por Dondis (2015) são encontradas na imagem. Elementos básicos como o *indicador* e o *marcador* do espaço possível de ser visualizado pelo formato retangular do quadrinho e pela direção visual em que a cena narrativa acontece, em um lago, no meio da natureza. A *linha* presente tanto na delimitação do quadrinho quanto no desenho, uma vez que o desenho é formado pelas linhas. As variações das *formas*, mais uma vez, presentes no formato retangular do quadrinho, na composição do barco e do remo na imagem e na forma das pedras desenhadas pelo chão. A *direção* que ao incorporar as formas básicas como o desenho do barco direciona o leitor em uma direção, no movimento que o barco faz do primeiro quadrinho para o segundo. Assim como no *movimento* das águas. O *tom* que se caracteriza como a presença da luz do dia e da luz do sol refletida na natureza. A *cor* representada por tons claros e harmoniosos para ilustrar a natureza. A *dimensão* da imagem em que os tamanhos dos personagens são proporcionais ao tamanho dos elementos da natureza, representando elementos do mundo real fictício criado pelos autores. A dimensão assim como o movimento é ilustrado também através do movimento do rio, em que se tem a noção de que o rio continua até o próximo quadrinho. Todos esses elementos e manifestações utilizam um componente visual do mais básico ao mais elaborado – do ponto a dimensão do quadrinho - e juntos comunicam através da manipulação dos elementos visuais.

Tais elementos de composição do quadrinho, em um primeiro momento, comunicam a centralidade da história na personagem Anne. Ao observarmos a Fig. 11, no primeiro quadrinho, podemos enxergar o casal de personagens em um barco, assim como dito, o barco encontra-se em movimento. Quando o barco se movimenta, no quadrinho seguinte, temos apenas a representação da personagem Anne que se encontra estática. Sua postura continua a mesma, assim como a sua fisionomia que aparenta desconforto, incômodo, uma vez também que a personagem está olhando para o lado oposto ao qual o barco está se movendo, lado oposto em que a outra personagem está desenhada, evidenciado a perspectiva da história pela visão da personagem Anne, uma vez que o olhar do ilustrador segue o olhar da personagem. Para entendermos melhor o contexto da cena narrativa, voltemos para a relação estabelecida entre as duas personagens retratadas, elas desempenham uma relação de rivalidade e tal cena, em que a personagem Anne aceita a ajuda do seu colega rival causa desconforto na personagem, desconforto este representado por meio das ilustrações tanto da postura quanto da fisionomia da personagem. Assim, entender os elementos que compõem o quadrinho nos proporciona uma visão técnica e analítica dos quadrinhos. Análise que será explorada no próximo capítulo.

O conhecimento sobre tais elementos é essencial na transmissão de uma mensagem, pois o artista/designer/ilustrador é o responsável por comunicar e por isso, precisa levar em consideração que "quando vemos, fazemos muitas coisas ao mesmo tempo. Vemos, periféricamente, um vasto campo." (DONDIS, 2015, p. 25). Realizamos o "processo de absorver informação no interior do sistema nervoso através dos olhos, do sentido da visão" (DONDIS, 2015, p. 30). Logo, o leitor internaliza aquilo que vê e o relaciona com o que já foi visto, sendo possível que os significados sejam semelhantes ou diferentes, variando de acordo com a vivência e a experiência visual de cada indivíduo.

O artista, por sua vez, é o responsável por guiar a visão do leitor, direcionar o olhar do leitor para o elemento que ele deseja comunicar ou chamar atenção. Quando lemos, fazemos movimentos da esquerda para a direita, de cima para baixo, e isolamos no nosso campo de visão eixos implícitos que ajustem o equilíbrio de forças compositivas vitais para o conteúdo e, em consequência, para o entendimento da mensagem visual. Assim, quando lemos a Fig. 11 fazemos uma leitura de cima para baixo, do lado esquerdo para o direito. O barco, na imagem, se movimenta do lado esquerdo para o direito assemelhando-se com o movimento da leitura e seguindo o movimento da narrativa juntamente com o leitor. Nesse processo, na combinação de alguns ou de todos esses elementos o comunicador visual, artista, ilustrador, exerce o mais forte controle sobre seu trabalho, podendo expressar, em sua plenitude, o estado de espírito que a obra se destina a transmitir.

De forma geral, Dondis (2015) afirma que vemos em resposta à luz. A luz é o elemento necessário para a experiência visual, pois todos os elementos visuais nos são revelados através da luz ou significados em sua ausência. É através da luz que são percebidas substâncias pela qual o indivíduo configura e imagina aquilo que reconhece e identifica no meio ambiente, isto é, todos os componentes visuais: *linha, cor, forma, direção, textura, escala, dimensão, movimento*. A primazia de um elemento sobre outro depende da expressão subjetiva do artista, através da ênfase em determinados elementos em detrimentos de outros, assim como da manipulação desses elementos através de estratégias técnicas. O resultado da produção seria a verdadeira manifestação do artista. O significado depende da resposta do espectador, que também a interpreta e modifica através da rede de seus critérios subjetivos.

Sobre os critérios subjetivos de interpretação da mensagem visual, Dondis (2015) afirma que um fator recorrente entre o artista e o público é o sistema físico das percepções visuais, os componentes psicofisiológicos do sistema nervoso, o funcionamento mecânico e o aparato sensorial através do qual vemos. Dondis (2015) explica que esses componentes são relativos, nunca absolutos:

Todo padrão visual tem uma qualidade dinâmica que não pode ser definida intelectual, emocional ou mecanicamente através de tamanho, direção, forma ou distância. Esses estímulos são apenas as medições estáticas, mas as forças psicofísicas que desencadeiam, como as de quaisquer outros estímulos, modificam o espaço e ordenam ou perturbam o equilíbrio. Em conjunto, criam a percepção de um design, de um ambiente ou de uma coisa. As coisas visuais não são simplesmente algo que está ali por acaso. São acontecimentos visuais, ocorrências totais, ações que incorporam a reação ao todo. (DONDIS, 2015, p. 31).

Assim, Dondis (2015) enfatiza a relevância que uma mensagem visual pode carregar. Os significados, embora relativos, não são absolutos. Em algumas manifestações visuais artísticas o significado inerente é intenso, embora abstrato, provocando e estabelecendo contato direto com as emoções e os sentimentos dos leitores. Em alguns casos, ocorre a incorporação de símbolos e experiências compartilhadas no ambiente e na vida como a representação visual de um céu azul, de um lago que todos compartilhamos visualmente. O leitor, responde ao significado, conscientemente ou não, haja visto que a imagem visual pode desencadear representações visuais para o leitor através da memória.

Na narrativa gráfica que será analisada nesta pesquisa, as escolhas do ilustrador parecem transmitir a mensagem presente na obra literária e, por isso, torna-se necessário entender como acontece a leitura e a comunicação por meio das imagens. Essa comunicação acontece na *Graphic Novel* através do diálogo constante entre elementos, signos verbais e signos não-

verbais. Assim, para que possamos compreender a linguagem multimodal presente na narrativa, vamos nos ater, na próxima seção, aos postulados da Arte Sequencial e dos componentes dos quadrinhos.

1.3.1 A *Graphic Novel* e a Linguagem dos Quadrinhos

Caracterizada como um dos gêneros dos quadrinhos, as *graphic novels* são compostas dos mesmos elementos, tendo diferença principal no comprimento da obra. Caso ela seja um quadrinho que possui continuação, ela é chamada de história em quadrinho. Quando isto não acontece e a história possui um começo, meio e fim, ela é chamada de *Graphic Novel*. O termo ficou conhecido em *A Contract With God* de Will Eisner (1978) em que o autor descreve a obra como uma *Graphic Novel*. Entretanto, de acordo com Kukkonen (2013), muitos quadrinhos que não possuem as características da *Graphic Novel* são vendidos como tal, como estratégia de mercado, para atrair o leitor, haja visto que o componente 'novela' no termo novela gráfica, conecta o quadrinho a literatura, o que traz uma carga cultural mais significativa para o produto. Assim, quando os quadrinhos começaram a se tornar produtos culturais mais valiosos, a conexão com a literatura foi bem-vinda, resultando no sucesso da implementação do termo. Desse modo, a linguagem das *Graphic Novels* é a mesma linguagem utilizada nos quadrinhos, essa linguagem faz parte da linguagem geral da narrativa, assim como o cinema e outras muitas linguagens que nos são familiares.

Na narrativa gráfica, para se comunicar são utilizados dois dispositivos importantes, o verbal e o não-verbal, pontua Eisner (2015). O autor argumenta que os instrumentos verbais e não verbais se correlacionam nos quadrinhos e são fundamentais em sua linguagem, sendo necessário que o texto verbal esteja harmoniosamente conectado ao texto não verbal, de modo que o verbal faça referências às imagens, complementando-as, não sendo contraditório a elas. A configuração geral das narrativas em quadrinhos apresenta a palavra e a imagem em sobreposição, e assim, o leitor precisa exercer suas interpretações visuais e verbais no momento da leitura. A leitura da arte sequencial é um ato de esforço intelectual e de percepção estética, pois as regências da arte, a perspectiva, simetria e pincelada, e as regências da literatura, sendo a gramática, o enredo e a sintaxe sobrepõe-se constantemente nessas narrativas.

Segundo Eisner (2010), a compreensão de uma imagem requer um compartilhamento de experiências que acontece entre o artista sequencial e o leitor. Para que uma mensagem seja compreendida, o artista sequencial deverá compreender, também, a experiência de vida do leitor, havendo uma interação, uma vez que o artista está evocando imagens presentes tanto em

sua própria mente quanto na mente do possível leitor. Sendo assim, o êxito ou fracasso desse método de comunicação depende da facilidade com que o leitor reconhece o significado e o impacto emocional da imagem. A competência da representação, por sua vez, e a universalidade da forma escolhida são cruciais, uma vez que o estilo e a adequação da técnica são acessórios da imagem e do que ela está tentando dizer.

Eisner (2010) chama atenção para os diferentes meios em que o autor pode criar uma obra, podendo optar pelo formato impresso tradicional ou pelo o formato digital, aberto por excelência, assim como para ambos os formatos. Cada alternativa possui vantagens e diferenças técnicas, canais de distribuição, assim como público-alvo, mas ambas são capazes de atrair um público ávido, que muitas vezes acompanha os dois formatos em igual interesse.

O potencial expressivo do artista das narrativas dos quadrinhos se evidencia mais nitidamente na codificação, afirma Eisner (2010). A arte da narrativa gráfica nas mãos do artista transforma-se em um alfabeto que servirá para expressar certo contexto, tecendo assim toda uma trama de interação emocional. Isso acontece, enfoca o autor, por meio da manipulação habilidosa dessa estrutura aparentemente amorfa e de uma compreensão da anatomia da expressão, o artista pode começar a empreender a exposição de histórias que envolvem significados mais profundos e com mais complexidade.

Histórias podem ser contadas apenas por meio de imagens. Em algumas artes sequenciais, como nos quadrinhos, isso acontece sem que o recurso verbal seja necessário. A ausência de diálogos pode servir para reforçar a ação, demonstrando a viabilidade de imagens extraídas da experiência comum. Esse tipo de imagens, sem palavras, exige certo esforço intelectual, por parte do leitor, uma vez que ele usará a sua experiência para interpretar os sentimentos mais profundos do autor. Assim, por mais explícita que esteja a sequência de ações fornecidas nas imagens, sempre escapará à autoria o controle dos sentidos, já que o efeito de abertura estará sempre presente na imagem, possibilitando que o leitor interprete tal imagem de maneira diferente daquela proposta pelo ilustrador (FERNANDES, 2017). Ao desejar ilustrar um sentimento como alegria, ou tristeza, por meio das imagens, o ilustrador pode optar por transmitir um sorriso pequeno, indo de acordo com o personagem que ele pretende ilustrar, enquanto para o leitor, esse sorriso mais comedido pode passar despercebido. A imagem, então, pode ter significado diferente na mente do leitor daquela proposta pelo ilustrador.

Nos quadrinhos, o número de imagens é limitado, apresentando um obstáculo técnico que só pode ser superado com a aquisição de certa habilidade, diferentemente do cinema em que uma ideia ou emoção pode ser expressa por centenas de imagens exibidas numa sequência fluida e em uma velocidade capaz de emular o movimento real (EISNER, 2010). Na arte

sequencial, esse efeito pode ser simulado, proporcionando a esse meio a singular possibilidade de permitir a leitura de várias imagens ao mesmo tempo, a partir de pontos de vista diferentes. Por este motivo, McCloud (1995) afirma que definir os quadrinhos como um material de consumo infantil, com desenhos ruins, baratos e descartáveis seria impossibilitar seu potencial ilimitado e emocionante. Nesta pesquisa, esse desafio é constatado ao se observar que a adaptação de um romance literário com mais de 400 páginas que é adaptado para o formato da *Graphic Novel* contendo cerca de 200 páginas. O desafio dos autores consiste em adaptar os pontos principais e as falas das personagens da narrativa para o formato do quadrinho, ao mesmo tempo em que ilustram, por meio de imagens, a ambientação e os elementos característicos da história, proporcionando assim uma leitura multimodal da narrativa *Anne of Green Gables*.

Na busca por uma definição adequada de quadrinhos, McCloud (1995) defende que o mundo dos quadrinhos é imenso e variado e, por isso, o quadrinho é entendido como um meio em si, não como um objeto específico. O autor, concorda com a definição de Eisner (2010), quando afirma que os quadrinhos são uma arte sequencial. Tomadas individualmente, as figuras não passam de figuras. Porém, ao fazer parte de uma sequência, a arte da imagem se transforma na arte das histórias em quadrinhos. Para sua definição de quadrinhos, o autor ressalta a importância de separar a forma do conteúdo, realizando uma chamada “cirurgia estética”. Com isso, Eisner (2010) chama de forma artística o meio, o conhecimento como um recipiente que pode conter diversas ideias e imagens. O conteúdo dessas imagens e as ideias, por sua vez, passam a variar de acordo com os gostos e as intenções dos criadores.

Para Eisner (2010) os quadrinhos, ou arte sequencial, são um veículo de expressão artística, “uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (p. IX). Essa definição, para McCloud (1995) é neutra em questão de estilo, qualidade ou assunto. Por esse motivo, o autor propõe o termo “arte visual sequencial justaposta” para se referir aos quadrinhos, por acreditar que a denominação “arte sequencial visual” seria destinada às animações fílmicas. Para diferenciá-las, ele explica que na arte sequencial visual, cada quadro é projetado no mesmo espaço, na tela, enquanto nos quadrinhos as imagens ocupam espaços diferentes, justapostos, ou seja, lado a lado. Por isso a escolha do termo “arte visual sequencial justaposta”. Por fim, ele define histórias em quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador.” (MCLOUD, 1995, p. 9).

O quadrinho precisa lidar com os elementos mais amplos do diálogo: a capacidade decodificadora cognitiva e perceptiva, assim como o visual, afirma Eisner (2010, p. 39). O artista, a fim de ser bem sucedido no nível não verbal, deve se atentar ao compartilhamento da experiência humana e do fenômeno de percepção que temos dela, para que possa transmitir esses fenômenos para os quadrinhos. Assim, como função dos quadrinhos, Eisner (2010) pontua que:

A função fundamental da arte dos quadrinhos, que é comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a captura ou o encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos, que não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos. São parte do processo criativo, mais do que resultado de uma tecnologia. (EISNER, 2010, p. 39).

Dessa forma, pensando nos quadrinhos como a arte de comunicar ideias e/ou histórias através das palavras e figuras, levamos em consideração que o quadrinho expressa a passagem do tempo, ao mesmo tempo em que realiza o enquadramento de imagens para contenção de pensamentos, ideias, ações e lugar. Tal contenção, segundo Eisner (2010), é realizada por meio do enquadramento, neste processo, o artista captura ou congela um segmento daquilo que é, na realidade, um fluxo ininterrupto de ação. Esta segmentação é arbitrária, sendo a habilidade narrativa do artista posta em prova neste processo, haja visto que ele precisa delimitar qual o ponto da ação que será representado no quadrinho.

Figura 12: Anne no telhado



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 163).

Na Fig. 12, por exemplo, o tempo total transcorrido na ação pode ter vários minutos de duração, desde o que levou a personagem a subir no telhado até os desencadeamentos após a sua queda. Dessa totalidade, a posição da personagem no cenário é congelada, encapsulada e selecionada pela moldura do quadrinho. Para Eisner (2010), existe uma relação inquestionável entre o que o leitor percebe como fluxo de eventos dentro de um quadrinho e o que é congelado no tempo pelo enquadramento. Assim, os elementos dentro do quadrinho, a disposição das imagens e sua relação e associação com outras imagens da sequência são conhecidas como a gramática básica na qual a narrativa é construída, sendo a habilidade do artista testada nesse processo, em que sua tarefa é registrar um fluxo contínuo de experiências e mostrá-las tal como pode ser visto pelos olhos do leitor.

Nos quadrinhos, o artista precisa prender a atenção do leitor e ditar a sequência que ele seguirá na narrativa. Para Eisner (2010), obstáculo mais importante para que o artista consiga captar a atenção do leitor é a tendência do olhar do leitor a se desviar. “Em qualquer página, por exemplo, não existe modo algum pelo qual o artista possa impedir a leitura do último quadrinho antes da leitura do primeiro” (EISNER, 2010, p. 40). É o virar da página que força, mecanicamente, certo controle sobre a direção da narrativa, mas não o modo absoluto de controle, como ocorre no cinema. É necessário que o artista sequencial e o leitor façam um acordo tácito de cooperação, se valendo das convenções de leitura (da esquerda para a direita, de cima para baixo etc.) e das capacidades cognitivas comuns, acordo este feito com base nas convenções sociais e culturais de leitura da sociedade.

Nas histórias em quadrinhos, existem, segundo Eisner (2010), dois “quadrinhos”: a página total que pode conter vários quadrinhos e o quadrinho em si, em que se desenrola a ação narrativa. Por este motivo o obstáculo encontrado pelo artista em guiar a leitura do quadrinho, haja visto que o leitor pode desviar o olho no momento da leitura, podendo ler o último quadrinho antes da leitura do primeiro. Estes atuam como o dispositivo de controle na arte sequencial juntamente com outros elementos característicos da narrativa gráfica que serão detalhados na próxima seção.

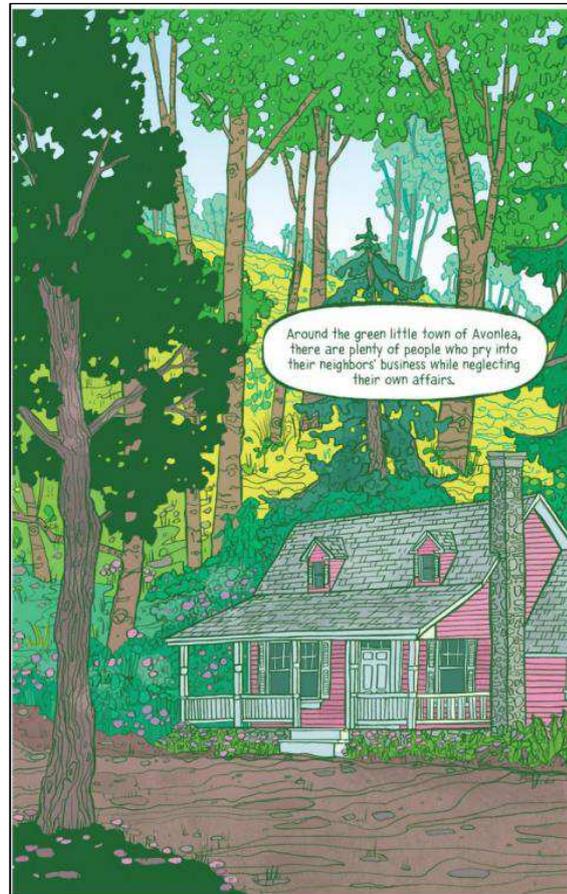
1.3.1.1 Os componentes da *Graphic Novel*

As histórias em quadrinhos, de certo modo, costumam acompanhar a vida das pessoas desde a infância, fazendo com que seus componentes mais básicos estejam impregnados de alguma forma na nossa mente. Tais componentes como o desenho/imagem, os balões, o rabicho, as onomatopeias, a página de apresentação, o requadro e a calha funcionam em

justaposição na composição da narrativa gráfica. O desenho/imagem responsável por guiar a narrativa visual do quadrinho juntamente com os balões, mostram e contam a história através do recurso verbo-visual. Os balões são responsáveis pelo enquadramento das falas e/ou pensamentos das personagens e tentam captar e tornar visível um elemento etéreo: o som. Apresentando formatos variados de acordo com aquilo que tenta representar, ou seja, um balão de pensamento apresenta um formato visual diferente de um balão de fala. O balão pode representar a personalidade (estilo) do artista e do personagem que fala, linhas mais quadradas podem significar voz eletrônica, mais rabiscadas indicam grito ou voz alta e contém um rabicho, traço que aponta para uma personagem a fim de indicar precisamente ao leitor quem está falando ou pensando.

As onomatopeias, assim como o balão, indicam o som da fala, elas representam o som ambiente que for importante para o desenrolar da história. Representadas através de recursos verbais como o “TOC, TOC” para indicar o som de duas batidas na madeira, “CABRUM” uma explosão, “PLOFT” uma coisa caindo no chão, entre outros. A página de apresentação, por sua vez, funciona como a introdução da história e estabelece um quadro de referência. “O que e quanto entra nela depende do número de páginas que vêm a seguir. Ela é um trampolim para a narrativa e para a maior parte das histórias”, afirma Eisner (2010, p. 64). Quando bem utilizada, a página de apresentação é capaz de prender a atenção do leitor, preparando sua atitude para os eventos que virão a seguir, estabelecendo também um clima, tornando-se uma página de apresentação e não simplesmente uma primeira página.

Figura 13: Página de apresentação de *Anne of Green Gables: a graphic novel*



Fonte: MARS DEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 4).

Na página de apresentação da *Graphic Novel Anne of Green Gables* os autores apontam características importantes da história, ao apresentar a dimensão da natureza, importante elemento da narrativa, assim como a casa da Senhora Rachel Lynde, uma das personagens principais da história que está presente tanto no livro quanto na narrativa gráfica ao mesmo tempo em que situa o leitor através do balão que por não conter um rabicho, não indica a personagem que está falando e sim a presença do narrador.

Para Eisner (2010), o requadro possui a função principal de moldura dentro do qual se colocam objetos e ações, ou seja, o conjunto de linhas que delimitam o espaço de cada cena, a moldura dos quadrinhos, podendo ser usado também como parte da linguagem “não verbal” da arte sequencial. Embora existam funções para os diferentes tipos de requadros, como em requadros com traçado reto – considerados os mais comuns -; requadros com traçado sinuoso; ou ondulado e requadros para expressar o pensamento, sendo também possível encontrar significados na ausência do requadro, simbolizando o espaço ilimitado do quadrinho, McCloud (1995) pontua que a duração do tempo e as dimensões do espaço são definidas mais pelo

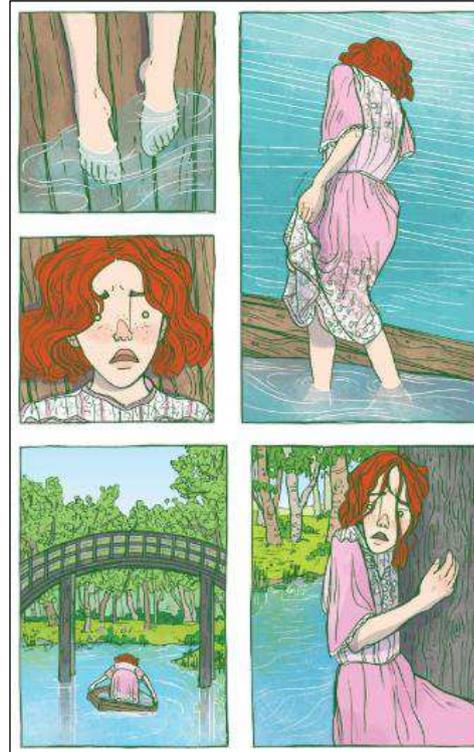
conteúdo do quadro do que pelo requadro em si. Assim, apesar de não afetar o significado específico dos quadrinhos em relação ao tempo, elas podem afetar a experiência da leitura.

Por outro lado, Eisner (2010) pontua que o formato ou a ausência dele no requadro pode expressar um pouco da dimensão do som e do clima emocional em que a ação ocorre, assim como pode contribuir para a atmosfera da página como um todo, aumentando, também, o envolvimento do leitor com a narrativa. Assim, o requadro, com traçado reto ou convencional, manteria o leitor distanciado, enquanto a falta do requadro convida o leitor a participar da ação ou permite que a ação “irrompa” na direção do leitor. O traçado denteado do requadro, pode sugerir uma ação emocionalmente explosiva, enquanto o quadro comprido de um requadro, reforça a ilusão de altura.

Em outros formatos, o requadro também possui função de suporte estrutural, quando sugere a tridimensionalidade, propondo um interjogo entre o espaço contido e o “não espaço” (espaço em branco entre os quadrinhos), proporcionando grande significado dentro da estrutura narrativa. O requadro possui também uma função emocional, em que a intenção do artista é despertar a reação do leitor à ação, criando um envolvimento emocional com a narrativa, permitindo que o leitor compartilhe da experiência e vivencie o que o personagem está vivenciando, seja felicidade, emoção ou medo.

Assim, “o propósito do requadro não é estabelecer um palco, mas aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa, de maneira semelhante a uma peça em que os atores interagem com o público em vez de simplesmente atuarem diante dele” (EISNER, 2010, p. 45), podendo expressar a dimensão do som e do clima emocional da narrativa, seja por meio do formato do requadro ou de sua ausência, contribuindo tanto no nível emocional – ao fazer o leitor experienciar a história através da narrativa – seja através do traçado dos requadros. Para Eisner (2010), o requadro está subordinado à totalidade da narrativa. Em sua configuração convencional, ele é usado com parcimônia, pois nele tenta-se fazer uma síntese de velocidade, ação de múltiplos níveis, narrativa e dimensões de palco. O autor chama atenção para o efeito que os requadros exercem sobre o que contêm, uma vez que quando os atores mostram emoções fortes e complexas, ou seja, quando suas posturas e gestos são sutis e importantes para a narrativa da história, o emprego dos requadros deve ser cuidadoso, a fim de satisfazer à expressão desses gestos e posturas.

Trazendo o requadro para a nossa pesquisa, podemos observar abaixo o quadrinho que contém os elementos mencionados:

Figura 14: Anne em apuros

Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 185).

Na narrativa objeto desta pesquisa, os requadros utilizados apresentam a configuração convencional. O traçado do requadro é sempre quadrado ou retangular e as imagens da narrativa são desenhadas dentro do requadro, da moldura, sem que a figura ultrapasse tal requadro ou sem que haja uma ausência dele. O tamanho do quadrinho, moldado pelo requadro é o que varia na narrativa gráfica, sendo maior ou menor dependendo da ação e da cena narrativa que os artistas desejam capturar. Na Fig. 14, no primeiro quadrinho, o requadro convencional apresenta a forma quadrada e registra a cena narrativa em detalhe mostrando que o barco da personagem desenhada está enchendo de água, enquanto o quadrinho do lado apresenta uma formatação retangular que engloba a personagem de forma ereta, de pé, mostrando o comprimento da personagem. Assim, são usadas dimensões variadas do requadro para ilustrar as cenas narrativas. O quadrinho funciona como um palco onde a narrativa acontece, estando as imagens e os quadrinhos sequenciados e relacionados entre si, construindo a cena narrativa.

Na Fig. 14, também podemos observar o vão que existe entre um quadrinho e outro. Este vão é chamado de *calha* e pode ajudar a delimitar o tempo, quando mais larga, indica mais tempo entre um quadro e outro e quando mais curta indica uma ação mais rápida e contínua.

Outro componente importante das narrativas gráficas, segundo Eisner (2010), é o quadrinho de página inteira. Também conhecido como metaquadrinho ou superquadrinho,

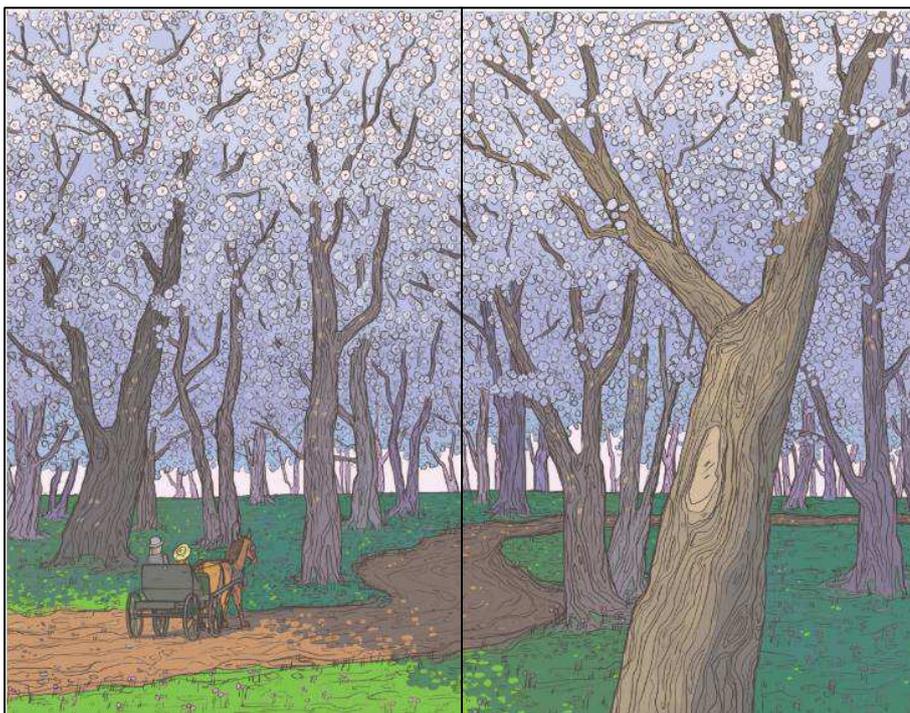
possui como aspecto importante planejar a ação e a decomposição do episódio em segmentos de página, tornando-a uma tarefa de primeira ordem.

As páginas são a constante na narração da revista em quadrinhos. Elas deverão ser trabalhadas logo que a história estiver solidificada. Como 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, uma oportunidade de controlar a atenção do leitor. (EISNER, 2010, p. 65).

Eisner (2010) trata desta questão de atenção e retenção. A página é usada como uma unidade de contenção, assim como no quadrinho, embora seja meramente uma parte do todo composto pela história em si. As páginas podem possuir tempo, duração e ritmo de leitura diferenciados, mas via de regra, o que ocorre dentro dos quadrinhos é entendido como primordial.

O superquadrinho serve como um dispositivo de contenção sem perímetro, sendo mais empregado em narrativas paralelas. Isso acontece porque, em um enredo no qual duas narrativas independentes são mostradas simultaneamente, o quadrinho controla a narrativa total quando o mesmo peso e atenção é dado na própria página, resultando em uma série de quadrinhos dentro de outros quadrinhos, em que o percurso de leitura é controlado de modo que as duas linhas narrativas possam ser seguidas sincronicamente.

Figura 15: Superquadrinho *The White Way of Delight*



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 18-19).

No exemplo, o superquadrinho funciona na junção de duas páginas, em que a narrativa visual começa em uma e se estende até a próxima, mostrando a dimensão física do lugar que os personagens estão atravessando, proporcionando no leitor a visualização e dimensão da imensidão do lugar, assim como amplia o aspecto estético da imagem. Através da representação da estrada que começa em uma página e continua na outra, reforçando ainda mais a amplitude da imagem e guiando o leitor a realizar a leitura da esquerda para a direita seguindo a direção em que a carroça irá percorrer. Espera-se que a estrada continue até certo ponto e que acabe, chegando a um destino final. Tais ideias são proporcionadas por meio do visual, assim como a representação das árvores na floresta ampliam essa ideia e envolvem o leitor no ambiente da floresta, fazendo com que o leitor se sinta envolto pela mesma e desfrute do visual estético proposto pelas cores e tons representados na imagem.

Para Eisner (2010), o quadrinho funciona como um palco. Sua composição é comparável ao planejamento de um mural, seja de uma ilustração de livro, de um quadro ou de uma cena teatral. Através do quadrinho, é possível estabelecer a perspectiva a partir da qual a ação é vista por meio do contorno do quadrinho, ou seja, por meio do campo de visão do leitor, apesar de ser impossível controlar a visão de leitor, o que o autor pode fazer é tentar guiá-lo através dos elementos que apresenta na página.

Assim que o fluxo da ação é “enquadrado”, torna-se necessário compor o quadrinho. Isso envolve a perspectiva e a disposição de todos os elementos. Devem-se considerar primordialmente o fluxo da narrativa e as convenções-padrão de leitura. Em seguida virá a preocupação com o tom, a emoção e o *timing*. A decoração ou a inovação no arranjo entram em jogo apenas depois de solucionados todos esses fatores. (EISNER, 2010, p. 90).

Pensando na Fig. 15, a cena narrativa é enquadrada no espaço do requadro, ela compõe o quadrinho. Os elementos são dispostos por meio das imagens, através das representações de amplitude, dos tons das cores e do *timing*, momento da cena narrativa escolhida pelo artista para ilustrar a ação da passagem pela estrada. A emoção pode ser representada através do branco das folhas das árvores que proporciona tranquilidade e clareza para o leitor. Dessa forma, os elementos presentes dentro do quadrinho possuem uma ordem de importância para a criação e o entendimento do mesmo, sendo essa manipulação de ações o que faz com que o artista esclareça a atividade de leitura, orientando-o a estimular a emoção. A posição do leitor é pressuposta ou predeterminada pelo artista.

Assim, por meio dessas reflexões acerca dos Estudos da Tradução como forma de comunicação cultural, do Texto Multimodal e da Adaptação e do entendimento de imagens por meio da perspectiva da Arte Sequencial buscamos construir um referencial teórico que possa

nos ajudar na análise da adaptação da personagem Anne em seus aspectos físicos e psicológicos da obra literária *Anne de Green Gables* para a *Graphic Novel* homônima.

O próximo capítulo tratará da descrição da Metodologia utilizada nesta pesquisa e como ela se insere nos Estudos da Tradução, as características do *corpus*, sua configuração e organização, assim como as categorias de análise adotadas neste estudo.

CAPÍTULO 2: METODOLOGIA

Neste capítulo apresentaremos os aspectos metodológicos desta pesquisa. No primeiro momento, serão feitas considerações acerca do tipo de pesquisa e de como ela se insere nas pesquisas da área dos Estudos da Tradução. No segundo momento, faremos uma contextualização da obra e, em seguida, no terceiro momento, faremos a sistematização da coleta de dados, apontando os instrumentos utilizados na coleta e sua organização. No quarto momento, apresentaremos os procedimentos metodológicos que nos levaram a categorização do *corpus*, para que no quinto momento, possamos apresentar as categorias de análise que serão utilizadas na pesquisa.

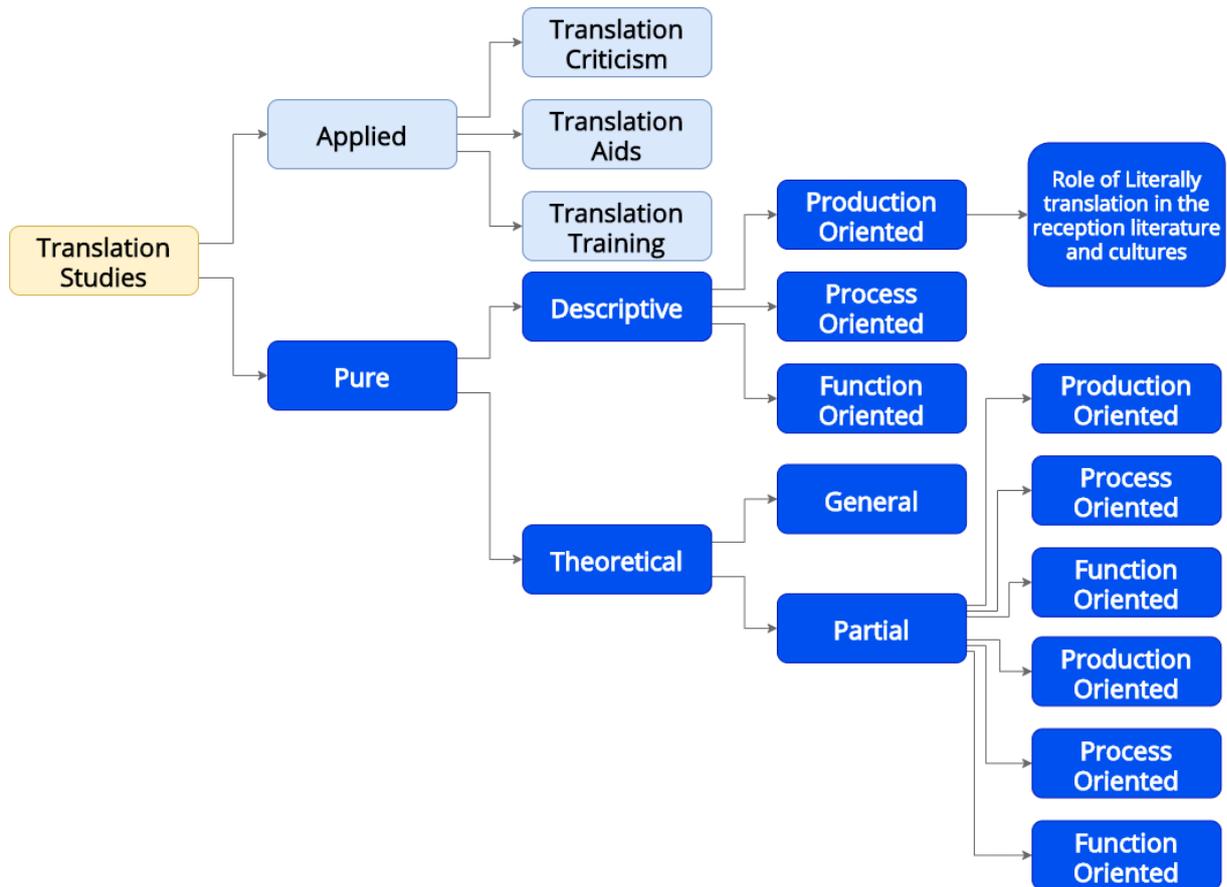
2.1 Localização da Pesquisa

Esta pesquisa se enquadra no campo dos Estudos da Tradução, uma vez que se trata de um estudo voltado para a observação da Tradução Intersemiótica e da Adaptação da narrativa gráfica *Anne of Green Gables*, adaptada por Mariah Marsden e ilustrada por Brenna Thummler e que possui como texto fonte o romance homônimo da autora canadense L. M. Montgomery. Visando localizar esta pesquisa no campo dos Estudos da Tradução, utilizamos como ponto de partida o mapeamento de Holmes (1972, 1988) para ilustrar onde este estudo se insere.

Nesse referido mapeamento (1972, 1988), a divisão dos Estudos da Tradução entre aplicados e puros apresentam subdivisões. Dentro dos estudos puros surgem os estudos teóricos e os descritivos, com os estudos descritivos divididos pela função, pelo processo e pelo produto. Nesta pesquisa, o interesse principal está voltado aos estudos descritivos, envolvendo o produto, uma vez que será analisado como os elementos linguísticos da obra serão transpostos tanto para os elementos verbais quanto para os não-verbais característicos da *Graphic Novel*, logo esta pesquisa se insere dentro dos estudos puros.

Holmes (1972, 1988) mapeia os Estudos da Tradução segundo o esquema a seguir:

Figura 16: Mapeamento de Holmes dos Estudos da Tradução

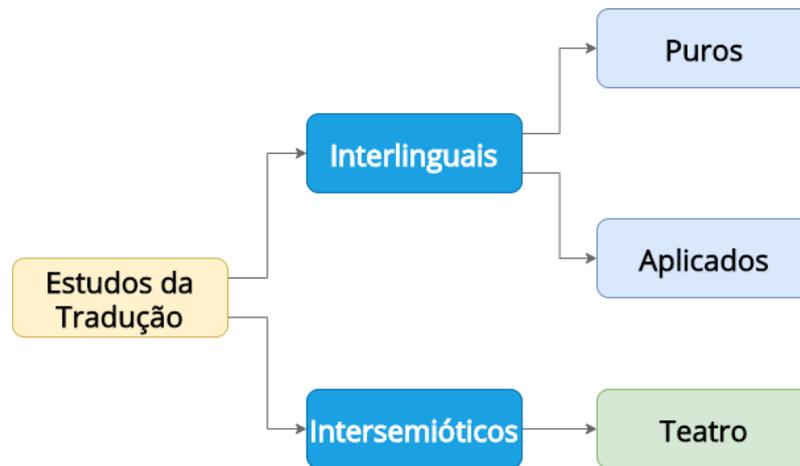


Fonte: Elaborado pela autora a partir de Mapa de Holmes (1972, 1988), publicado em Pagano e Vasconcellos (2003).

O mapeamento de Holmes (1972, 1988) foi desenvolvido na década de 1970, quando avanços nas diferentes áreas do conhecimento ainda não tinham ocorrido, incluindo os avanços tecnológicos, assim como as ferramentas e possibilidades por eles gerados (PAGANO; VASCONCELLOS, 2003). Visando o crescimento no campo disciplinar da Tradução, Pagano e Vasconcellos (2003) sugerem a contemplação de novos desdobramentos e interfaces surgidas através da observação de dados das pesquisas no contexto brasileiro entre 1980 e 1990.

No mapeamento sugerido por Pagano e Vasconcellos (2003), temos a inclusão dos estudos intersemióticos, que envolvem a Tradução Teatral. Com o crescimento deste campo de estudos ao longo dos anos, torna-se necessária a expansão dos estudos Intersemióticos para as categorias que envolvam a Tradução Audiovisual e Imagética, logo, estudos envolvendo a tradução intersemiótica para o Cinema e Séries de TV, e, no caso deste estudo, estudos que envolvam a tradução intersemiótica e o recuso verbal e imagético das novelas gráficas. Como podemos observar na seguinte divisão com base em Pagano e Vasconcellos (2003):

Figura 17: Estudos da Tradução (adaptado de PAGANO; VASCONCELLOS, 2003)



Fonte: Elaborado pela autora a partir de Pagano e Vasconcellos (2003).

Além de Holmes (1972, 1988), Williams e Chesterman (2002) dividem os tipos de pesquisa em duas: conceitual e empírica. Esta pesquisa se encaixa na pesquisa conceitual, uma vez que objetiva definir ou expandir conceitos, interpretar ou reinterpretar ideias que permitam uma melhor compreensão do objeto de pesquisa. Dessa forma, busca-se relacionar conceitos e interpretar ideias com base nos Estudos da Tradução, na Teoria da Adaptação e na Arte Sequencial para compreender a construção de personagem na novela gráfica *Anne of Green Gables*, teorizando sobre a representação dessa personagem no texto fonte e na obra adaptada.

Classifica-se a pesquisa como qualitativa, uma vez que os dados são verbo-imagéticos e coletados pela observação, escolha e descrição. Na tipologia de análise da tradução, Williams e Chesterman (2002) apresentam doze categorias. Esta pesquisa se encaixa na categoria de Análise Textual e Tradução. De acordo com os autores, a análise de textos traduzidos envolve a comparação entre a tradução e o original, podendo essa comparação acontecer na mesma linguagem ou em uma linguagem diferente do original. Portanto, ao estudar elementos verbais associados com elementos imagéticos na composição da narrativa gráfica *Anne of Green Gables: a gaphic novel* (2017), em comparação com os elementos linguísticos apresentados na obra fonte *Anne of Green Gables*, realiza-se uma análise textual na tradução, uma vez que entendemos texto tanto no seu formato verbal como no seu formato não-verbal. Quando consideramos o texto na perspectiva da linguística textual em que ele é um sistema de conexões entre vários elementos, como sons, palavras, enunciados, significações, participantes, contextos e ações na qual acontece uma forma de comunicação coerente dotada de sentido, materializada e corporificada em algum gênero textual (MARCUSCHI, 2003).

Segundo Moraes e Dionísio (2009), o avanço tecnológico tem suscitado novos formatos de construção da informação. A construção do fluxo informacional – antes realizada somente por letras, palavras e estruturas frasais – passa a contar com novos elementos provenientes do campo visual, ou seja, a imagem. As autoras argumentam que a composição textual deixa de primar somente pela linguagem escrita, englobando, desse modo, múltiplas e diversificadas semioses. Nesse sentido, o texto deixa de ser unicamente verbal, podendo ser composto por uma multiplicidade de elementos proveniente do campo visual. O texto se torna algo multimodal, visto que consiste na junção de elementos de natureza diferenciada. Dessa forma, narrativas gráficas, fábulas, figuras e quadros, entre outros são consideradas unidades carregadoras de sentido que cumprem funções comunicativas determinadas, sendo assim uma forma de texto verbal ou não-verbal, do texto multimodal (SANTOS; SILVA; CIPRIANO, 2015).

A seguir, faremos uma descrição sobre o objeto de pesquisa, apresentando uma contextualização da obra literária *Anne of Green Gables*.

2.2 Conhecendo Anne de Green Gables

Anne of Green Gables narra as aventuras da jovem Anne Shirley, órfã, enviada para viver em uma fazenda na Ilha Príncipe Eduardo com o casal de irmãos Matthew e Marilla Cuthbert. O casal, já envelhecido, estava em busca de um órfão para lhes ajudar na fazenda por causa do estado de saúde e idade de Matthew Cuthbert, mas devido a um mal-entendido, acabam recebendo uma menina, Anne. Após relutâncias, principalmente de Marilla, os irmãos decidem continuar com Anne na casa, pois acabam se afeiçoando à garota. A narrativa segue descrevendo Anne em nova vida em Green Gables, seu relacionamento com Marilla e Matthew, assim como sua nova escola e seu desejo em construir novas amizades. A história relata a vida das três personagens e as mudanças ocasionadas com a chegada da menina, o amadurecimento emocional tanto da menina quanto dos irmãos é perceptível ao longo da narrativa.

O romance canadense foi publicado pela primeira vez nos Estados Unidos em 1908, chegando no Brasil apenas em 2009 pela editora Martins Fontes. A obra, durante muito tempo, pouco conhecida no Brasil, é *bestseller* nos mercados europeus e norte-americanos, vendendo 1 milhão de cópias na Inglaterra, em 1925, inspirando a criação de vários espetáculos teatrais, filmes, séries de televisão, desenhos animados e narrativas gráficas. No Brasil, ganhou novas publicações após o sucesso da série de TV, *Anne with an E*. Em 2019 o livro foi publicado pela editora *Martin Claret* e pela editora *Autêntica infantil e juvenil*, ganhando novas publicações

em 2020 pelas editoras Coerência e Principis, assim como foram publicados por estas editoras a sequência de livros que acompanham as personagens após o término de *Anne de Green Gables*.

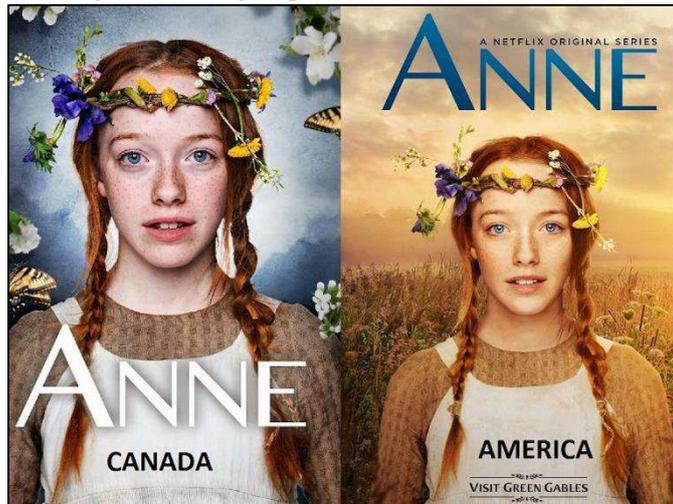
O livro de L. M. Montgomery, foi inspirado, em parte pela literatura contemporânea, situando-se em oposição às tendências dominantes da época e em parte pela infância da autora. Ciciliati (2009), tradutora do livro *Anne de Green Gables* pela Editora Martins Fontes, na apresentação do livro, aponta que Montgomery mostra o mundo dos adultos visto pelos olhos de uma criança, e não o contrário, como era comum até então. A autora, abordava os problemas sociais retratados nas obras da era vitoriana através de uma nova perspectiva.

Para Ciciliati (2009), o sucesso da repercussão do romance de Montgomery se baseia na atitude sincera e crítica da personagem principal Anne Shirley com o mundo a sua volta. Para a tradutora,

Esse individual modo de pensar é exatamente o que permite distinguir a personagem criada por Montgomery de uma protagonista infantil convencional. *Anne de Green Gables* mostra o processo de amadurecimento de uma menina sensível que em sua inteligência analisa a realidade ao seu redor e tira das suas observações conclusões próprias. Na literatura da época, a criança era uma figurinha de papel, um mero pretexto para uma história com mensagem moral. Montgomery, desenvolvendo o conceito de Mark Twain, autor das famosas *Aventuras de Tom Sawyer*, transformou-a num autêntico e completo ser psicológico que ao longo da ação do romance evolui, passando por vários dilemas e conflitos internos. (MONTGOMERY, 2009, p. 8).

Embora a obra tenha sido bastante conhecida ao longo dos anos nesses países citados, ela tornou-se mais conhecida em outras partes do mundo e no Brasil com a adaptação do livro para o seriado *Anne with an E* produzida pelo canal canadense *CBC Television* e distribuída mundialmente pelo serviço de *streaming* da Netflix em 2017. Acredita-se que o lançamento do seriado pode ter influenciado na produção da *Graphic Novel*, uma vez que apesar dos dois terem sido lançados em 2017, o seriado foi lançado em março, enquanto a *Graphic Novel* foi lançada em outubro, o que faria com que a narrativa gráfica alcançasse tanto o público leitor fã da história, quanto os novos leitores visuais do seriado. O seriado chamou a atenção de muitos pelo seu visual e pelas cores utilizadas na produção visual, assim como as cores utilizadas na arte de divulgação do seriado, como podemos ver abaixo:

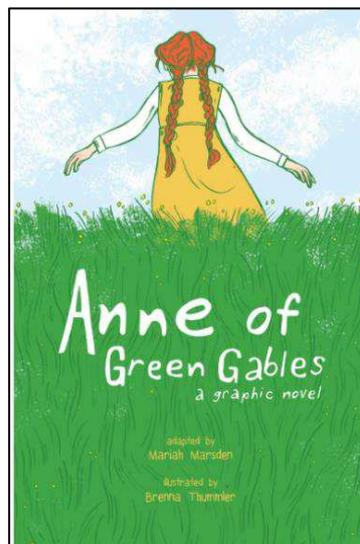
Figura 18: Imagem promocional de *Anne with an E*



Fonte: Google Imagens.

Na Fig. 18, podemos observar o apelo visual do seriado, principalmente na arte de divulgação utilizada pelo serviço de *streaming* da Netflix. Enquanto na arte de divulgação do canal *CBC Television* a personagem principal da história, Anne, é centralizada e suas características marcantes como as sardas e o nariz pontudo é representado de forma natural, na arte divulgada pela Netflix essas características são suavizadas. As sardas da personagem chegam a ser apagadas e o nariz suavizado ao ponto de parecer mais fino. Essas mudanças servem como uma forma de neutralizar as características que constroem a personagem, com a motivação de atrair um público espectador maior através do embelezamento da personagem. O efeito estético está presente em ambas as imagens, um mais natural e outro com edições. A semelhança entre a série divulgada pela Netflix e a *Graphic Novel* se encontra desde a capa, como podemos observar abaixo:

Figura 19: Capa da *Graphic Novel Anne of Green Gables*



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 1).

Na capa da novela gráfica a personagem Anne é centralizada, assim como nas imagens de divulgação do seriado, e encontra-se em um campo envolta por flores o que se assemelha a arte de divulgação da Netflix. Os tons da roupa utilizada pela personagem nas capas também são semelhantes. Enquanto na imagem de divulgação da CBC a personagem Anne aparenta estar usando um vestido branco com cinza, na imagem da Netflix, os tons do vestido da personagem são parecidos com o tom do branco com o amarelo, assim como na capa da novela gráfica.

Escrito nos primeiros anos do século XX, o livro de Lucy Maud Montgomery mostra o mundo dos adultos pela perspectiva de uma criança. Esse conceito influenciou o sucesso da obra em países como Estados Unidos, Canadá e Inglaterra, consolidando Montgomery como uma autora clássica. Para nossa análise serão investigadas as questões de construção da personagem para a novela gráfica.

A seguir, apresentaremos a configuração e sistematização do *corpus*.

2.3 *Anne of Green Gables* como dados: coleta e organização do *corpus*

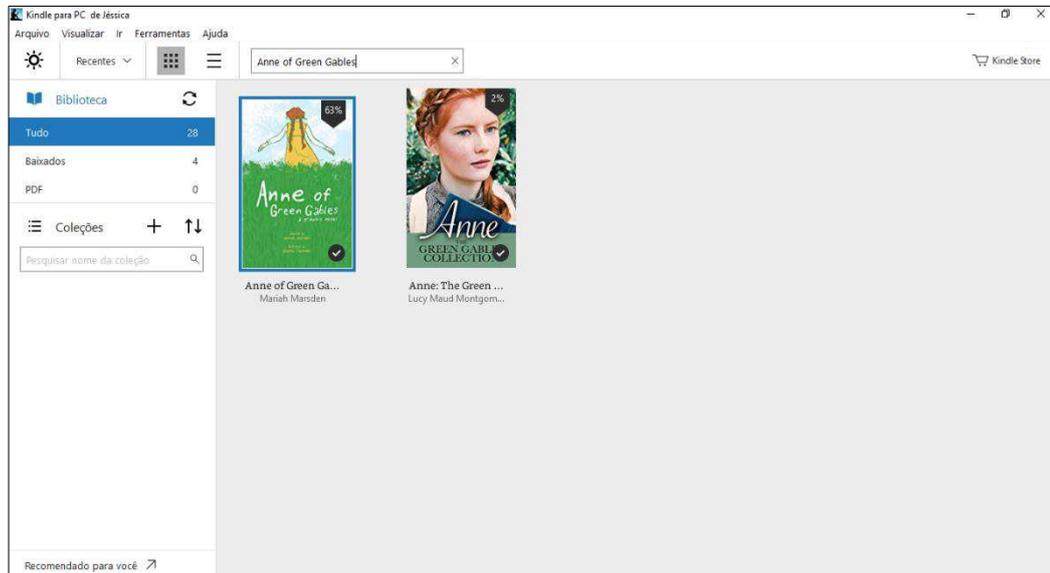
A pesquisa está voltada para a análise de trechos selecionados por meio da leitura da obra literária *Anne of Green Gables*, da escritora canadense L. M. Montgomery, e da sua adaptação para a narrativa gráfica *Anne of Green Gables*, adaptada por Mariah Marsden e ilustrada por Brenna Thummler.

O *corpus* foi selecionado de acordo com os seguintes critérios: i) a presença da personagem Anne em cena narrativa referente a construção física; ii) a presença da personagem Anne em cena narrativa com referências ao seu perfil psicológico. A seleção dos critérios foi feita por meio de uma pré-análise do *corpus*, sendo delimitados com base nos objetivos da pesquisa. A seleção dos trechos, por sua vez, foi feita primeiramente na novela gráfica, para que em seguida os textos correspondentes fossem selecionados na obra fonte. Ao todo, foram selecionados 37 trechos da *Graphic Novel* com suas cenas narrativas correspondentes na obra literária. O *corpus* selecionado com base no critério da presença da personagem Anne e sua configuração imagética correspondeu a 16 trechos selecionados, enquanto o *corpus* selecionado com base na personagem e em seu perfil psicológico totalizou 21 trechos selecionados que foram, quando possível, organizadas paralelamente contendo uma breve descrição acerca da cena narrativa (Anexo).

A formatação do *corpus* consiste na versão digital de ambas as obras, estando vinculadas ao aplicativo *Kindle*, que é um leitor de livros digitais desenvolvido pela *Amazon* e

permite aos usuários comprar, baixar, pesquisar e ler livros digitais e outras mídias através de um aparelho, do computador ou até mesmo do celular. Os livros ficam armazenados na biblioteca do aplicativo, sendo possível selecionar as obras que se deseja ler, como pode ser observado na Fig. 20:

Figura 20: Aplicativo Kindle para PC



Fonte: Aplicativo para PC da autora.

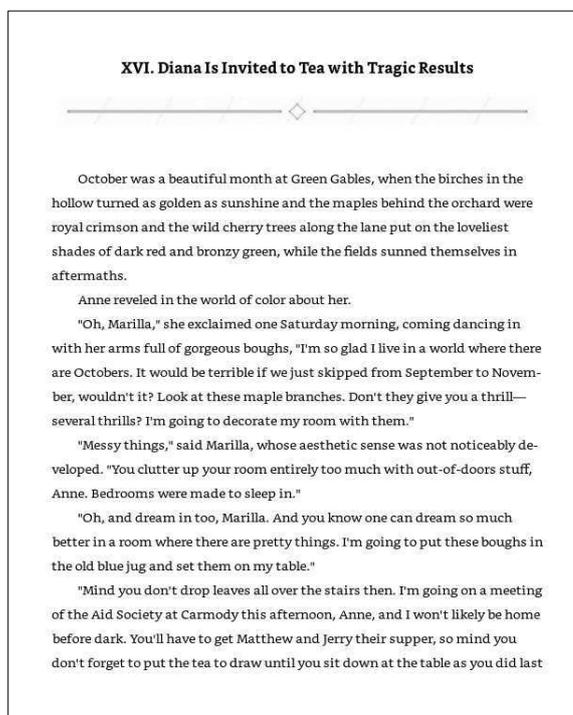
A figura acima mostra a biblioteca de um aplicativo *Kindle* utilizado para coletar o *corpus* em formato digital através do computador, afim de melhorar a qualidade da organização e análise do *corpus*. Nesta figura é possível observar que havia sido feita uma busca pelo título do livro *Anne of Green Gables*, apontando para a presença da obra literária e de sua adaptação para *Graphic Novel* como resultados da busca. O aplicativo permite que o leitor pare a leitura e volte para o mesmo momento em que estava, como também permite que o leitor possa voltar para o começo ou navegar pelas páginas dos livros.

No aplicativo, a coleta de dados foi realizada através da ferramenta *lightshot*, disponível para *download*. O aplicativo *lightshot* gera a captura da tela do computador e a direciona para ser salva em qualquer pasta. Assim, o usuário pode escolher qual o trecho da imagem que ele deseja fazer o *print screen* (a captura de tela) e salvá-la em uma pasta de sua escolha. Através desse aplicativo foi feita a captura de tela e, assim, a seleção de trechos tanto da obra fonte como da novela gráfica, com o intuito de observar como se deu a adaptação da obra.

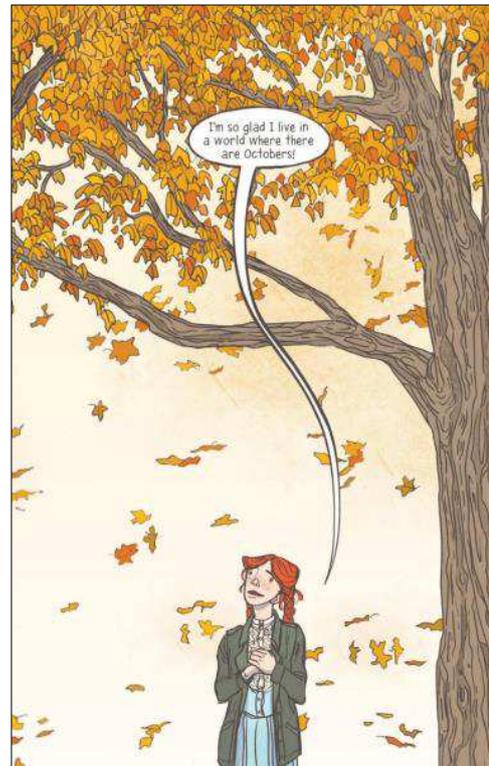
Figura 21: Captura de Tela

Fonte: Google Imagens.

Após a seleção dos trechos com base nos critérios mencionados, os trechos foram organizados em duas pastas referentes respectivamente a Imagens e Texto. A pasta de Imagens continha um total de 57 imagens capturadas da narrativa gráfica, enquanto a pasta Texto continha um total de 66 páginas capturadas da obra fonte. Para uma melhor organização dos dados, foi criado um arquivo na ferramenta *word*, disponível no Anexo deste trabalho, onde as capturas das imagens e textos foram emparelhadas paralelamente com uma breve descrição, a fim de auxiliar no momento da análise, como ilustrado na Fig. 22:

Figura 22: Páginas do livro e da *Graphic Novel* em paralelo

Fonte: MONTGOMERY, L. M. (1908[2013], p. 230).



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 90).

Para a análise, o *corpus* seguiu, quando possível, a organização da Fig. 22, para que fosse feita a comparação entre os trechos da obra fonte e as imagens da *Graphic Novel*. Quando o número de imagens da novela gráfica para descrever um trecho forem maiores, elas estarão organizadas abaixo do texto ao qual fazem referência, para que o tamanho das figuras possa ser maior, não comprometendo assim a sua leitura.

2.4 Procedimentos metodológicos

Foram adotados os seguintes procedimentos metodológicos para alcançarmos os objetivos da pesquisa:

- a) Leitura e seleção de trechos da obra literária e da novela gráfica (dados verbais e não-verbais) que contenham a personagem Anne, assim como elementos que se associem à construção física e psicológica da personagem.
- b) Organização paralela dos trechos (obra fonte e adaptação) com a descrição sobre cada situação narrativa, seguindo as categorias de análise.
- c) Investigação da composição física e da personalidade da personagem Anne.

2.5 Categorias de Análise

Após uma observação detalhada do *corpus*, considerando os elementos de construção física e psicológica da personagem Anne, foi possível encontrar aspectos tanto de construção de personagem quanto de elementos da narrativa que se destacam em relação a outros.

Dessa forma, para a análise, visando cumprir os objetivos desta pesquisa, o *corpus* foi dividido em duas categorias:

- i) A composição física e a expressividade da personagem Anne.
- ii) O perfil psicológico da personagem Anne.

A primeira categoria se refere à representação imagética e textual da personagem Anne tanto na obra fonte quanto na novela gráfica, chamando atenção para os elementos de composição da personagem como suas características físicas, em especial, a sua expressividade e suas vestimentas. A segunda categoria, por sua vez, diz respeito à composição psicológica da personagem, aos elementos da personalidade de Anne que mais se destacam na novela gráfica, detalhando aqueles que foram mais recorrentes na narrativa e aqueles que sofreram apagamento.

No próximo capítulo discutiremos as categorias de análise estabelecidas, comparando os trechos da obra fonte com a adaptação para a novela gráfica.

CAPÍTULO 3: A ANÁLISE IMAGÉTICO-TEXTUAL DA PERSONAGEM ANNE DE ANNE OF GREEN GABLES

Neste capítulo, o *corpus* da pesquisa será analisado, considerando os objetivos propostos e as categorias de análise, tomando como base as noções de Tradução Intersemiótica (JAKOBSON, [1959]2000; PEIRCE, 2005; PLAZA, 2003), da Teoria da Adaptação (HUTCHEON, 2011; SANDERS, 2006) e da Arte Sequencial (EISNER, 2010; KUKKONEN, 2013; MCCLOUD, 1995), direcionando as discussões para os dados extraídos da obra literária *Anne of Green Gables* da escritora L. M. Montgomery e da *Graphic Novel* homônima, adaptada por Mariah Marsden e Brenna Thummler.

Seguindo essas perspectivas, analisaremos a adaptação da obra literária por meio da comparação entre a construção da personagem na obra fonte e sua transposição para a *Graphic Novel*. Para isso, o capítulo se organiza em duas seções construídas a partir dos objetivos e categorias de análise. A primeira seção apresenta a representação imagética da personagem Anne, com o foco na expressividade e nos elementos de vestimenta e cores utilizados para compor a personagem; a segunda, apresenta a construção do perfil psicológico com base nos traços da personalidade mais marcantes da personagem na obra fonte e se estes traços são transpostos para *graphic novel*.

3.1 A representação imagética-textual da personagem Anne

3.1.1 A descrição física e visual

No decorrer do Capítulo 1, discorremos com base em Hutcheon (2011) sobre o que a autora chama de os diferentes modos de engajamento, três maneiras pelas quais uma obra se relaciona com o fruidor: o contar, o mostrar e o interagir. Argumentamos quanto ao papel da obra literária e da *Graphic novel* nesta perspectiva, em que a obra literária se enquadra no modo “contar”, enquanto a *Graphic novel* possui modos múltiplos de engajamento, o contar e o mostrar.

Portanto, sendo o primeiro objetivo específico desta pesquisa analisar a representação imagética-textual da personagem Anne à luz da Teoria da Adaptação, da Tradução Intersemiótica e do contexto organizacional dos quadrinhos, discutimos, nesta seção, acerca dos aspectos físicos que mais se destacam na construção da personagem Anne, levando em consideração a adaptação da personagem para a *Graphic novel Anne of Green Gables*, tendo em vista a obra fonte de L.M. Montgomery. Foram analisados aspectos como a construção física, as vestimentas, a cor dos cabelos, a expressividade, a maneira singular em que a

personagem enxerga o mundo em que vive serão discutidos, observando de que forma esses elementos são transpostos para a novela gráfica.

Para esta análise, consideraremos em primeira mão, o modo “contar” de engajamento da obra literária e com isto a construção verbal utilizada por Montgomery, autora da obra fonte, para que possamos analisar a obra adaptada, considerando também a obra adaptada na perspectiva de um produto final, pronto para ser analisado e como um processo de criação, em que as escolhas das adaptadoras são consideradas no resultado (HUTCHEON, 2011). A personagem Anne que forma o título e personagem principal da narrativa, aparece na obra fonte apenas no segundo capítulo. Vejamos a seguir, a página do livro que contém o primeiro encontro do leitor com a personagem, por meio de sua descrição:

Figura 23: Descrição da personagem Anne na obra fonte

He walked jauntily away, being hungry, and the unfortunate Matthew was left to do that which was harder for him than bearding a lion in its den—walk up to a girl—a strange girl—an orphan girl—and demand of her why she wasn't a boy. Matthew groaned in spirit as he turned about and shuffled gently down the platform towards her.

She had been watching him ever since he had passed her and she had her eyes on him now. Matthew was not looking at her and would not have seen what she was really like if he had been, but an ordinary observer would have seen this: A child of about eleven, garbed in a very short, very tight, very ugly dress of yellowish-gray wincey. She wore a faded brown sailor hat and beneath the hat, extending down her back, were two braids of very thick, decidedly red hair. Her face was small, white and thin, also much freckled; her mouth was large and so were her eyes, which looked green in some lights and moods and gray in others.

So far, the ordinary observer; an extraordinary observer might have seen that the chin was very pointed and pronounced; that the big eyes were full of spirit and vivacity; that the mouth was sweet-lipped and expressive; that the forehead was broad and full; in short, our discerning extraordinary observer might have concluded that no commonplace soul inhabited the body of this stray woman-child of whom shy Matthew Cuthbert was so ludicrously afraid.

Matthew, however, was spared the ordeal of speaking first, for as soon as she concluded that he was coming to her she stood up, grasping with one thin brown hand the handle of a shabby, old-fashioned carpet-bag; the other she held out to him.

"I suppose you are Mr. Matthew Cuthbert of Green Gables?" she said in a peculiarly clear, sweet voice. "I'm very glad to see you. I was beginning to be afraid you weren't coming for me and I was imagining all the things that might have happened to prevent you. I had made up my mind that if you didn't come for me to-night I'd go down the track to that big wild cherry-

Fonte: MONTGOMERY, L. M. (1908[2013], p. 16).

No pensamento em signos, formulado por Peirce (2005) e defendido por Plaza (2000), em que o pensamento pode existir na mente como signo em estado de formulação, sendo materializado por meio da linguagem, temos, na obra literária, a materialização da construção da personagem Anne por meio das descrições feitas pela autora do livro. Inicialmente, a personagem é referenciada pelo chefe da estação como uma criança falante que possui uma “língua própria”. Em segunda instância, a personagem é descrita pela autora através do detalhamento de suas vestimentas. Os signos que representam a vestimenta são mais uma vez materializados por meio dos signos verbais. Os elementos utilizados para caracterizar as vestimentas da personagem são o vestido cinza amarelado, pequeno e apertado, e o chapéu de marinheiro marrom desbotado que fornecem indícios ao leitor acerca da condição financeira da personagem, por meio da utilização de signos indiciais, signos que se relacionam com os objetos reais, apontando um vestígio de uma situação real, como a condição financeira de Anne (PLAZA, 2003).

As características físicas da personagem, como a cor do cabelo, são descritas como um vermelho muito forte, o corpo magro e o rosto cheio de sardas, além dos olhos e da boca larga. Tais elementos são apresentados pela autora no livro como as características óbvias a serem observadas em Anne por qualquer personagem que venha a conhecê-la. L.M. Montgomery divide a descrição da personagem Anne em dois momentos. Primeiro, ela descreve a personagem aos “olhos comuns” citando as características mencionadas acima, características que qualquer pessoa do seu universo fictício seria capaz de perceber, enquanto em um segundo momento ela descreve as características a serem observadas pelo observador “incomum”, ou seja, aqueles que observarem a menina de forma atenta e aqueles que a conhecem bem. Pensando na tricotomia dos signos formulada por Peirce (2005), podemos distinguir estes dois momentos em representação icônica e representação indicial. A representação das características físicas da personagem é traduzida por meio do ícone, materializada nas palavras, enquanto suas características incomuns, apesar de também materializadas nas palavras envolvem elementos indiciais, trazem o índice como o queixo afiadíssimo e pronunciado, os olhos cheios de espírito e vivacidade e a boca com lábios meigos e expressivos, capazes de serem percebidos pelo observador incomum e que indicam características únicas da personagem.

Essa segunda descrição da autora para a personagem chama atenção para os elementos marcantes nas características da personagem que não são perceptíveis à primeira vista, mas que, observando cuidadosamente, expressam características importantes da menina, como seu olhar único para o mundo e a sua expressividade. Desta forma, os signos ao mesmo tempo que

materializam as características físicas da personagem por meio da descrição, indicam elementos presentes na personalidade da personagem e que são responsáveis por distingui-la na narrativa.

No âmbito da semiótica, essa distinção da personagem, que pode ser observada de forma comum e de forma mais complexa, situa Anne como uma representação (PEIRCE, 2005). Como discutido no Capítulo 1, Peirce (2005) considera que o signo é aquilo que, sob determinado aspecto, representa algo para alguém, criando na mente um signo equivalente. Nessa operação, gera-se o interpretante, logo, aquilo que o signo representa é denominado seu objeto. A representação, por sua vez, se dá na relação entre o signo e o objeto. Os signos verbais usados para representar a personagem como as vestimentas e suas características físicas são os objetos, enquanto a interpretação de suas características como os aspectos de vivacidade e expressão facial a situam como representação, pois dentro do processo triádico de Peirce (2005) em que o signo se relaciona com o objeto e o interpretante, surge a representação do signo, neste caso, do signo verbal presente na obra literária, sendo interpretado e materializado pelo interpretante.

Assim, a personagem Anne representa uma criança comum, pobre, com vestimentas velhas. Ela representa as crianças pobres que viviam no ambiente fictício do final do século XIX (época em que a história é narrada) e não tinham condições de comprar vestidos ou chapéus novos, mas que, ao mesmo tempo e apesar das dificuldades, não abandonavam a maneira como enxergavam as belezas do mundo a sua volta.

Através da representação visual da personagem, as adaptadoras comunicam acerca da sua condição financeira, tal representação se encaixa nos pressupostos de Kukkonen (2013) quando ela considera a intertextualidade presente nos quadrinhos como um canal de comunicação, neste canal o contar é feito através do recurso verbal e não verbal. Lembrando que, para Hutcheon (2011), o contar geralmente envolve um texto literário, um romance, enquanto o mostrar acontece em uma mídia performativa, no caso desta pesquisa, temos a *Graphic Novel*, um recurso multisemiótico que envolve tanto o contar como o mostrar. Na descrição verbal da narrativa literária, mostramos a personagem Anne de forma contada pela autora do livro, a seguir, vejamos, a representação da personagem na *Graphic Novel* no âmbito do mostrar e do contar:

Figura 24: Personagem Anne Shirley



Fonte: MARSDEN. M.; THUMMLER. B. (2017. p. 14-15).

Na *Graphic Novel*, a primeira aparição da personagem é feita por meio do recurso visual, utilizando quadros de descrição e de ação na sequência dos quadrinhos, compostos por signos verbais, desenhados nos balões, e imagens. No primeiro quadrinho, a ilustradora nos mostra a personagem através do plano médio, de perfil. Até este momento da narrativa, o encontro na estação de trem, tanto na obra fonte como na *graphic novel*, a história é contada pela perspectiva do narrador, sendo Anne apresentada pela primeira vez apenas nesse momento. A representação de perfil da personagem mostra que alguém está observando-a, este alguém podendo ser tanto o leitor quanto o narrador da história. A representação de perfil da personagem também proporciona ao leitor uma visão mais ampla da menina, sendo possível observar sua vestimenta, assim como a bolsa que a personagem carrega, indicando que se trata de uma criança que acabou de chegar de viagem.

No segundo quadrinho da Fig. 24, a ilustradora foca no rosto da personagem, sendo possível observar as características físicas descritas no romance, como os olhos verdes, o nariz afinado, as sardas no rosto e o cabelo vermelho em tranças. Dentro da tricotomia de signo de Peirce (2005), as características físicas da personagem são representadas por meio do ícone, materializando a representação da personagem por meio da ilustração, do desenho. O seu caráter indicial e simbólico, está representado através dos olhos bem abertos e atentos da personagem que simbolizam ao mesmo tempo a maneira particular em que ela observa o

mundo, como indica o aspecto de curiosidade da personagem, assim como a representação da boca entreaberta ilustra a expressão de surpresa e evidencia a curiosidade sendo expressa na fisionomia de Anne.

Na obra fonte, Montgomery (1908[2013]) enfatiza que somente o observador incomum, ou seja, o observador atento e próximo à personagem, seria capaz de interpretar suas características específicas. Na *graphic novel*, por sua vez, as adaptadoras influenciam a interpretação desses elementos como sendo responsabilidade do leitor, uma vez que não é sinalizado pelo recurso verbal, como acontece na obra fonte. Isto é possível devido ao caráter transformador da adaptação, em que uma cena narrativa pode ser mostrada de forma diferente daquela contada na obra fonte e se encaixa na perspectiva de recepção da adaptação defendida por Hutcheon (2011) e discutida no capítulo anterior, tal perspectiva situa o leitor como sujeito da interpretação do quadrinho.

Figura 25: Anne espera na estação de trem



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 14).

A Fig. 25, parte em destaque da cena narrativa presente na Fig. 24, ilustra Anne em uma sequência de ação que contém sua silhueta olhando para alguém que acabou de passar por ela na estação. Esse alguém é o senhor Matthew Cuthberth que, futuramente, na narrativa, irá levá-la para sua casa em Green Gables. O quadrinho se caracteriza como um quadrinho de ação, ou seja, o quadrinho requer uma continuidade para a ação (EISNER, 2011). Ao ilustrar a silhueta de uma personagem entrando por uma porta, espera-se que o próximo quadrinho complete a ação, não sendo um quadrinho descritivo. Seguindo a comunicação simbólica de Peirce (2005), a maneira como a personagem está inclinada, observando uma personagem passar, indica tanto a curiosidade, que é característica da personagem que observa, quanto sua inquietação.

Na representação imagética de Anne, as adaptadoras, por meio da sequência narrativa da *Graphic Novel*, ilustraram Anne seguindo as descrições da L.M. Montgomery. Utilizando

suas interpretações e representações do signo linguístico presente na obra fonte e transpondo através dos signos verbais e visuais da narrativa gráfica na adaptação. Elas acrescentam, porém, a mala em sua composição, uma vez que a mala só é citada mais adiante, na narrativa literária. Na obra adaptada a presença da mala é feita desde o primeiro momento em que a personagem é ilustrada.

A sequência dos quadrinhos permite que o leitor visualize as vestimentas da personagem de ângulos variados, como pode ser observado na Fig. 24. Os signos usados na transposição das características físicas da personagem na *graphic novel* segue as descrições feitas pela autora na obra fonte. Em ambas as obras, tanto na obra fonte como na *graphic novel*, a vestimenta da personagem funciona como uma representação e serve para distingui-la das outras crianças do século XIX. Observemos abaixo, uma imagem contendo as vestimentas típicas daquele período:

Figura 26: Vestimenta de crianças no século XIX



Fonte: Site Fashion History Timeline⁶.

A Fig. 26 representa as vestimentas da moda infantil durante o final do século XIX, período em que a narrativa acontece. Este período, embora fictício na narrativa, representa o período da infância da autora, L.M. Montgomery. A imagem, mais uma vez, apresenta uma intertextualidade com o real, essa intertextualidade defendida por Kukkonen (2013) é um canal de comunicação e comunica sobre a cultura da época fictícia em que a narrativa é ambientada. A Fig. 26 traz a representação cultural desse período por meio da ilustração. Nesse período, as meninas eram vestidas como miniaturas de suas mães. Os vestidos refletiam a silhueta que as mulheres usavam nos anos de 1890, embora o tamanho da saia fosse mais curto. Os vestidos da imagem possuem babados, rendas e mangas bufantes, contrastando com a simplicidade do vestido usado pela protagonista Anne. As vestimentas das crianças da figura as caracterizam

⁶ Disponível em: <https://fashionhistory.fitnyc.edu/1890-1899/>. Acesso em fev. 2020.

como pertencentes a uma classe social mais elevada em relação à classe social a qual Anne está inserida. O contraste nas vestimentas da personagem e a disparidade social também se tornam claras na novela gráfica através da representação das vestimentas da personagem Diana, amiga de Anne, pois ela faz parte de uma classe social mais elevada. Diana traz em suas vestimentas os babados, as rendas e as mangas bufantes característicos das roupas que estavam na moda durante esse período e que foram observados na figura anterior.

Figura 27: Vestimentas de Diana e Anne



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 55).

O vestido da personagem Diana causa um contraste visual com o vestido de Anne, podendo ser considerada uma representação cultural, uma vez que ilustra as diferenças sociais entre as personagens e, com isso, as diferenças em certos elementos culturais. Tais elementos são observados devido ao emprego dos signos em sua representação. Podemos observar que enquanto o vestido da personagem Diana é composto por mais elementos, sendo mais elaborado e em uma cor mais vibrante, o vestido de Anne é simples, sem muitos cortes ou babados. A ausência de mais signos para representar a vestimenta de Anne, indica sua simplicidade. Dentro da tricotomia dos signos de Peirce (2005), temos o ícone usado para ilustrar as vestimentas da personagem no desenho, o índice se materializando através da representação dessas vestimentas, uma vez que indicam a situação de classe, uma sendo a classe social alta e a outra a classe social baixa. O simbólico, por sua vez, se faz presente no entendimento cultural representado por essa distinção de classes. Assim, os elementos característicos da tríade de Peirce (2005) são ressignificados na tradução para o visual. Os signos, antes apenas indiciais, são materializados na ilustração, tornando-se ícones visuais e estabelecendo uma relação com os objetos no mundo, ou seja, compondo o mundo ficcional da personagem de forma imagética.

O contraste entre os vestidos utilizados pela personagem Anne e os vestidos utilizados pelas outras meninas da narrativa se torna ainda mais claro devido à representação imagética que a ilustradora traz. Na *graphic novel*, além do vestido, outras vestimentas ajudam a compor o perfil simples da personagem, sendo eles o cabelo arrumado em tranças, o chapéu de palha velho e a bolsa velha e quebrada que a personagem possui.

Assim, voltando nosso olhar para a Fig. 27, podemos constatar que embora as duas personagens estejam inseridas na mesma cultura e compartilhem dos mesmos elementos, que marcam o período em que a narrativa é ambientada, alguns elementos são diferentes, devido a suas posições sociais. A ilustração dos vestidos serve como um canal de comunicação. Para Aumont (1993[2001]), as imagens são mediações entre o espectador e a realidade, ela representa algo real ou concreto, nesse caso, temos a representação imagética de um vestido com base em sua representação real, os vestidos usados na época em que a narrativa literária foi escrita.

Ao longo da *graphic novel*, as vestimentas de Anne passam por uma transformação, simbolizando tanto o amadurecimento da personagem quanto a melhora no seu status social. O vestido cinza amarelado é eventualmente substituído por vestidos com cores mais vibrantes e mais elaborados. O contraste entre o primeiro vestido usado pela personagem e os novos vestidos que ela ganha é demonstrado nas imagens a seguir, Fig. 28 e Fig. 29:

Figura 28: Os novos vestidos de Anne



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 48).

Figura 29: O mês de outubro



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 91).

Na Fig. 28 a ilustradora da *graphic novel* nos mostra os vestidos novos de Anne sendo representados mais uma vez pelo ícone ao materializar os vestidos descritos na obra literária. Já na Fig. 29, podemos observar as implicações que os novos vestidos trazem para a narrativa. A personagem Anne é desenhada de forma centralizada em um quadrinho de página inteira, já com um de seus novos vestidos, este não representado na Fig. 28, o quadrinho ilustra as mudanças ocorridas na personagem. A ambientação com a utilização das cores que marcam o outubro e com isso a mudança de estação indicam que a personagem se encontra em estado de transição entre a infância e a fase adulta. Pensando nas representações triádicas de Peirce (2005), temos o ícone ao representar Anne de forma ilustrada, o índice está presente nas folhas caindo da árvore, folhas alaranjadas que marcam a chegada da estação. O símbolo, por sua vez, é encontrado na estação do outono, estação que marca mudanças. Na narrativa, as mudanças acontecem tanto nas vestimentas da personagem indicando a mudança em seu status social, quanto na felicidade ilustrada no rosto de Anne. Na narrativa, tanto gráfica quanto literária, este momento é marcado pela mudança e pela inserção completa da personagem no seu novo estilo de vida. Não mais órfã, Anne passa a ser parte da família Cuthbert.

Para Dondis (2015), o conteúdo de qualquer acontecimento visual “é extremamente influenciado pela importância das partes constitutivas, como a cor, o tom, a textura, a dimensão, a proporção e suas relações compositivas com o significado” (DONDIS, 2015, p. 22). Como acontecimento visual entendemos na Fig. 29, a representação icônica de Anne, ou seja, sua representação visual. Os elementos que compõem a imagem como a cor alaranjada, o tom mais quente e a dimensão da figura, sendo um quadrinho de página inteira, servem para enfatizar a mensagem de mudança, do novo, que as adaptadoras desejam passar na narrativa. A Fig. 29 representa o começo das mudanças em Anne, aliadas com a percepção estética defendida também por Dondis (2015) em que o belo, além de agradar o espectador tem a função de transmitir uma mensagem e causar sensações nos leitores.

A evolução na vestimenta da personagem Anne, pode ser observada na Fig. 30:

Figura 30: A evolução das vestimentas de Anne



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 174, 186, 202, 225).

Como mencionado anteriormente e constatado na Fig. 30, os vestidos usados pela personagem Anne no decorrer da *graphic novel* sofrem transformações, tanto porque a personagem passa por mudanças físicas, uma vez que ela passa da idade de 12 nos para 16, quanto a mudança no seu estilo de vida e nas suas relações familiares, ao se tornar membro da família Cuthbert. As mudanças indicam o amadurecimento de Anne, como no caso da Fig. 30 em que é possível observar o contraste entre o vestido amarelo representado na figura com o primeiro vestido cinza amarelado usado pela personagem no início da narrativa. Por meio dos ícones (PEIRCE, 2005), o novo vestido é desenhado e possui mangas bufantes, características da época e cor amarela vibrante. O vestido rosa é representado por signos icônicos que ilustram bordados na parte superior e inferior do vestido, indicando uma presença de detalhes maior quando comparados aos primeiros vestidos usados por Anne.

A representação imagética dos vestidos da Fig. 30 apresentam vestidos com colete, mangas bufantes, cores mais vibrantes e um número maior de elementos. Eles demonstram as

mudanças que ocorrem na composição física da personagem e assim como a personagem tornam-se mais complexos com o passar do tempo.

A tradução dos elementos característicos da personagem é mostrada a todo momento através daquilo que ela veste, as adaptadoras contam por meio da imagem, por meio das vestimentas. Dentro das funções da imagem defendida por Dondis (2015), a representação das características físicas de Anne pode ser interpretada dentro do ‘*input visual*’, através da representação de símbolos culturais como as vestimentas usadas pela personagem; no âmbito do ‘material visual representacional’ através da representação da estação de trem em que a personagem se encontra na Fig. 24, assim como na função de ‘estrutura abstrata’, que consiste em tudo aquilo que vemos, a composição imagética geral da narrativa gráfica como resultado da intenção das adaptadoras, logo, a escolha pela distinção entre classes sociais através da utilização de vestimentas.

A Tradução Intersemiótica se faz presente na narrativa através das relações triádicas entre os signos por meio do ícone, índice e símbolo (PEIRCE, 2005). A composição dos elementos imagéticos na *Graphic Novel* é caracterizada como uma tradução, uma vez que, como pontua Plaza (2003), todo pensamento é, necessariamente, uma tradução, sendo os signos responsáveis por representar um objeto. Os elementos de composição física, como a fisionomia e as vestimentas da personagem, são objetos ilustrados pelas adaptadoras. Dentro da tricotomia de signos de Peirce (2005), tais objetos são caracterizados como ícones, uma vez que estão sendo representados pelo desenho da ilustradora, ao mesmo tempo em que indicam o período e a classe social da personagem, caracterizando-se como signos indiciais através da interpretação e produção visual das adaptadoras.

Ao contrário do romance, com as características físicas descritas por meio dos signos verbais, as adaptadoras utilizam os signos imagéticos para apresentar a personagem na narrativa. Isso acontece devido ao formato multimodal do quadrinho, que permite a utilização dos elementos visuais para representar um signo. A ausência de uma descrição verbal serve para chamar a atenção do leitor para os recursos imagéticos presentes nos quadrinhos. Esses recursos imagéticos, segundo Eisner (2010), servem, muitas vezes, para reforçar uma ação ou enfatizar uma descrição.

3.1.2 O cabelo como representação imagética

Anteriormente, defendemos, com base em Jakobson (1959[2000]), que a tradução pode ser caracterizada através do processo de interpretação e produção de significados por meio dos

signos. Vimos, também, que os signos são responsáveis por materializar as características físicas da personagem Anne, indicando o seu crescimento por meio dos signos visuais e seu status social por meio da ilustração de suas vestimentas em contraste com o de outras personagens. Aqui, chamaremos atenção para a representação visual trazida pela ilustração do cabelo da personagem, elemento tão importante para a personagem na narrativa.

Na tradução como transcrição de formas pontuada por Plaza (2003), a ação dos signos é transmutada de um suporte, ou meio, para outro. Nesse pensamento em signos, o cabelo da personagem Anne presente apenas na mente do leitor da narrativa literária, ganha forma por meio da tradução, da materialização dos cabelos através do desenho da ilustradora.

Vejamos abaixo, a representação visual do cabelo da personagem Anne:

Figura 31: O cabelo da personagem Anne



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 51).

Na obra literária, Montgomery descreve o cabelo de Anne através da passagem: “She wore a faded brown sailor hat, extending down her back, were two braids of very thick, decidedly red hair⁷” (MONTGOMERY, 1908[2013], p. 16). Na Fig. 31, acima, temos a representação dos elementos descritos pela autora desde o chapéu até as tranças usadas para trás. Esse visual, apesar de característico da personagem, é criticado pela mesma, pois ela diz não gostar da cor dos seus cabelos. No primeiro encontro entre Anne e a personagem Matthew, quando ambas estão a caminho de casa, Anne confessa ao Sr. Cuthbert que se pudesse imaginar outro cabelo no lugar do seu, ela o faria, como podemos observar na Fig. 32, a seguir:

⁷ Tradução nossa: Ela usava um chapéu de marinheiro marrom desbotado e, sob o chapéu, descia pelas suas costas duas tranças de cabelo muito grosso e definitivamente vermelho. (MONTGOMERY, 1908[2013], p. 16).

Figura 32: O cabelo vermelho



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 17).

Na Fig. 32, Anne afirma que seu cabelo é a tristeza que ela irá carregar para o resto da vida. Pensando no cabelo como um signo, tanto na obra fonte quanto na *graphic novel*, ele não só indica, como também simboliza, uma vez que em uma tradição mais antiga, se acreditava na depreciação dos cabelos vermelhos. Logo, temos o índice e o símbolo como signos materializados da tradução (PLAZA, 2003) quando o cabelo é representado no desenho. Por não gostar da cor dos seus cabelos, Anne tenta escurecê-lo, mas acaba o pintando de verde, como podemos ver na Fig. 33, abaixo:

Figura 33: O cabelo verde



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 17).

A visão negativa que a personagem tem da cor de seus cabelos pode ser associada a fatores culturais, uma vez que na Idade Média, as mulheres ruivas temiam ser queimadas como

bruxas, sendo o cabelo de cor vermelha, considerado típico das meretrizes (HELLER, 2013). Tal crença situa o cabelo da personagem como um elemento simbólico, pois possui um conjunto de pessoas que em determinado momento da história acreditam no aspecto negativo da cor. Para Heller (2013), por sua vez, a cor vermelha simboliza também a felicidade e o perigo, assim como a paixão e o sangue. Na narrativa analisada o cabelo vermelho também serve para indicar a personalidade forte de Anne, assim como a diferencia das outras meninas de sua idade, uma vez que o cabelo vermelho não é tão comum de se possuir.

Na Fig. 33, temos a representação visual e verbal da tentativa falha da personagem em ocasionar a mudança da cor do seu cabelo para um tom avermelhado mais escuro. Ao tentar pintá-lo de vermelho escuro, a personagem acaba colorindo os cabelos de verde, sendo preciso que ela corte os fios dos seus cabelos a fim de eliminar a nova cor. Tal mudança pode ser percebida como o primeiro passo para o amadurecimento da personagem, o que reflete também no comprimento dos seus cabelos que passam a ficar na altura dos seus ombros.

Para Plaza (2003), como já foi mencionado, os signos podem ser ícones, índices e símbolos. Quando símbolos, os signos operam por convenção social no processo tradutório. Logo, a cor vermelha simboliza a vivacidade da personagem, ao mesmo tempo em que a mudança para a cor verde simboliza o crescimento, o amadurecimento da personagem, sendo o verde uma cor associada com a segurança. Para o enredo, o aspecto de segurança transmitido na utilização da cor verde como composição visual do cabelo é representativo uma vez que neste ponto da narrativa, a personagem já está habituada à sua moradia em Green Gables, na cidade de Avonlea.

Na obra fonte, a descrição da tonalidade do cabelo de Anne se assemelha as cores usadas pela ilustradora na adaptação, como podemos observar abaixo:

Poderia ser chamado de verde, se a cor fosse deste planeta: um verde estranho, meio bronzeado, sem brilho, com algumas mechas do ruivo original aqui e ali para acentuar o efeito pavoroso. Marilla nunca havia visto algo tão grotesco em toda sua vida como o cabelo de Anne naquele instante. (MONTGOMERY, 2009, p. 173).

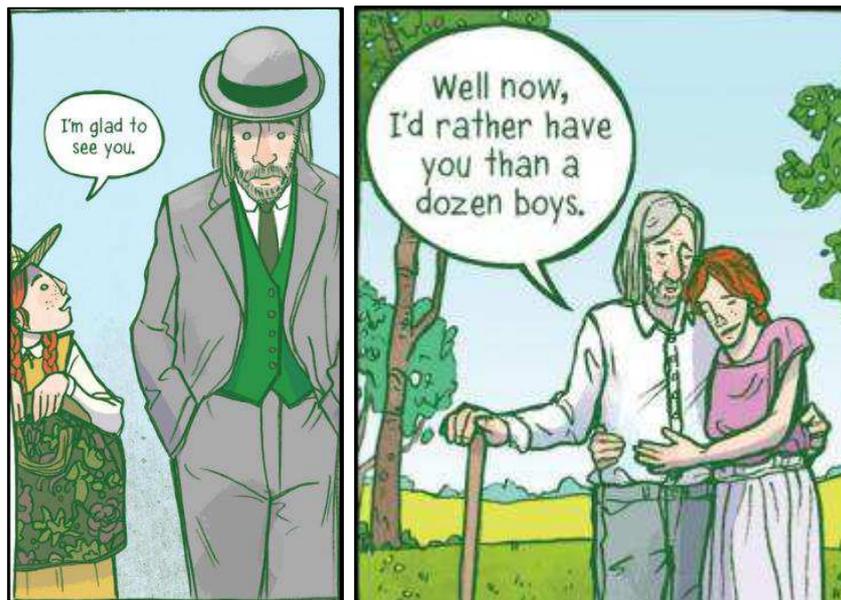
Ao observar o trecho acima e a Fig. 33 é possível perceber que a ilustradora opta por traduzir as cores por meio do visual seguindo as descrições usadas por Montgomery na obra fonte. A tradução, neste sentido, acontece de um meio para o outro. Do contar para o mostrar (HUTCHEON, 2011), se caracterizando também como uma transcrição de formas, uma vez que ela passa do signo verbal para o visual, ganhando vida através do desenho.

A mudança na personagem não se limita a cor dos seus cabelos, já que a personagem precisou cortar o cabelo para retirar a nova cor. O corte, por sua vez, também simboliza, uma

vez que na época fictícia em que a narrativa é ambientada, a cultura típica britânica dos anos de 1890, o padrão das mulheres da época era de usar os cabelos longos, poucas ou quase nenhuma possuíam os cabelos na altura dos ombros. Essa mudança torna Anne mais uma vez diferente das outras meninas com que ela convive, sendo uma mudança positiva para o desenvolvimento da personagem.

Além da mudança física com o corte de cabelo, a personagem também cresce ao longo da narrativa. Enquanto na obra fonte o crescimento da personagem é marcado pela voz do narrador quando descreve a idade de Anne, na *graphic novel* seu crescimento é marcado pelo meio visual, através de mudanças físicas como o novo cabelo curto, assim como da altura da personagem e das vestimentas. Na Fig. 34, através da comparação dos dois quadrinhos, podemos observar a personagem Anne, criança, quando chega à Green Gables, no primeiro quadrinho e a personagem, adolescente, no segundo quadrinho.

Figura 34: O crescimento de Anne



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 16-221).

Os quadrinhos da Fig. 34, mostram, respectivamente, o primeiro e o último contato de Anne com a personagem Matthew. A mudança na altura da personagem é perceptível, assim como a mudança no penteado geralmente usado pela personagem, no lugar das duas tranças usadas pela personagem, temos uma única trança. Além das mudanças físicas evidentes na Fig. 34, também podemos perceber as mudanças em relação ao relacionamento das personagens. No primeiro quadrinho, existe um distanciamento tanto físico quanto emocional nas personagens, pois estas ainda não se conhecem bem, enquanto no segundo quadrinho temos uma aproximação.

Como mencionado anteriormente, na obra fonte, as características relativas ao crescimento da personagem são apontadas pelo narrador, enquanto na *graphic novel* tais características são mostradas pela ilustradora, havendo uma adaptação, do contar para o mostrar e indo de acordo com as pontuações de Hutcheon (2011) em que no texto literário prevalece o mostrar, enquanto o texto multisemiótico pode carregar tanto o contar quanto o mostrar. Pensando na marcação do crescimento da personagem Anne, este também é marcado pelo contar, como pode ser evidenciado no exemplo abaixo, na Fig. 35.

Figura 35: O amadurecimento de Anne



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 191-2).

Na Fig. 35, Anne reflete sobre seu crescimento, pontuando o que cada erro lhe ensinou no passado. Ela enfatiza que pintar o cabelo de verde lhe ensinou sobre vaidade e reflete que é preciso pensar bastante antes de falar, por isso se tornou uma pessoa mais calada. Tal reflexão é marcada em um diálogo com a personagem Marilla, o diálogo em si já representa um crescimento no relacionamento das duas personagens que no começo da narrativa não costumavam conversar tanto. A cor presente no fundo do quadrinho também representa, a cor azul, segundo Heller (2013) é geralmente associada a cor da simpatia, harmonia, amizade e confiança, evidenciando esse elo entre as duas personagens. Assim, temos mais uma vez a presença do simbólico representado pelas imagens, uma vez que o azul representa tanto a

calmaria entre as duas personagens, a amizade, quanto a aceitação da personagem Anne sobre si mesma, sobre tudo que foi aprendido no decorrer da narrativa.

Os signos, ícone, índice e símbolo, conforme pontuados por Plaza (2003), são observados neste quadrinho tanto no âmbito do ícone, ao materializarem as personagens por meio do desenho, quanto no índice, na utilização das cores e dos gestos corporais expressos pela personagem. Nos quadrinhos da Fig. 35 é possível observar que a personagem Anne, ao se enrolar com a toalha indica apreensão, mostrando-se mais reservada e contida. Já o símbolo está presente nas convenções sociais que as cores representam, como o azul que simboliza a amizade e o rosa que representa a pureza e inocência.

A representação do cabelo em termos imagéticos, pode ser analisada também no nível do *input* visual, do ‘material visual representacional’ e da ‘estrutura abstrata’ defendido por Dondis (2015). Para o autor, o *input* visual consiste no sistema de símbolos criados o que nos lembra o signo simbólico defendido por Peirce (2005) e do modo simbólico da imagem explicado por Aumont (1993[2001]). O nível do material visual representacional consiste na materialização da imagem através da pintura, do desenho e da escultura e se assemelha ao ícone de Peirce (2005) e ao modo epistêmico em que ela traz informações visuais sobre o mundo. O nível da ‘estrutura abstrata’ por sua vez, consiste em tudo o que vemos, seja natural ou resultado de uma composição com efeitos intencionais, como é o caso do modo estético da imagem segundo Aumont (1993[2001]) que pode apresentar recursos estéticos capazes de oferecer emoções específicas ao leitor.

Desse modo, no que concerne a representação visual do cabelo da personagem, temos em nível de *input* visual o simbolismo presente na crença da cor vermelha nos cabelos como representante de algo negativo, por não ser tão comum em algumas partes do mundo, enquanto no nível de material visual representacional temos a ilustração do cabelo como algo real e que foi materializado por meio do desenho, o cabelo amarrado de tranças representa os cabelos usados geralmente por meninas. No nível da estrutura abstrata temos a intencionalidade tanto da autora da obra fonte em trazer uma personagem com cabelos vermelhos, representando algo único, forte, como o fogo e que dialoga com a personalidade da personagem e com a intencionalidade das adaptadoras em preservar esse aspecto na novela gráfica.

O relacionamento de Anne com o seu cabelo é significado para a construção da personagem, uma vez que representa sua personalidade forte, assim como acompanha o crescimento da personagem que passa de um cabelo com duas tranças descendo pelas costas ao cabelo curto na altura dos ombros e a diferencia das outras meninas de sua época, já que o cabelo curto e vermelho não era considerado comum para a época fictícia em que o romance

foi escrito. Logo, as cores representadas no quadrinho quanto no cabelo também simbolizam e marcam tais mudanças, passando de uma visão negativa que a personagem tem do seu cabelo até a aceitação de si mesma do seu próprio jeito. As características da personagem são traduzidas pelas adaptadoras do verbal, na obra fonte, logo, do contar, para o contar e mostrar da *graphic novel*, já que elas usam os balões de fala para pontuar a reflexão da personagem como apresentam o crescimento de Anne por meio do visual, através da evolução imagética da personagem, sendo tal crescimento representado através das mudanças feitas nos traços do desenho.

Outro elemento bastante significativo para a construção da personagem são as suas emoções, representadas visualmente na *graphic novel* por meio das mudanças na expressão e na linguagem corporal da personagem, tais representações serão exploradas a seguir, no próximo tópico.

3.1.3 A expressividade

As emoções vivenciadas pela personagem Anne são apresentadas por meio da sua composição corporal, mais especificadamente, através da fisionomia e expressividade em que a personagem é representada nos quadrinhos. Por meio do imagético, as adaptadoras conseguem transmitir os sentimentos e emoções vividos pela personagem, retratando as emoções mais variadas da personagem, desde a felicidade à tristeza. Assim, as autoras utilizam os signos visuais para transmitir uma mensagem acerca dos sentimentos da personagem por meio de signos comumente utilizados para descrever os sentimentos, como um sorriso para baixo, indicando tristeza, o sorriso amplo e aberto, indicando felicidade e os lábios arredondados, indicando surpresa. Algumas dessas emoções podem ser observadas nos quadrinhos da Fig. 36:

Figura 36: As emoções da personagem Anne



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 17).

Na Fig. 36, as emoções da personagem variam da tristeza (primeiro quadrinho) à surpresa (último quadrinho), passando por emoções como apreensão, no segundo quadrinho e felicidade, no terceiro quadrinho. Os signos utilizados para retratar essas emoções são signos visuais, ícones, representando emoções vivenciadas traduzidas por meio da expressão facial.

Vejamos outro exemplo em que as emoções da personagem variam em uma mesma cena narrativa, sendo tal variação representada por meio de sua expressividade:

Figura 37: A expressividade de Anne na novela gráfica



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 36-7).

A representação imagética das emoções da personagem, traduzidas por meio do desenho caracterizam a passagem da adaptação do contar, para o mostrar (HUTCHEON, 2011). Na obra fonte o narrador guia o leitor quanto às emoções da personagem, enquanto na *graphic novel* as adaptadoras mostram as emoções, a interpretação dessas emoções é feita por parte do leitor. A expressão facial da personagem Anne funciona como um recurso que auxilia na interpretação dos sentimentos da personagem, sendo sua representação feita através dos recursos visuais. Ao contrário da obra fonte, em que os sentimentos e expressões precisam ser descritos, a narrativa gráfica possibilita que o leitor interprete essas emoções por meio das imagens. Na Fig. 37, temos uma mesma cena narrativa, em que a personagem muda a expressão de curiosa para apreensiva, surpresa e feliz. Os signos que representam essas emoções são materializados por meio dos Índices (PEIRCE, 2005). A curiosidade é materializada no franzir dos lábios, na primeira imagem, enquanto a apreensão é ilustrada através tanto dos olhos arregalados quanto da boca aberta curvada para baixo. A surpresa misturada com felicidade, por sua vez, é representada na terceira imagem também com a boca aberta, curvada levemente para cima. Na última imagem temos a representação da felicidade estampada pelo sorriso. Nesse momento, os signos são materializados por meio do desenho apresentando a função de índice, pois são responsáveis por

representar visualmente as expressões faciais que ilustram os prováveis sentimentos da personagem, ou seja, indicam as emoções da personagem por meio da sua construção visual.

Outros elementos que se destacam na cena narrativa, observados nos recortes dos quadrinhos presentes na Fig. 37, são os cortes utilizados pelas adaptadoras para focalizar o rosto da personagem. Apenas no primeiro quadrinho da figura a personagem não se encontra como foco, nos três quadrinhos seguintes seu rosto é centralizado no quadrinho, chamando a atenção do leitor para as expressões faciais da personagem. Os diálogos presentes nos balões acompanham os sentimentos da personagem, sendo as expressões faciais acompanhadas de expressões verbais faladas pela personagem e utilizadas pelas adaptadoras para compor a cena narrativa. Tal representação comporta tanto a adaptação feita dentro da esfera do contar, pontuada por Hutcheon (2011), quanto na esfera do mostrar, sendo por isso um texto multisemiótico, pois envolve o verbal e o não-verbal em justaposição.

Outra cena narrativa, que torna evidente a utilização da expressividade como elemento importante para sua composição, é a cena em que a personagem Anne precisa atravessar a floresta, durante a noite, para chegar na casa vizinha. Na Fig. 38, a ilustradora apresenta a apreensão e o medo da personagem Anne através de suas expressões. O primeiro quadrinho, ilustra o momento em que a personagem fica sabendo que precisará atravessar a floresta. As adaptadoras retratam a apreensão e insegurança descritos no romance literário na expressão facial da personagem. Mais uma vez, a ilustradora utiliza a boca curvada para baixo como indicativo de tristeza e medo, assim como as sobrancelhas da personagem estão levemente para baixo, indicando sua insegurança. No quadrinho, os signos visuais são representados por meio de ícones (PEIRCE, 2005) o desenho em si, sua representação imagética, a interpretação das expressões faciais, o que elas significam, no entanto, existem na esfera de índice, pois é através das expressões faciais ilustradas na personagem que o leitor pode interpretar os sentimentos de medo e apreensão vivenciados pela personagem, como podemos observar abaixo:

Figura 38: Anne na floresta

Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 144-151).

Os signos de Peirce (2005), o ícone, o índice e o símbolo, também são encontrados na Fig. 38, no segundo e terceiro quadrinhos. O segundo quadrinho retrata o caminhar da personagem na floresta, considerada pela personagem como a floresta assombrada. No segundo quadrinho a expressão de medo, a boca entreaberta e os olhos bem abertos, assim como os braços envoltos ao corpo, enfatizam o sentimento de medo vivido pela personagem por meio dos signos indiciais, já que os sentimentos são representados através da expressividade da personagem. O olhar e a apreensão no rosto da personagem são realçados por meio do fundo preto. O fato de a floresta ser assombrada, na visão da personagem, justifica o medo e a apreensão retratados em seu rosto. O recurso de página inteira, utilizada no quadrinho, amplia e centraliza a personagem no meio da escuridão. Tal recurso também é utilizado no último quadrinho pelas adaptadoras como forma de chamar atenção para as emoções e a expressividade da personagem. Nele, após percorrer a floresta assombrada, a personagem retorna para casa e para o conforto do seu quarto. Sua expressão, nesse momento, é de alívio, sendo ilustrada tanto pelo movimento congelado da boca aberta em um suspiro, quanto pela composição da palavra “*Exhale*”, ilustrada pelas adaptadoras por meio do signo verbal. Nas expressões de medo e alívio ilustradas na *Graphic Novel* encontra-se, mais uma vez, o índice, pois elas indicam os sentimentos de medo e alívio vivenciados pela personagem.

Assim, nos quadrinhos, as emoções da personagem variam de apreensão, medo, até alívio, representadas por meio do ícone e do índice. Embora materializados pelo desenho, os signos representam sentimentos positivos e negativos vivenciados pela personagem. Sobre a tricotomia de Peirce (2005), ela está presente na cena narrativa, sendo o símbolo representado pelas cores. O tom escuro, quase preto, utilizado na composição do segundo quadrinho

simboliza o medo e a solidão. Além de simbolizar o desconhecido, a utilização do tom escuro do segundo quadrinho contrasta com as cores do primeiro e último quadrinho. No primeiro quadrinho, ainda em seu quarto, a ambientação e os tons utilizados são claros e quentes, representando a segurança, enquanto na floresta a personagem é envolta em escuridão para que em seguida, no terceiro quadrinho, retorne ao conforto do seu quarto. As cores utilizadas, entretanto, não continuam as mesmas. Quando retorna, o quarto da personagem apresenta um tom mais escuro, indicando a mudança que a personagem percorreu em sua travessia, mostrando que ela não é a mesma personagem que saiu do quarto, uma vez que foi afetada pelos acontecimentos da floresta.

Além das emoções de felicidade e tristeza analisadas anteriormente, a expressão de raiva também pode ser encontrada na composição da personagem. Por possuir um gênio forte, Anne costuma expressar suas opiniões de forma emocional, começando conflitos com outros personagens da narrativa, na Fig. 39, podemos observar recortes dos quadrinhos em que a emoção da raiva se faz presente:

Figura 39: Expressões de raiva



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 40-1).

A expressão de raiva representada pelo visual é um elemento que se repete na narrativa. Mais uma vez as adaptadoras utilizam a justaposição do contar e mostrar para representar as expressões da personagem. Já que elas utilizam tanto o visual quanto o verbal, através das falas presentes nos balões. No primeiro e segundo quadrinho, o signo indicial é utilizado para indicar as emoções vivenciadas pela personagem, as adaptadoras ilustram a expressão de raiva com a boca aberta e curvada para baixo, assim como as sobrancelhas arqueadas para cima. As falas ilustram o conflito entre a personagem Anne e a personagem Rachel Lynde, vizinha da residência de Green Gables. O último quadrinho, por sua vez, representa a raiva e a tristeza da personagem que indicam que a personagem está chorando, por mais que os signos visuais das

lágrimas não sejam desenhados. O símbolo, signo de Peirce (2005) está presente na cena narrativa através da linguagem corporal da personagem, no primeiro quadrinho, além da expressão facial, a postura da personagem indica um comportamento agressivo com a personagem da Sra. Lynde, comportamento este não convencional para as meninas da sua época, principalmente sendo direcionada a uma pessoa mais velha. A postura de Anne, além de indicar um comportamento agressivo, ainda simboliza um comportamento não convencional a ser adotado indo de encontro com os comportamentos culturais esperados para a época.

O relacionamento entre as duas personagens pode ser observado como parâmetro para o amadurecimento de Anne, resultando na mudança de suas expressões faciais. Ao longo da narrativa, Anne evolui de uma menina com emoções bastante expressivas para uma mulher serena à medida que ela cresce e que seu relacionamento com outras personagens da narrativa amadurece. Como podemos observar na Fig. 40:

Figura 40: Anne e Rachel Lynde conversam



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 220).

Na Fig. 40, o quadrinho ilustra uma conversa entre as duas personagens comentadas anteriormente. Nesta conversa, ao observarmos as expressões faciais e corporais da personagem Anne, nota-se um contraste entre elas e as expressões representadas na Fig. 39, tal contraste é resultado do amadurecimento de Anne, tanto em relação a si mesma quanto em relação às outras personagens da narrativa. Em conversa com a personagem Rachel Lynde, embora tenha acabado de receber notícias de que irá ser professora na escola de Avonlea, fato até desconhecido pela personagem, ela apresenta surpresa e dúvidas, representados no quarto e quinto quadrinho. As expressões ilustradas no quarto quadrinho são bem sutis e só podem ser interpretadas quando levadas em consideração os signos verbais da fala, presente no balão de fala. Enquanto as emoções do quinto quadrinho são mais expressivas, uma vez que ela representa uma leve surpresa, com a sobrancelha arqueada para cima e apreensão, quando a ilustradora desenha a personagem Anne mordendo os lábios inferiores.

As emoções são representadas, mais uma vez, através da utilização de signos visuais. O ícone está presente na materialização da conversa traduzida pelas adaptadoras, por meio da representação verbal, enquanto o índice indica as emoções de surpresa, apreensão e dúvida por meio dos traços faciais. A personagem Anne, embora bastante expressiva na maior parte da narrativa, sofre mudanças devido ao seu amadurecimento, passando de expressões em que a personagem utiliza seu corpo todo para se comunicar como no primeiro quadrinho da Fig. 39, até um semblante mais sereno como pode ser observado na Fig. 40.

De forma geral, as adaptadoras utilizam o contar e o mostrar em justaposição para traduzir os sentimentos da personagem Anne. O amadurecimento da personagem também é notado por meio do visual, na suavidade das suas expressões em contraste com as expressões utilizadas no começo da narrativa pelas adaptadoras. A tricotomia dos signos de Peirce (2005) nos ajuda a interpretar tais emoções e se faz presente em seus três âmbitos, tanto por meio da utilização do ícone, quanto do índice e do símbolo. As expressões faciais e corporais utilizadas para caracterizar a personagem fazem relação direta com a sua personalidade, seu caráter expressivo vem de uma imaginação grande, assim como sua curiosidade e sua raiva. Tais elementos serão explorados no tópico a seguir.

3.2 O perfil psicológico da personagem Anne

Na novela gráfica o perfil psicológico de Anne é composto por elementos que abrangem o meio visual, incluindo os aspectos verbais e não-verbais, através da narrativa, pelo enredo,

por meio dos relacionamentos desenvolvidos entre a personagem protagonista Anne e os personagens secundários na narrativa.

Dentre os elementos que compõem o perfil psicológico da personagem, destacam-se na obra fonte, seu caráter imaginativo, seu aspecto comunicativo, sua autoestima baixa, seu temperamento forte, às vezes explosivo e sua preocupação com a posição da mulher na sociedade. Na transposição do texto verbal para o multisemiótico do quadrinho algumas das características prevalecem em detrimento de outras. Os elementos que marcam o perfil psicológico da personagem serão divididos em subseções por questão de organização, a começar pela seção destinada ao caráter imaginativo da personagem que será abordado a seguir.

3.2.1 Uma boa imaginação mal-aventurada: o perfil imaginativo da personagem Anne

Em ambas as obras, romance e *graphic novel*, a imaginação da personagem Anne desempenha um papel importante em sua composição, uma vez que é através da utilização da imaginação que Anne enxerga o mundo a sua volta de forma única, diferenciando-se dos outros personagens da narrativa. Por possuir uma infância de muito sofrimento, a personagem desenvolve sua imaginação como forma de defesa, escape para os horrores que ela vive. Após chegar a *Green Gables* e começar a viver em uma realidade diferente da que ela estava acostumada, a personagem não perde sua essência criativa. É em *Green Gables* que ela começa a ser compreendida e aceita de tal forma, o que não acontecia antes.

No diálogo ilustrado a seguir, as personagens Anne e Matthew encontram-se a caminho de *Green Gables*. No percurso, ao passar por uma ponte, a personagem Anne relata que deverá fechar os olhos, caso contrário irá imaginar a ponte desabando e se justifica pontuando que sua imaginação “possui vida própria”.

Vejamos a seguir, a representação do diálogo tanto na obra fonte quanto na *graphic novel*:

Figura 41: Personalidade falante da personagem Anne

long to you. I've never belonged to anybody—not really. But the asylum was the worst. I've only been in it four months, but that was enough. I don't suppose you ever were an orphan in an asylum, so you can't possibly understand what it is like. It's worse than anything you could imagine. Mrs. Spencer said it was wicked of me to talk like that, but I didn't mean to be wicked. It's so easy to be wicked without knowing it, isn't it? They were good, you know—the asylum people. But there is so little scope for the imagination in an asylum—only just in the other orphans. It was pretty interesting to imagine things about them—to imagine that perhaps the girl who sat next to you was really the daughter of a belted earl, who had been stolen away from her parents in her infancy by a cruel nurse who died before she could confess. I used to lie awake at nights and imagine things like that, because I didn't have time in the day. I guess that's why I'm so thin—I *am* dreadful thin, ain't I? There isn't a pick on my bones. I do love to imagine I'm nice and plump, with dimples in my elbows."

With this Matthew's companion stopped talking, partly because she was out of breath and partly because they had reached the buggy. Not another word did she say until they had left the village and were driving down a steep little hill, the road part of which had been cut so deeply into the soft soil, that the banks, fringed with blooming wild cherry-trees and slim white birches, were several feet above their heads.

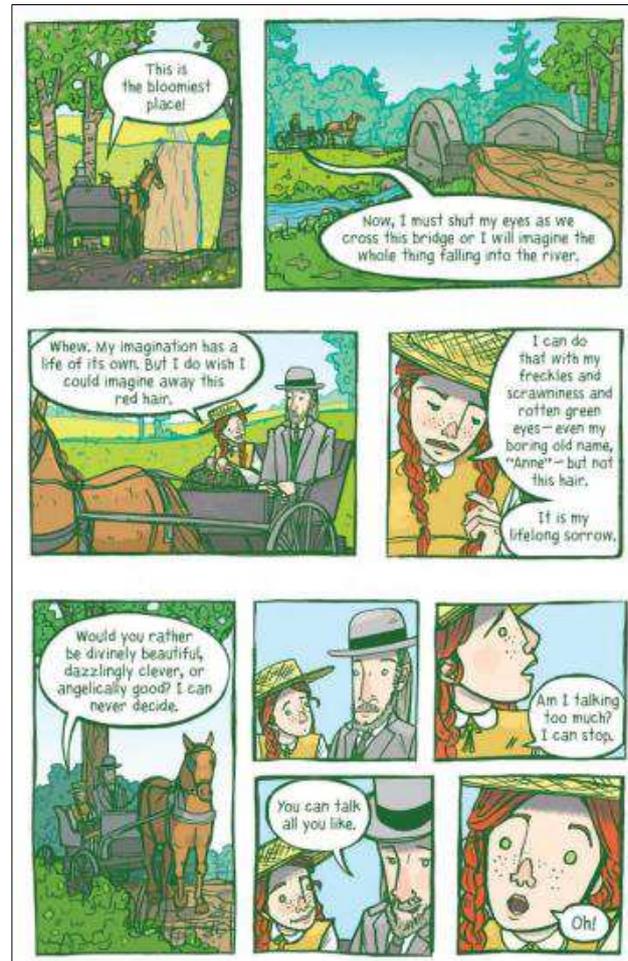
The child put out her hand and broke off a branch of wild plum that brushed against the side of the buggy.

"Isn't that beautiful? What did that tree, leaning out from the bank, all white and lacy, make you think of?" she asked.

"Well now, I dunno," said Matthew.

"Why, a bride, of course—a bride all in white with a lovely misty veil. I've

Fonte: MONTGOMERY, L. M. (1908[2013], p. 19).



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 17).

Na obra fonte, o diálogo entre as personagens é narrado em mais de dez páginas, enquanto na novela gráfica o diálogo é representado em quatro páginas. As adaptações são um meio pelo qual as histórias são contadas de forma diferente, cita Metz (1974), sendo o verbal associado ao não verbal na composição da Fig. 41 para expressar, de outra forma, o perfil comunicativo da personagem, demonstrando a prevalência do domínio do turno de fala da personagem Anne, através do número de balões ilustrados para ela em comparação com os balões de fala representados para a personagem Matthew.

Para Sanders (2006), as adaptações estão longe de serem neutras, elas são altamente ativas e se distanciam do ato imaginativo de cópia e repetição, não se busca, aqui, repetir as palavras exatamente como estavam na obra fonte, por outro lado, as adaptadoras fazem escolhas que reduzem o contexto histórico da personagem quando comparado a obra fonte, mas que ao mesmo tempo traduz o perfil comunicativo da personagem ao usar os recursos presentes nos quadrinhos que são os balões de fala.

Assim, na obra fonte a autora nos apresenta a personagem Anne por meio das falas da própria personagem, que conta sua história e exemplifica seu jeito falante e imaginativo. Nesse momento, se evidencia a distinção entre o mostrar e o contar apontado por Hutcheon (2011). Como mencionado anteriormente, para a autora, o contar é utilizado em gêneros específicos, como o romance, enquanto o mostrar é utilizado por gêneros performativos, como o teatro e o cinema, o que nos leva a refletir sobre o papel da *graphic novel* neste cenário, uma vez que ela conta a história através do verbal e, ao mesmo tempo, mostra, através do visual. Na cena específica, o contar é reduzido, adaptado para um mostrar. As autoras mostram a ponte, o caminho que está sendo percorrido e ambientam o leitor acerca do espaço físico presente na narrativa. Da mesma forma em que contam aspectos sobre a personalidade da personagem e evidenciam os dilemas internos vividos pela personagem por meio dos signos verbais.

Na *graphic novel*, as adaptadoras fazem escolhas que resumem e adaptam o diálogo que acontece entre as personagens. Elas fazem escolhas que reduzem o diálogo adaptado, mas que contêm a essência básica da obra fonte que é transmitir o perfil imaginativo da personagem, assim como enfatizar o seu jeito comunicativo e sua insegurança. Neste caso, as adaptadoras utilizam ferramentas de redução e omissão (HUTCHEON, 2011). Ao reduzir o texto da obra fonte de dez páginas para quatro, elas fazem escolhas e selecionam aquilo que interpretam ser o mais importante para transmitir à narrativa. Assim os detalhamentos sobre a infância de Anne e o conflito interno que a personagem vivencia na obra fonte são traduzidos por meio dos signos visuais expressos na fisionomia da personagem, enquanto a frase “*My imagination has a life of its own*”, comunica ao leitor acerca do perfil imaginativo da personagem. As adaptadoras constroem o perfil psicológico e apontam o aspecto imaginativo da personagem por meio da justaposição do verbal e do não verbal.

Assim, para Kukkonen (2013), as histórias em quadrinhos são uma forma distinta e reconhecível de contar uma história por apresentar uma justaposição entre palavras e imagens, por isso, os diálogos podem ser reduzidos, pois contam com o auxílio da imagem na composição da cena narrativa. Na Fig. 41, é possível observar como os balões de fala ocupam o espaço do quadrinho. No quarto quadrinho da figura, o espaço é dividido entre o rosto e o balão de fala da personagem, representando o equilíbrio da narrativa entre o que é contado e o que é mostrado pelas adaptadoras. Neste e em outros momentos da narrativa, os balões de fala da personagem Anne ganham destaque em tamanho quando comparados aos balões de outros personagens na narrativa. Este recurso semiótico é utilizado pelas adaptadoras para expressar o perfil comunicativo da personagem.

Dentro da tríade do signo de Peirce (2005) em que temos o signo representado pelo ícone, índice e símbolo, a composição do perfil comunicativo da personagem Anne é traduzida por meio da materialização dos signos verbais, presentes na obra fonte, para os signos verbais e visuais que compõe os quadrinhos da Fig. 41, o índice, por sua vez, está presente nos signos linguísticos nos balões de fala e indicam o perfil comunicativo da personagem a partir de sua própria concepção, quando Anne informa que fala demais, já o símbolo pode ser encontrado quando refletimos o que esse perfil comunicativo da personagem representa para a ambientação e o enredo da história, uma vez que por ser criança, menina, seu lugar de fala não possui tanto espaço como um de adulto, homem e por isso, por diversas vezes a personagem precisou se calar, sendo pedida para fazê-lo.

É através do seu perfil comunicativo que Anne consegue expressar sua imaginação e seu jeito único de observar o mundo. A novela gráfica opera dentro do canal de comunicação citado por Kukkonen (2013) e transmite informações que são necessárias para a composição da narrativa. Um desses elementos que estão presentes na obra fonte e são transpostos para a novela gráfica é a personalidade criativa e imaginativa da personagem. Ao caminhar pelas paisagens de Avonlea, Anne renomeia os lugares por onde passa de acordo com a representação visual deles e os sentimentos que tais lugares lhes provocam.

Figura 42: O nome dos lugares

splendor above. Even when they had passed out and were driving down the long slope to Newbridge she never moved or spoke. Still with rapt face she gazed afar into the sunset west, with eyes that saw visions trooping splendidly across that glowing background. Through Newbridge, a bustling little village where dogs barked at them and small boys hooted and curious faces peered from the windows, they drove, still in silence. When three more miles had dropped away behind them the child had not spoken. She could keep silence, it was evident, as energetically as she could talk.

"I guess you're feeling pretty tired and hungry," Matthew ventured to say at last, accounting for her long visitation of dumbness with the only reason he could think of. "But we haven't very far to go now—only another mile."

She came out of her reverie with a deep sigh and looked at him with the dreamy gaze of a soul that had been wondering afar, star-led.

"Oh, Mr. Cuthbert," she whispered, "that place we came through—that white place—what was it?"

"Well now, you must mean the Avenue," said Matthew after a few moments' profound reflection. "It is a kind of pretty place."

"Pretty? Oh, *pretty* doesn't seem the right word to use. Nor beautiful, either. They don't go far enough. Oh, it was wonderful—wonderful. It's the first thing I ever saw that couldn't be improved upon by imagination. It just satisfies me here"—she put one hand on her breast—"it made a queer funny ache and yet it was a pleasant ache. Did you ever have an ache like that, Mr. Cuthbert?"

"Well now, I just can't recollect that I ever had."

"I have it lots of time—whenever I see anything royally beautiful. But they shouldn't call that lovely place the Avenue. There is no meaning in a name like



Fonte: MONTGOMERY, L. M. (1908[2013], p. 25).

Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B.; MONTGOMERY, L. M. (2017, p. 20).

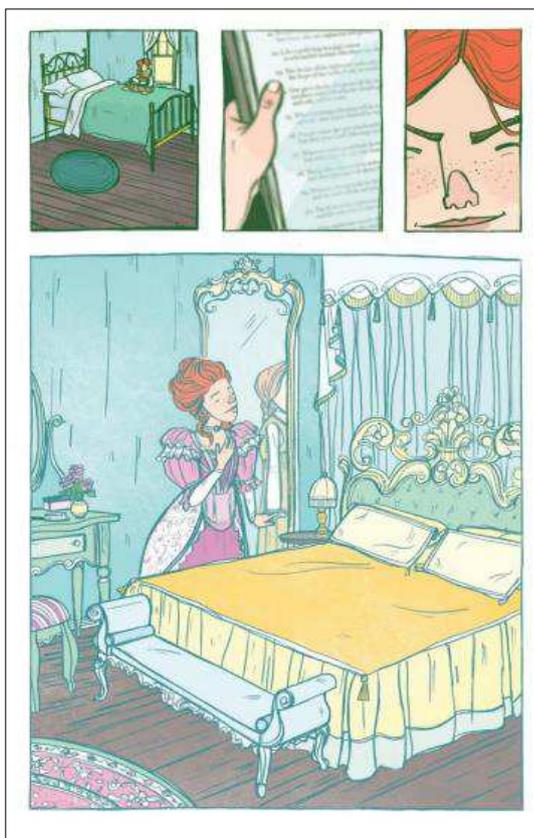
A estrada antes chamada de 'Avenue' é renomeada para 'The White Way of Delight', enquanto o lago conhecido como 'Barry's Pound' é renomeado para 'The Lake of Shinning Waters'. Ao renomear lugares de acordo com a sua imaginação, podemos observar a transmutação de um signo em outro signo. Um símbolo verbal é traduzido por outro signo verbal, este, mais significativo para a personagem na narrativa. O transmutar dos signos na cena narrativa observada traz os signos como ícones, quando existentes na mente da personagem e são índices quando relacionados a sua imagem real na narrativa, não sendo apenas um pensamento, mas se materializando no mundo fictício da narrativa.

Um signo "é algo que, sob certo aspecto, representa alguma coisa para alguém, dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa um signo equivalente ou talvez um signo mais desenvolvido" (PLAZA, 2003, p. 21). Na narrativa, a personagem Anne cria um novo signo para um que já existia quando renomeia os lugares de Avonlea, ao mesmo tempo, a ilustradora cria um novo signo, por meio da ilustração para representar o signo verbal descrito na obra

fonte. O transmutar de pensamento em signos de Plaza (2003) na tradução se faz presente tanto na adaptação da obra fonte para o quadrinho, como se faz presente dentro na narrativa, na troca de um nome por outro.

O trânsito de sentidos é representado em grande parte na *graphic novel* por meio do recurso imagético, ele é responsável por enfatizar a personalidade falante, criativa e imaginativa de Anne através de elementos que não envolvem a descrição verbal, como pode ser observado na figura abaixo:

Figura 43: A imaginação da personagem Anne



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 39).

Na Figura 43, a personagem Anne está em seu quarto, memorizando uma oração, como representados nos primeiros três quadrinhos da sequência. O primeiro quadrinho situa o leitor em relação ao ambiente, que é o quarto da personagem Anne, enquanto o segundo detalha o objeto que a personagem está lendo, o livro *Peep of Day*, livro de orações destinado para crianças. O terceiro quadrinho, por sua vez, ilustra a personagem Anne em um momento de ação. Thummler, ilustradora do livro, traz a personagem com seus olhos fechados, em concentração, informando-nos sobre uma ação que requer continuação, que acontece no quadrinho seguinte. Nele, o leitor é convidado a entrar na imaginação da personagem por meio do ícone, signo visual que representa a imagem da personagem Anne. Assim, as adaptadoras

transformam os signos de pensamento da personagem em ícones por meio da ilustração. Na imagem, a fim de ilustrar a imaginação, as adaptadoras mudam o tom das cores causando um contraste entre o que está sendo representado no mundo fictício da narrativa e aquilo que faz parte do pensamento da personagem Anne. O pensamento possui uma tonalidade diferente com tons mais claros. Ao olharmos para o espelho vemos a personagem Anne no que seria o ‘mundo real’, uma vez que ela está usando suas roupas costumeiras, o vestido cinza amarelado e o cabelo preso em tranças. A ilustração da personagem duas vezes na mesma imagem e na mesma cena narrativa representa a dualidade da personagem, uma personagem que habita o mundo de sua imaginação, criado por ela, e o mundo real da *graphic novel*. O contraste é evidenciado pelo tom azulado do quadrinho, mostrando um mundo oposto, o mundo ideal em que a personagem gostaria de viver e que se situa dentro do espelho.

Os elementos que compõem o quarto imaginário da personagem são descritos por ela na obra fonte, apresentado abaixo:

Figura 44: Descrição do quarto na obra fonte

"I did feel a little that way, too," said Anne. "I kind of felt I shouldn't shorten their lovely lives by picking them—I wouldn't want to be picked if I were an apple blossom. But the temptation was *irresistible*. What do you do when you meet with an irresistible temptation?"

"Anne, did you hear me tell you to go to your room?"

Anne sighed, retreated to the east gable, and sat down in a chair by the window.

"There—I know this prayer. I learned that last sentence coming upstairs. Now I'm going to imagine things into this room so that they'll always stay imagined. The floor is covered with a white velvet carpet with pink roses all over it and there are pink silk curtains at the windows. The walls are hung with gold and silver brocade tapestry. The furniture is mahogany. I never saw any mahogany, but it does sound *so* luxurious. This is a couch all heaped with gorgeous silken cushions, pink and blue and crimson and gold, and I am reclining *gracefully* on it. I can see my reflection in that splendid big mirror hanging on the wall. I am tall and regal, clad in a gown of trailing white lace, with a pearl cross on my breast and pearls in my hair. My hair is of midnight darkness and my skin is a clear ivory pallor. My name is the Lady Cordelia Fitzgerald. No, it isn't—I can't make *that* seem real."

She danced up to the little looking-glass and peered into it. Her pointed freckled face and solemn gray eyes peered back at her.

"You're only Anne of Green Gables," she said earnestly, "and I see you, just as you are looking now, whenever I try to imagine I'm the Lady Cordelia. But it's a million times nicer to be Anne of Green Gables than Anne of nowhere in particular, isn't it?"

Fonte: MONTGOMERY, L. M. (1908[2013], p. 84).

Na obra fonte, a personagem explica que finge ser outra pessoa quando se olha no espelho, imaginando também a decoração do quarto em que dorme de outra forma. Tanto na obra fonte como na *graphic novel*, o espelho representa o portal para o mundo imaginário da

personagem. Ao olhar por ele, a personagem consegue ver objetos diferentes daqueles presentes na realidade, por meio da imaginação. Quando pensamos na representação dos signos apontada por Peirce (2005), percebemos que o espelho funciona primeiramente como um ícone, já que ele é ilustrado pelas adaptadoras da *graphic novel*, assim como funciona como um índice, indicando um mundo diferente, imaginário, mundo este que somente a personagem Anne tem acesso. Por fim, simboliza o imaginário, reforçando a ideia do mundo imaginário e mostrando-o para o leitor.

Outro exemplo do perfil imaginativo da personagem Anne pode ser observado na sequência narrativa das Figuras 45 e 46. Nessa sequência, a personagem Marilla pede a Anne que ela atravesse a floresta para ir à casa vizinha. Anne, porém, imagina que a floresta seja assombrada e, por isso, tem medo de atravessá-la. Essa sequência narrativa é descrita na obra fonte em uma página, como pode ser observado abaixo:

Figura 45: Caminhada na floresta

the bridge and into the dusky retreats of wailing ladies and headless specters beyond.

"Oh, Marilla, how can you be so cruel?" sobbed Anne. "What would you feel like if a white thing did snatch me up and carry me off?"

"I'll risk it," said Marilla unfeelingly. "You know I always mean what I say. I'll cure you of imagining ghosts into places. March, now."

Anne marched. That is, she stumbled over the bridge and went shuddering up the horrible dim path beyond. Anne never forgot that walk. Bitterly did she repent the license she had given to her imagination. The goblins of her fancy lurked in every shadow about her, reaching out their cold, fleshless hands to grasp the terrified small girl who had called them into being. A white strip of birch bark blowing up from the hollow over the brown floor of the grove made her heart stand still. The long-drawn wail of two old boughs rubbing against each other brought out the perspiration in beads on her forehead. The swoop of bats in the darkness over her was as the wings of unearthly creatures. When she reached Mr. William Bell's field she fled across it as if pursued by an army of white things, and arrived at the Barry kitchen door so out of breath that she could hardly gasp out her request for the apron pattern. Diana was away so that she had no excuse to linger. The dreadful return journey had to be faced. Anne went back over it with shut eyes, preferring to take the risk of dashing her brains out among the boughs to that of seeing a white thing. When she finally stumbled over the log bridge she drew one long shivering breath of relief.

"Well, so nothing caught you?" said Marilla unsympathetically.

"Oh, Mar—Marilla," chattered Anne, "I'll b-b-be contt-tented with c-c-com-monplace places after this."

Fonte: MONTGOMERY, L. M. (1908[2013], p. 230).

Na *graphic novel*, as adaptadoras escolheram ampliar essa cena narrativa, conferindo quadrinhos de página inteira, chamando a atenção para detalhes da situação, enfatizando o rosto da personagem Anne em alguns momentos e retratando o contraste entre a segurança do quarto da personagem com o perigo da floresta. Para isso, a cena narrativa descrita em uma página da obra fonte passa a ser representada por oito páginas na *graphic novel*. A sequência se inicia com um quadrinho de descrição, que apresenta a personagem sentada no seu quarto. Em seguida, os quadrinhos de ação na página seguinte narram o diálogo entre a personagem Anne e a personagem Marilla, em que Marilla pede a Anne que vá na casa vizinha. A terceira, quarta e quinta página pode ser observada na Fig. 46, abaixo, e narram o momento em que a personagem atravessa a floresta para chegar na casa vizinha:

Figura 46: *An imagination gone wrong*



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 144-151).

Na *Graphic Novel*, as adaptadoras utilizam tanto os recursos verbais quanto os visuais para transmitir a sensação de medo. No primeiro quadrinho, por meio do balão, as adaptadoras apresentam os seres presentes na floresta da imaginação da personagem, por meio da descrição verbal, “Nós conjuramos o vento doentio... os elementos sombrios...os lamentos...a dama branca...assassina de crianças⁸”. Esses elementos são materializados por meio de ícones, signos verbais representados nas imagens (PEIRCE, 2005). As falas disponíveis nos balões prolongam

⁸Tradução nossa. Texto original: “We conjured up all ill wind...gloomy spruces...wailing cries...white lady...murdered child...” (MARSDEN, M.; THUMMLER, B., 2017, p. 144).

o momento por meio da utilização das reticências, assim como representam o tom calmo, talvez sussurrado em que as palavras são anunciadas. Os signos sonoros, como o vento e os sussurros dos seres que habitam a floresta, são materializados por meio do verbal e visual, tanto por meio dos balões quanto escritos na imagem do quadrinho. As palavras estão presentes na imagem e fazem parte dela, fazendo parte da floresta, indicando a presença dos seres que a habitam. Os signos verbais da obra fonte, seguindo as contribuições de Santaella (2005) em que o signo mantém uma relação de representação com o seu objeto, passam, então, por um processo de ressignificação no ato tradutório, eles mantêm a relação com o seu objeto sonoro através dos signos verbais com fontes maiores e que se prolongam na página da *graphic novel*, trazendo a ideia visual do vento que arrasta as palavras.

No segundo quadrinho, as adaptadoras ilustram um galho de árvore. O galho, na imaginação da personagem, se transforma em um braço da ‘Dama Branca’, assassina de crianças e ser imaginário que habita a floresta durante a noite. No terceiro quadrinho, é possível visualizar a representação imagética dos ombros da personagem Anne sendo envoltos por duas mãos grandes e brancas. As mãos, na imaginação da personagem, pertencem a Dama Branca. A cor utilizada para ilustrar as mãos que envolvem Anne possuem um aspecto mais claro, contrastando com o tom de pele da personagem, indicando o diferente, sobrenatural, fantasmagórico.

Assim, através da utilização dos signos verbais e não verbais em sobreposição e harmonia, as adaptadoras não só adaptam, como ampliam e vão além daquilo que estava sendo descrito na obra literária (HUTCHEON, 2011). Elas acrescentam elementos dos sons (ilustrados por meio das palavras), assim como ambientam a narrativa por meio das representações visuais do espaço físico, indo de acordo com Gambier (2006) quando ele pontua que nenhum texto é estritamente monomodal, mesmo os signos linguísticos expressos nos quadrinhos representam signos sonoros.

Eisner (2010) defende a utilização dos quadrinhos de página inteira como um elemento que serve para ampliar um quadrinho de descrição ou ação. Na Fig. 46, no último quadrinho os elementos de composição da imagem situam Anne sozinha e assombrada no meio da floresta. A ilustração amplia o medo vivenciado pela personagem, através da ampliação do ambiente em que ela está. Dessa forma, os recursos linguísticos e visuais são utilizados em sobreposição para transmitir as sensações presentes na obra fonte, como a representação do medo e a representação de uma floresta à noite. O signo se materializa por meio do visual e significa, através dos sentimentos que transmite, a floresta, como signo, representando o medo, o perigo, enquanto a personagem Anne, ao enfrentar esse medo e o perigo da floresta, representa sua luta

interna com a sua imaginação, haja visto que ela possui vida própria, logo, a personagem não consegue controlar aquilo que imagina. Os seres ganham vida própria e se tornam reais, em seu mundo e são traduzidos por meio da representação visual (PLAZA, 2000).

Como observado anteriormente, a imaginação e o aspecto comunicativo da personagem são responsáveis pelas características únicas da personagem. No seu processo de amadurecimento, durante a narrativa, a personagem reflete sobre tais características e pontua ter aprendido com cada erro e com cada experiência que vivenciou.

Na Fig. 47, as adaptadoras ilustram o amadurecimento da personagem Anne através da reflexão da personagem.

Figura 47: As mudanças na personagem de Anne



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 191-2).

A Fig. 47, foi organizada para dar ênfase a elementos específicos do diálogo entre as personagens. Na sequência narrativa, Anne reflete sobre cada erro que lhe ensinou a amadurecer e se tornar uma pessoa melhor. No terceiro quadrinho, ela pontua que a floresta assombrada, criada na sua imaginação, lhe ensinou a controlar e usar bem sua imaginação, enquanto o seu

jeito falante lhe ensinou a ter pensamentos lindos, queridos e mantê-los guardados no coração, como tesouros.

Kristeva (1980) defende que todo texto está relacionado com algum texto anterior, existindo assim um “intertexto”, neste momento específico da narrativa, a personagem Anne dialoga com os acontecimentos vivenciados por ela em momentos anteriores à cena narrativa presente na Fig. 47, fazendo com que o leitor, retorne, mentalmente, aos eventos retratados nessa reflexão, como a floresta assombrada e a característica falante da personagem, ocorrendo uma intertextualidade com o próprio texto, já que o enunciado produzido anteriormente, as situações vivenciadas pela personagem são retomadas através do texto verbal.

Devido ao amadurecimento da personagem na história, a composição da *graphic novel* também sofre modificações. As nuances dos tons utilizados para ilustrar a imaginação de Anne não são mais representadas pelas adaptadoras, enfatizando ainda mais a concepção de amadurecimento da personagem. Os balões de diálogo, por sua vez, responsáveis por simbolizar o jeito falante da personagem, apresentam um padrão mais harmonioso, a predominância das conversas continua sendo da personagem Anne, no entanto, as falas, representadas nos balões são proporcionais para as personagens que estão em diálogo com Anne. Essas escolhas, feitas pelas adaptadoras, situam a *graphic novel* como um processo de criação e estão em concordância com o entendimento de Kukkonen (2013) de que os quadrinhos são um canal de comunicação responsável por transmitir uma mensagem, nesse momento, uma mensagem mais madura acerca das características da personagem.

De forma geral, a representação imagética da personagem Anne é construída, levando em consideração tanto os elementos linguísticos quanto os elementos visuais. As escolhas feitas pelas adaptadoras, estão de acordo com os postulados de Hutcheon (2011) e reduzem, mas ampliam, significando e ressignificando. As autoras enfatizam o que mais lhe chama a atenção e representam a história por meio de suas perspectivas narrativas.

3.2.2 Uma tempestade no copo d'água: o perfil explosivo de Anne

Um dos elementos marcantes da personalidade de Anne e que lhe diferenciam das outras meninas de sua época é o seu temperamento explosivo. Fugindo do padrão cultural de que a menina do final dos anos de 1890, precisava ser obediente e discreta, Anne não se contém quando algo lhe aborrece e expressa seu descontentamento por meio de uma postura agressiva e muitas vezes ofensiva. Lembrando que a cultura, segundo Laraia (2001), é responsável por determinar e justificar o comportamento humano e suas realizações. A cultura é um código

simbólico pelo qual mensagens são transmitidas e interpretadas, ela engloba um mundo de símbolos e formas simbólicas (AGRA, 2007).

O comportamento da personagem Anne vai de encontro aos padrões culturais esperados para a época. O primeiro conflito vivido pela personagem na narrativa se dá entre ela e a personagem Rachel Lynde, vizinha de Green Gables. Visualizado na Fig. 48, abaixo:

Figura 48: *Mrs Rachel Lynde is properly horrified*

She certainly was an odd-looking little creature in the short tight wincey dress she had worn from the asylum, below which her thin legs seemed ungracefully long. Her freckles were more numerous and obtrusive than ever; the wind had ruffled her hatless hair into over-brilliant disorder; it had never looked redder than at that moment.

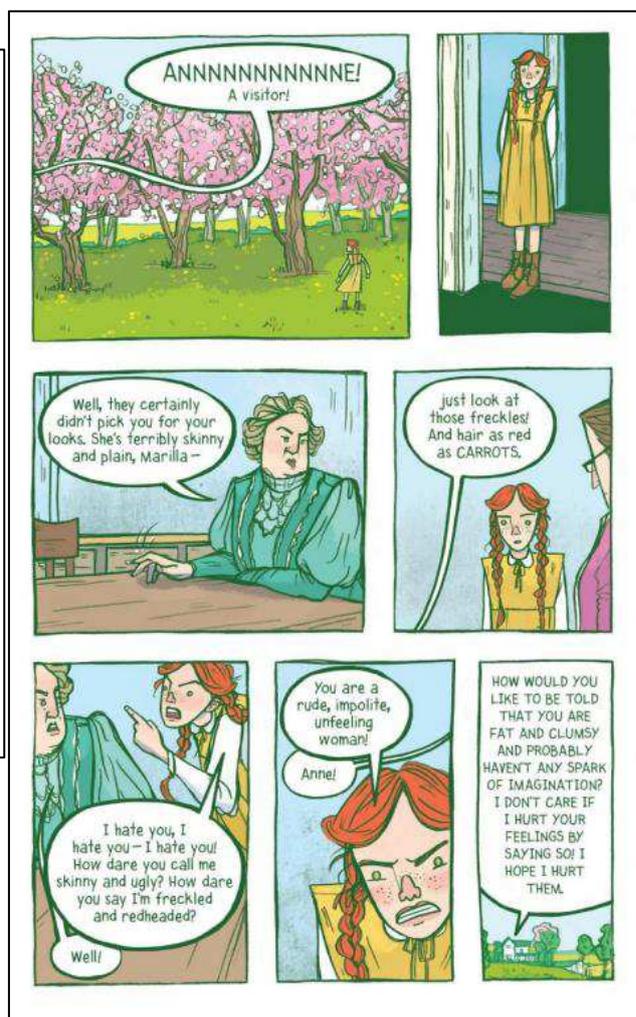
"Well, they didn't pick you for your looks, that's sure and certain," was Mrs. Rachel Lynde's emphatic comment. Mrs. Rachel was one of those delightful and popular people who pride themselves on speaking their mind without fear or favor. "She's terrible skinny and homely, Marilla. Come here, child, and let me have a look at you. Lawful heart, did any one ever see such freckles? And hair as red as carrots! Come here, child, I say."

Anne "came there," but not exactly as Mrs. Rachel expected. With one bound she crossed the kitchen floor and stood before Mrs. Rachel, her face scarlet with anger, her lips quivering, and her whole slender form trembling from head to foot.

"I hate you," she cried in a choked voice, stamping her foot on the floor. "I hate you—I hate you—I hate you—" a louder stamp with each assertion of hatred. "How dare you call me skinny and ugly? How dare you say I'm freckled and redheaded? You are a rude, impolite, unfeeling woman!"

"Anne!" exclaimed Marilla in consternation.

Fonte: MONTGOMERY, L. M. (1909, p. 90).



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B.; MONTGOMERY, L. M. (2017, p. 40).

Para Laraia (2001), o indivíduo age de acordo com aquilo que conhece, com os seus padrões culturais, que são aprendidos através da socialização ou desde o seu nascimento. Na Fig. 48, Rachel Lynde insulta a aparência de Anne. Anne, por sua vez, responde criticando negativamente a senhora e a chamando de grossa, mal-educada e insensível, além de criticar a aparência física da mulher. O comportamento da personagem Anne rompe o esperado culturalmente por ela, já que por ser mais nova, ela deveria respeitar a senhora Lynde, mais velha. A reação de Anne mostra os sinais do seu temperamento explosivo e é ilustrado nas

imagens da Fig. 49, sendo possível identificar a expressão de raiva que compõe a fisionomia da personagem, além do dedo apontando para a senhora no quinto quadrinho. A expressão corporal da personagem em conjunto com as suas falas escritas nos balões traduz o temperamento de Anne. Analisando o contexto social da personagem, em que ela costumada ser órfã e por isso seu conhecimento acerca da cultura pode ser limitado, pois ela pode não ter aprendido a respeitar os mais velhos.

Ainda na Fig. 49 e partindo da perspectiva da adaptação, podemos perceber que as adaptadoras partem mais uma vez, do contar, para o mostrar, recurso explicado por Hutcheon (2011) e comentando aqui anteriormente, apresentando a junção de signos verbais com signos não-verbais na tradução da cena narrativa. As expressões, como já analisado anteriormente, também contam/mostram a história e são índices, signos indiciais (PEIRCE, 2005) responsáveis por indicar as emoções das personagens. A postura da personagem Rachel Lynde no quarto quadrinho indica sua atitude de desprezo, de superioridade, para com a personagem Anne, quando ela é desenhada de perfil, olhando a criança de lado. A inversão dos papéis de superioridade esperados culturalmente, por sua vez, pode ser observado no quinto quadrinho, quando Anne confronta a senhora Lynde em relação a sua fala.

Com base na tríade de Peirce (2005) para observação da imagem, podemos perceber que a postura e a atitude retratadas na personagem apresentam os índices, signos que indicam algo, nesse caso, indicam o descontentamento da personagem e o aborrecimento traduzido na sua fisionomia. A raiva representada no rosto da personagem fornece indícios para o seu temperamento explosivo. A atitude da personagem, quando comparada ao comportamento cultural esperado pelas meninas que viviam na época da personagem, simboliza o rompimento da personagem com as atitudes consideradas normais para a época. Cada indivíduo participa de sua cultura de forma diferente, pontua Laraia (2001), sendo impossível para uma pessoa aprender todos os elementos de sua cultura. A postura da personagem Anne rompe com o esperado para a época quando ela expressa suas opiniões e atitudes e desrespeita uma pessoa mais velha.

Ao observar ambas as narrativas, podemos perceber que o temperamento explosivo da personagem está ligado à sua vaidade, uma vez que na maioria das vezes em que a personagem tem uma explosão de raiva, as situações são relacionadas a sua aparência física, como pôde ser observado na Fig. 48. Assim como pode ser observado na Fig. 49, quando o colega de Anne da escola puxa seu cabelo e a chama de '*Carrots*', cenoura, devido a cor dos seus cabelos. Anne ao notar que seu cabelo havia sido puxado, confronta o menino Gilbert e quebra o seu caderno, uma tabua de madeira, na cabeça do colega.

Figura 49: O temperamento de Anne



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 77-8).

O comportamento de Anne rompe mais uma vez com o padrão esperado socialmente, já que Anne apresenta uma postura violenta. O rompimento também acontece, levando em consideração o contexto social da narrativa. O personagem Gilbert, acostumado a ser o centro das atenções por ser o mais inteligente da turma, perde o seu lugar com a chegada de Anne que passa a ocupar lugar de destaque na turma. Para Agra (2007), a cultura engloba um mundo de símbolos e códigos simbólicos. Na narrativa tanto literária quanto gráfica, a cultura possuía uma figura masculina como foco, tal cultura é questionada com a chegada de Anne que acaba tomando os lugares de indivíduos masculinos e assumindo seu papel como melhor da turma.

Segundo Hutcheon (2011), as adaptadoras fazem escolhas que não apenas simplificam e tornam ideias concretas e reais, mas elas também podem ampliar uma cena narrativa e ir além. Na Fig. 49, acima, esse recurso foi utilizado na transposição do texto verbal para os quadrinhos. Na obra fonte, a autora descreve a interação entre as personagens em uma página, enquanto na *graphic novel*, o confronto entre as personagens é adaptado para quatro páginas, sendo uma delas, uma página inteira que retrata o momento exato em que Anne quebra o caderno na cabeça da personagem Gilbert. A ênfase na ação ajuda na interpretação e construção do perfil da

personagem Anne que mais uma vez, age com impulso diante de uma situação em que suas características físicas são criticadas.

Traduzir criativamente, para Plaza (2003), é, sobretudo, interligar estruturas que buscam à transformação de formas. O intercurso de sentidos entre o contar para o contar e mostrar, através da justaposição do verbal com o não-verbal, sendo o foco da adaptação enfatizar a linguagem corporal de Anne que é apresentada com traços expressivos que indicam raiva e indignação. Traços que são narrados na obra fonte, mas são mostrados na *graphic novel*, resultando nesse transitar de formas na adaptação.

O transitar na adaptação também acontece a nível de construção de personagem, uma vez que a personagem Anne por boa parte da narrativa, apresenta um perfil de temperamento explosivo, mas com o passar dos anos, ela cresce e amadurece, sabendo se controlar em situações desagradáveis e conversar com aqueles que ela julgava mal. Na Fig. 50, pode ser observado o contraste entre o primeiro encontro entre as personagens Anne e Gilbert (representado na Fig. 49) e o último encontro entre ambas, representado abaixo:

Figura 50: Anne encontra Gilbert



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B. (2017, p. 224-5).

Além da mudança nas características físicas da personagem Anne, como sua altura, a mudança nas vestimentas e o penteado do seu cabelo, na Fig. 50, fica evidente a mudança na relação entre Anne e Gilbert. Tal mudança acontece devido à mudança em relação aos papéis sociais, de sujeitos, que os personagens desempenham um com o outro. Antes inimigos, as personagens tornam-se aliados, devido à uma mudança pessoal e social enfrentada por ambas. No contexto da narrativa, a personagem Anne passa a aceitar a presença de Gilbert não como um rival, mas como um amigo e vice-versa. As personagens desconstruem suas relações anteriores iniciam a construção de um novo relacionamento.

Os signos visuais representados na Fig. 50 materializam a cena narrativa escrita na obra fonte em uma mídia diferente, a *graphic novel*, por meio da interpretação visual e verbal das adaptadoras. O ícone se faz presente no processo tradutório, enquanto o índice, indica, por meio da expressão corporal das personagens, os corpos são desenhados voltados um para o outro, indicando uma conversa e aceitação entre ambas as partes. O símbolo, por sua vez, está presente na segunda imagem, através do gesto em que a personagem Gilbert oferece uma flor à Anne e ela aceita. O gesto simboliza o início de uma amizade, as flores em si, simbolizam o cuidado, a alegria, o amor. Assim, a cena narrativa representa a mudança no comportamento da personagem, quando ela deixa de tomar atitudes impulsivas e explosivas e passa a refletir sobre as suas atitudes.

De forma geral, o comportamento impulsivo e explosivo da personagem perdura por boa parte da sua infância, quando amadurece, a personagem abandona também hábitos antigos, como a sua maneira de falar demais e usar grandes palavras, até o seu comportamento com pessoas que ela não gosta. As adaptadoras utilizam recursos que simplificam, assim como ampliam e nos fornecem um olhar único acerca da construção da personagem na narrativa gráfica. O verbal e o não-verbal são utilizados em harmonia, assim nenhum prevalece em relação ao outro, seguindo as afirmações de Kukkonen (2013), quando ela pontua que por apresentar tal justaposição entre imagens e palavras, as histórias em quadrinhos são uma forma distinta e reconhecível de contar uma história, sendo diferenciada dos romances e filmes por esse motivo. A adaptação de *Anne of Green Gables* funciona, com base na autora, como um canal de comunicação em que ocorre a transmidialidade de um quadrinho, logo, um romance é transposto para o meio das histórias em quadrinhos, acontecendo assim uma tradução multisemiótica do romance.

Nas adaptações, segundo Hutcheon (2011), as seleções não apenas simplificam, elas também podem omitir. Na adaptação de *Anne of Green Gables* para a *graphic novel*, alguns

elementos da narrativa são omitidos em decorrência de outros, tais omissões serão discutidas na próxima seção.

3.2.3 Uma curva na estrada: o perfil feminista da personagem Anne

Para Hutcheon (2011), as adaptações possuem uma relação declarada com as obras fontes. As adaptadoras utilizam as mesmas ferramentas dos contadores de histórias, elas podem ampliar, simplificar ou reduzir. Ao omitir, as adaptadoras podem optar por chamar atenção a um aspecto da personalidade da personagem em detrimento de outro. Na *graphic novel* aqui estudada, o perfil comunicativo, imaginativo e explosivo da personagem é transposto para o meio multisemiótico da novela gráfica, seu perfil curioso e feminista, no entanto, não é transposto.

No processo de tradução, segundo Agra (2007), é preciso estar atento para a significação do elemento cultural que está sendo traduzido. Chamo a atenção também, para a significação de um elemento quando ele não é traduzido e as implicações que isso pode ocasionar. Na obra fonte, a personagem Anne apresenta diversas indagações acerca do seu papel na sociedade, como mulher e como menina, em diversas situações ela critica a forma que é tratada por ser menina e demonstra ter as mesmas características do comportamento esperado por um menino, mas que nela são julgados de forma negativa. A construção da personagem em si com a sua inteligência, imaginação e inquietude para as situações que lhe são apresentadas já a situam como uma representação feminista e são, de fato, transpostas para a *graphic novel*. Porém, outras situações mais específicas, indagações feitas pela personagem e uma personagem feminina de grande influência para a construção da personalidade crítica de Anne não são transpostas para a novela gráfica.

Dentro da perspectiva da adaptação como canal de comunicação, pontuada por Kukkonen (2013), fica a indagação do que tal omissão poderia comunicar. Iremos olhar, primeiramente, para a omissão de uma personagem secundária importante para a construção do perfil feminista da personagem Anne. A senhora Stacy, professora de Anne, é uma personagem que assim como Anne, não se encaixa no padrão cultural esperado para as mulheres da sociedade canadense do século XIX, por esse motivo, sua chegada a cidade e suas práticas de ensino, com aulas nada tradicionais, ao ar livre e que incentivam os alunos a exercerem um pensamento crítico é mal visto pela comunidade de Avonlea. A personagem, no entanto, tem uma influência positiva na personagem Anne e lhe incentiva em sua leitura e a refletir sobre o mundo de forma crítica. O apagamento da professora Stacy na *graphic novel* é o primeiro

indício do apagamento sobre as influências feministas na construção da personagem Anne nos quadrinhos. Porém, tal apagamento pode estar relacionado devido aos elementos de composição do quadrinho que apresentam um número limitado de páginas. Para Eisner (2010), esse número limitado de páginas, característicos das *graphic novels*, apresenta um obstáculo técnico que pode ser superado, porém, com a aquisição de certa habilidade, através da utilização da inserção da personagem em outros momentos da narrativa, já que a leitura dos quadrinhos permite a possibilidade da leitura de várias imagens ao mesmo tempo.

Sobre a chegada da nova professora em Avonlea, Anne pontua na obra fonte:

The trustees have hired a new teacher and it's a lady. Her name is Miss Muriel Stacy. Isn't a romantic name? Mrs. Lynde says they've never had a female teacher in Avonlea before and she thinks it is a dangerous innovation. But I think it will be splendid to have a lady teacher, and I really don't see how I'm going to live through the two weeks before school begins, I'm so impatient to see her. (MONTGOMERY, L. M.; (1908[2013], p. 253).

A valorização de uma professora mulher por parte de Anne já indica um rompimento com o ensino tradicional até então vivido na cidade de Avonlea, em que existiam apenas professores homens. A chegada da professora Stacy a *Green Gables* também influenciou na criação de um elemento importante da narrativa e da construção da personagem, o Clube das Histórias. O clube foi criado com Anne para que ela e suas amigas pudessem escrever e compartilhar histórias, influenciando não só na criatividade das meninas, mas ajudando-as a se tornarem personagens mais cultas e reflexivas. Nesse momento, fica evidente a influência da personagem Anne na vida das outras meninas de sua escola.

Levando em consideração que, segundo Sanders (2006), uma das razões para a produção de adaptações é a tentativa de tornar os textos mais relevantes ou facilmente compreensíveis para novos públicos e leitores, gerando a aproximação e atualização da obra quando adaptada. Pensando no cenário atual em que o mundo se encontra, onde os debates acerca do lugar feminino na sociedade vêm ganhando cada vez mais destaque, a escolha das adaptadoras em não adaptar uma personagem feminina forte para a novela gráfica tem implicações para a construção do perfil feminista da personagem Anne.

Anne não se limita por seu gênero, ela é ambiciosa e consegue ser o primeiro lugar da turma, ocupado até então, por um menino. Anne ganha uma bolsa para estudar na universidade, mas escolhe não ir para cuidar da fazenda de *Green Gables*, após a morte de Matthew, em uma conversa com a senhora Lynde, a personagem Anne pontua,

"I declare I'm getting glad to sit down. I've been on my feet all day, and two hundred pounds is a good bit for two feet to carry round. It's a great blessing not to be fat, Marilla. I hope you appreciate it. Well, Anne, I hear you've given up your notion of going to college. I was real glad to hear it. You've got as much education now as a woman can be comfortable with. I don't believe in girls going to college with the men and cramming their heads full of Latin and Greek and all that nonsense."

"But I'm going to study Latin and Greek just the same, Mrs. Lynde," said Anne laughing. "I'm going to take my Arts course right here at Green Gables, and study everything that I would at college."

Mrs. Lynde lifted her hands in holy horror. "Anne Shirley, you'll kill yourself. "Not a bit of it. I shall thrive on it. Oh, I'm not going to overdo things. As 'Josiah Allen's wife,' says, I shall be 'mejum'. But I'll have lots of spare time in the long winter evenings, and I've no vocation for fancy work. I'm going to teach over at Carmody, you know." (MONTGOMERY, L. M; 1908[2013], p. 422-3).

A postura de Anne em relação às críticas da Senhora Lynde, mostram como a personagem não se deixa limitar pelo seu gênero, por mais que outras pessoas achem que ela não deveria estudar, ou já estudou tudo que era possível por ser mulher. Não só a personagem decide continuar estudando, como irá começar a trabalhar ministrando aulas na cidade vizinha, seguindo os passos de sua antiga professora Stacy.

Ao pontuar que não será “*mejum*”, Montgomery (1908[2013]) realiza um processo de intertextualidade. Para Bakhtin (1996), todo e qualquer enunciado é um elo de uma cadeia muito complexa de outros enunciados, o autor corrobora com Gambier (2006) quando pontua que nenhum texto é estritamente monomodal, apresentando assim uma intertextualidade, pois um texto está em contato constante com tudo que já foi falado sobre um tópico. Na narrativa, a personagem Anne cita a esposa de Josiah Allen através da citação “*I shall be mejum*” para explicar que será mediana. A personagem cita a esposa de Josiah Allen, fazendo referência a Marietta Holley, humorista americana que satirizava a sociedade e a política dos Estados Unidos e que teve uma carreira de sucesso como autora de livros no final do século XIX. Holley que ao longo de sua carreira, usou os pseudônimos Jemyma, e, mais tarde, Esposa de Josiah Allen, além de escrever diversos trabalhos sobre os direitos das mulheres, era amiga de líderes do momento sufragista.

A menção a uma personagem histórica real e importante para a luta feminista enriquece a obra fonte e enfatiza o perfil feminista da personagem Anne, pois a mostra como uma mulher por dentro das discussões do seu tempo e que busca os seus direitos na sociedade. A omissão desse entendimento suaviza o perfil psicológico feminista da personagem Anne de forma geral e direciona suas preocupações para outras questões sociais.

Tais colocações, embora em alguns momentos breves da personagem e que mostram a sua postura feminista, por não aceitar certas situações consideradas masculinas, transforma a personagem em uma personagem feminista, reflexiva e que contesta o ambiente em que vive, ao mesmo tempo em que não se limita pelas barreiras impostas socialmente e culturalmente. Apesar de participar de sua cultura de forma ativa, ou seja, viver seguindo os padrões culturais esperados, a personagem muitas vezes, não segue o esperado, pois ela reflete sobre seu papel na cultura e sociedade ao não se encaixar no comportamento de indivíduo que lhe é esperado. O apagamento desses aspectos feitos pelas adaptadoras é significado, principalmente quando pensamos em um público-alvo, feminino, leitor da *graphic novel*. O perfil feminista da personagem Anne pode ter apresentado impactos para os leitores da obra fonte, acredita-se que por isso, e principalmente levando em consideração as discussões atuais sobre feminismo, o impacto em possíveis leitoras, feministas da novela gráfica seria ainda maior atualmente, significando ainda mais para novas gerações. O fato de ser escrito, adaptado e ilustrado por mulheres e ainda assim terem menções importantes sobre mulheres não mencionadas, corrobora mais ainda com o apagamento da mensagem feminista originalmente transmitida por Montgomery.

Outro aspecto de apagamento importante de ser mencionado, é a falta do nome da autora do livro fonte, Lucy Maud Montgomery na capa da *graphic novel*, já que ela é a autora do livro fonte ao qual a *graphic novel* faz referência, porém, seu nome não é colocado na capa (ver Fig. 7), apenas nos agradecimentos do livro.

Assim, os apagamentos também significam na adaptação de uma obra literária para o formato das narrativas gráficas. Embora, segundo Hutcheon (2011), as adaptações sejam feitas de escolhas, essas escolhas podem simplificar e causar apagamentos em elementos importantes da narrativa, como acontece na adaptação de *Anne of Green Gables*. O apagamento do perfil feminista da personagem Anne contribui para uma suavização da construção psicológica da personagem, uma vez que mesmo sendo apresentada como uma personagem de temperamento forte e imaginativo, como analisado nas seções anteriores, o seu aspecto único de indagar o mundo a sua volta e sua posição como mulher na sociedade é diminuído, o que por consequência, diminui o aspecto forte da personalidade da personagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Refletir sobre a transmutação de um texto verbal para uma linguagem multisemiótica permite que sejam observadas as variadas possibilidades existentes na composição e interpretação da linguagem transmutada. Ao estudar a tradução de um texto narrativo para o formato multisemiótico das narrativas em quadrinhos é possível compreender a diversidade da linguagem, uma vez que ela pode envolver tanto a linguagem verbal quanto a não verbal, assim como os elementos semióticos que compõem o quadrinho como os quadros, as figuras, os balões, as nuances das cores, etc.

No decorrer desta pesquisa, buscamos atender ao objetivo de investigar sob o olhar da Tradução Intersemiótica a adaptação da obra literária *Anne of Green Gables* para a novela gráfica homônima, focando especificadamente na adaptação da personagem principal Anne e sua construção para a *graphic novel*. Tínhamos como objetivos específicos analisar a representação imagética da personagem Anne na adaptação para a *graphic novel* e observar quais elementos da personalidade de Anne foram mais evidentes na construção multisemiótica da personagem na novela gráfica. Para isso, realizados procedimentos metodológicos de leitura e seleção de trechos na obra fonte e na obra adaptada, para facilitar nossa leitura, utilizados a ferramenta digital *Kindle* para leitura das obras, recurso do qual selecionados o *corpus* e o organizamos paralelamente. Após a leitura e seleção dos trechos, realizamos uma pré-análise dos elementos mais recorrentes em ambas as narrativas. Logo após a seleção, dividimos e organizamos mais uma vez o *corpus* em organização paralela de acordo com as seguintes categorias de análise: i) a composição física e a expressividade da personagem Anne e ii) o perfil psicológico da personagem Anne. Os procedimentos metodológicos nos ajudam a compreender o *corpus* e organizá-lo de forma a responder os objetivos propostos na pesquisa.

Na primeira categoria de análise, referente à representação imagética da personagem Anne na novela gráfica, com ajuda da Tradução Intersemiótica, percebemos que os elementos que mais se destacaram na transposição da obra, foram as características físicas da personagem, como as vestimentas, a expressividade e a cor dos seus cabelos. Na análise, observamos que a representação imagética de Anne na *graphic novel* segue a descrição da obra fonte. Os elementos característicos da personagem, como a vestimenta e as nuances da cor dos seus cabelos são signos que indicam e simbolizam, ajudando assim na construção do perfil da personagem.

No segundo momento da análise, logo, na análise da segunda categoria, refletimos sobre os elementos psicológicos de composição de Anne. Para isso, usamos as contribuições de Peirce

(2005) acerca da tríade do signo, assim como as contribuições de Hutcheon (2011) sobre adaptação. Através da análise, encontramos o perfil imaginativo e comunicativo como recorrente nas duas narrativas (literária e gráfica) e o perfil explosivo como os mais marcantes na composição da personagem, enquanto seu perfil feminista, presente na obra fonte, foi omitido na adaptação da obra para a *graphic novel*. Com isso, percebemos que na tradução, as adaptadoras fazem escolhas que podem ampliar como simplificar e omitir determinado elemento, na obra analisada, a imaginação da personagem ganha destaque, pois diversos elementos de composição do quadrinho são utilizados – as nuances das cores, o destaque da imagem em página inteira – ampliando assim a representação dessa característica da personagem, enquanto as reflexões feministas que a personagem faz na obra fonte não foram transpostas para a obra adaptada, por questões, acredita-se, de escolha das adaptadoras.

A omissão de tal característica influencia na construção do perfil psicológico da personagem de forma geral, uma vez que apesar da tentativa de retratar uma personagem forte, com seus cabelos vermelhos sangue e atitudes que rompiam com o padrão cultural esperado para a época, as adaptadoras suavizam o impacto que a personagem Anne poderia ter no público atual, principalmente quando levamos em consideração os debates atuais sobre as questões de gênero e feminismo.

Assim, observando a adaptação do livro *Anne of Green Gables* foi possível compreender como a adaptação de personagem do verbal para o multisemiótico ocorre, evidenciando o processo de escolhas em que a adaptação faz parte, assim como as representações que ela carrega a fim de enfatizar determinado elemento em detrimento de outro. Pensando no campo da tradução intersemiótica, da adaptação e da arte sequencial em justaposição no processo de adaptação da obra fonte para os quadrinhos, constatamos que as possibilidades de recriação dos signos antes verbais para o contexto dos quadrinhos ampliam, ao mesmo tempo em que limitam a adaptação, uma vez que existem diversos elementos que precisam ser condensados na adaptação, assim como elementos que podem ser ampliados indo além daquilo que estava retratado no verbal.

Ao observar a Tradução Intersemiótica, Adaptação e Arte Sequencial na *graphic novel Anne of Green Gables* torna-se claro o papel fundamental das adaptadoras, pois estas são as responsáveis pelas escolhas da transmutação dos elementos na obra fonte para a obra de chegada, a adaptação. Quando adaptada para uma novela gráfica, a narrativa literária precisa levar em consideração os elementos característicos de uma *graphic novel*, como o número limitado de páginas, a justaposição de imagens e texto verbal, assim como a adaptação dos

diálogos para os balões de fala, sendo preciso que as escolhas na adaptação alguns elementos sejam preservados quando comparados a outros.

Esta pesquisa se propôs a responder o questionamento de quais os elementos se destacaram na adaptação física e psicológica da personagem Anne para a novela gráfica, através da análise da construção da personagem principal na obra fonte e na obra adaptadora, levando em consideração a Tradução Intersemiótica, a Teoria da Adaptação e a Arte Sequencial. A partir da análise, constatamos que o signo, a unidade mínima de sentido, representa algo para alguém, pontua Plaza (2003). Com base na tríade dos signos de Peirce (2005), percebemos que na novela gráfica tríade significa o ícone, objeto que opera pela semelhança esteve presente nas mentes das adaptadoras no processo de adaptação e foram materializados por meio das imagens. O índice, por sua vez, denominado pelo objeto no mundo, representa aquilo que de real existe como um lugar. Na narrativa, esse signo representa os objetos que são reais como a casa de *Green Gables* e o lago de águas cintilantes. Já o símbolo, representa um signo de lei. Neste sentido, o símbolo é socialmente construído, podendo ser um hábito adotado por uma comunidade ou símbolos religiosos. Na *Graphic novel* constatamos a representação simbólica como auxílio na construção da personagem, sendo o símbolo da casa de *Green Gables* que denota conforto, lar, família, um dos elementos fundamentais para a construção do perfil da personagem Anne.

A Teoria da Adaptação com as contribuições de Hutcheon (2011), Sanders (2006) e Snell-Hornby (2006) nos ajudaram a entender como se dá o processo de adaptação e compreender as escolhas realizadas pelas adaptadoras no processo tradutório. Enquanto a teoria voltada para a Arte Sequencial e a leitura de imagens nos proporcionam um olhar mais atento para as imagens presentes nos quadrinhos. A união dessas áreas no processo de análise foi fundamental para o entendimento da *graphic novel* como um produto rico em suas características próprias e que leva uma série de recursos e elementos em sua composição, esses elementos podem modificar o perfil de uma personagem, tornando-a mais agradável e mais relacionável ou causando o efeito oposto, simplificando uma personagem complexa, devido ao número limitado de páginas que a *graphic novel* possui.

Visando a contribuição dessa pesquisa para os Estudos da Tradução, enfatizamos que há, ainda, poucos estudos voltados para o tema da tradução intersemiótica e da adaptação no contexto de transposição entre mídias distintas, especialmente voltadas para a adaptação de clássicos literários para o formato das histórias em quadrinhos. O campo dos quadrinhos é um campo multisemiótico rico e que aborda diversos elementos em sua composição, cada narrativa possui traços específicos do artista, do ilustrador, assim como do autor, sendo a combinação

desses elementos um produto final passível de ser observado em toda sua complexidade. Nesse sentido, reforçamos a necessidade de reflexão de estudos que abordem as áreas dos Estudos da Tradução, da Adaptação e da Arte Sequencial. Enfatizamos mais uma vez que a motivação para desenvolver essa pesquisa se baseia no fato de que pesquisas voltadas para o estudo que envolvem os estudos intersemióticos, a adaptação e a leitura multimodal dos quadrinhos ainda são carentes, por isso, buscou-se aqui promover o diálogo entre essas três áreas do conhecimento.

Ainda, ressaltamos a importância da pesquisa dentro do Programa de Pós-graduação em Linguagem e Ensino da Universidade Federal de Campina Grande, a pesquisa está inserida na área de concentração dos Estudos Linguísticos dentro da linha de pesquisa de Práticas Sociais, Históricas e Culturais de Linguagem. Refletindo sobre a organização deste programa de mestrado que divide as pesquisas dentro da área de estudos linguísticos entre a formação de professores de língua ou formação de pesquisadores em linguística, a pesquisa aborda a comunicação no âmbito dos aspectos verbais e não verbais. Preponderantemente, nosso olhar se foca na análise da imagem em si, seja ela estática, em movimento ou acompanhadas de signos linguísticos. Assim, através da análise intersemiótica do verbal e do não-verbal, em justaposição, ou apenas das imagens em si, podemos perceber como a articulação desses elementos de maneira coordenada é responsável pela comunicação de mensagens.

Ademais, é válido ressaltar que *Anne of Green Gables* permite ainda outras reflexões no campo dos estudos linguísticos. Como mencionado anteriormente, a narrativa possui diferentes adaptações, sendo uma das mais famosas a série televisa disponível no serviço de *streaming* da Netflix. Esta e outras diversas obras adaptadas com base no livro de L. M. Montgomery possibilita que outras pesquisas sejam ainda desenvolvidas a partir das relações de adaptação do texto fonte para um formato midiático das séries televisas ou filmes.

Por fim, buscamos relacionar os Estudos da Tradução, Adaptação e Arte Sequencial, a fim de analisar o produto da *graphic novel* a partir de uma leitura multimodal e assim, multisemiótica. Constatamos estes três campos como interdisciplinares e que permitem a problematização e reflexão de adaptações de clássicos literários para o formato dos quadrinhos. Possibilitando também um número maior de pesquisas que envolvam esses três campos de estudo, para que possamos entender a adaptação como um produto rico em sua própria composição e características.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGRA, K. L. de O. A integração da língua e da cultura no processo de tradução. **Biblioteca online de Ciências da Comunicação**. Rio de Janeiro, 2007. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/agra-klondy-integracao-da-lingua.pdf>>. Acesso em: 18 de dez. 2020.
- ARNHEIM, R. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora: nova versão**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.
- ARROJO, R. **Oficina de tradução**. Ática. São Paulo, 1996.
- AUMONT, J. (1993). **A Imagem**. Tradução de Estela dos Santos Abreu e Cláudio C. Santoro. 6. ed. Campinas-SP: Papirus, 2001.
- BAKHTIN, M. M. **Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais no método sociológico na ciência da linguagem**. 8. ed. São Paulo: Hucitec, 1996.
- BENJAMIN, W. The task of the translator. In: SCHULTE, R; BIGUENET, J. (Ed.). **Theories of translation**. Chicago: University of Chicago Press, 1992. p. 71-92.
- BESSA, C. R. **A tradução-substituição**. Brasília: Editora Centro, 2010.
- CASTRO, M. S. **Introdução aos Estudos Linguísticos e Semióticos: O texto nas produções escritas, visuais e audiovisuais**. Rio de Janeiro: LTC, 2011.
- DONDIS, D. A. **Sintaxe da linguagem visual**. Tradução Jefferson Luiz Camargo. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015.
- EISNER, W. **Narrativas Gráficas: princípios e práticas da linguagem dos quadrinhos**. São Paulo: Devir, 2015.
- _____. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. Tradução de Luís Carlos Borges, Alexandre Boide. 4. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.
- ELLIS, J. **The Literary Adaptation: An Introduction**. Screen 23(1), 1982, p. 3–5.
- FERNANDES, C. **O visível e o invisível da imagem: uma análise discursiva da leitura e da escrita de livros de imagens**. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2017.
- GAMBIER, Y. Multimodality and Audiovisual Translation. **Audiovisual Translation Scenarios: Conference Proceedings, MuTra**, 2006.
- HELLER, E. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. Tradução Matia Lúcia Lopes da Silva. 1. ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.
- HOLMES, J. S. (1972). The Name and Nature of Translation Studies. In: **Translated! Papers on Literary Translation and Translation Studies**. Amsterdam: Rodopi, 1988.

HUTCHEON, L. **Uma Teoria da Adaptação**. Tradução de André Cechinel. Florianópolis: Editora UFSC, 2011.

IEDEMA, R. **Multimodality, resemiotization**: extending the analysis of discourse as multi-semiotic practice. *Visual communication* 2(1), 2003. P. 29-57.

JAKOBSON, R. (1959). On linguistic Aspescts of Translation. IN: VENUTI, L. (Ed.). **The Translation Studies Reader**. New York: Roulledge, 2000. p. 113-118.

KRISTEVA, J. **Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art**. Trans. T. Gora et al. New York: Columbia University Press, 1980.

KUKKONEN, K. **Comics and Graphic Novels**. Malden, MA: Wiley Blackwell, 2013.

LARAIA, R. de B. **Cultura: um conceito antropológico**. 14. ed. Jorge Zahar Ed. Rio de Janeiro, 2001.

MARCUSCHI, L. A. Gêneros Textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, Ângela P.; MACHADO, Anna R.; BEZERRA, Maria A. (Org.) **Gêneros Textuais e Ensino**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2003.

MARSDEN, M.; THUMMLER, B. **Anne of Green Gables: a graphic novel**. Andrews McMeel Publishing, 2017.

MAYS, K. J. **The Norton Introduction to Literature**. W. W. Norton & Company. 12h. ed. University of Nevada, Las Vegas, 2016.

METZ, C. **Film language: a semiotics of the cinema**. Trans. Michael Taylor. New York: Oxford University Press, 1974.

McCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução de Hécio de Carvalho. Marisa do N. Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

MONTGOMERY, L.M. **Anne de Green Gables**. Tradução de Anna Bajor-Ciciliati, Maria do Carmo Zanini, Renée Eve Levié. Martins Fontes, 2009.

_____. (1908). **Anne: The Green Gables Collection**. Mapleleaf Books, 2013.

_____. (1908). **Anne of Green Gables**. Puffin Books. New York: Peguin Books, 2014.

MORAES, A. S.; DIONÍSIO, A. P. O entorno dos pôsteres acadêmicos. In: **Anais do XVII Congresso de Iniciação Científica da UFPE**, Recife, 2009. Disponível em: <<http://www.contabeis.ufpe.br/propesq/images/conic/2009/anais%20%28E%29/conic/pibic/80/098011487SCPO.pdf>>. Acesso em: 20 nov. 2020.

MUNDT, R. de S. D. A adaptação na tradução de literatura infanto-juvenil: necessidade ou manipulação? In: **Congresso Internacional da Abralic**, 11, 2008. São Paulo. Anais eletrônicos. São Paulo: USP, 2008. Disponível em:

www.abralic.org.br/anais/cong2008/AnasOnline/simposios/pdf/073/RENATA_MUNDT.pdf.
Acesso em: 22 de dezembro de 2020.

NASCIMENTO, G. C. T. N. do. Clássicos da literatura em quadrinhos: uma análise do ponto de vista da tradução intersemiótica. **Cultura e Tradução**. João Pessoa, v. 3. n. 1, 2014.

OUSTINOFF, M. **Tradução: História, teorias e métodos**. São Paulo: Parábola editorial, 2011.

O'SULLIVAN, C. **Multimodality as challenge and resource for translation**. The Journal of Specialised Translation. University of Portsmouth, 2013.

PAGANO, A. (org.). **Metodologias de Pesquisa em Tradução**. Belo Horizonte: Faculdade de Letras, UFMG, 2001.

PAGANO, A.; VASCONCELLOS, M. L. Estudos da tradução no Brasil: reflexões sobre teses e dissertações elaboradas por pesquisadores brasileiros nas décadas de 1980 e 1990. **D.E.L.T.A.**, v. 19, n. esp., p. 1-25, 2003.

PIERCE, C. S. **Semiótica**. Tradução de José Teixeira Coelho Neto. São Paulo: Perspectiva, 2005.

PLAZA, J. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas de pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2. ed. São Paulo: Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RODRIGUES, C. C. Estudos da Tradução. In: GONÇALVES, A. V.; GÓIS, M. L. S. (Org.). **Ciências da linguagem: o fazer científico?** Campinas: Mercado de Letras, 2012. v. 1, p. 349-379.

SANDERS, J. **Adaptation and Appropriation**. Routledge, New York, 2006.

SANTAELLA, L. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

SANTOS, G. S. J. L. dos.; SILVA, S. P. Produção Textual: Concepção de texto, gêneros textuais e ensino. In: CONGRESSO NACIONAL DE LINGUÍSTICA E FOLOGIA, 14^{a.}, 2012, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: Cadernos do CNFL, 2012, p. 1085-1090.

SCHWARZ, G. E. **Graphic novels for multiple literacies**. Media Literacy. EBSCO Publishing, 2002.

SILVA, S. P. da; SOUZA, F. E. B. de; CIPRIANO, L. C. **Textos multimodais: um novo formato de leitura**. Linguagem em (Re)vista, vol. 10, n. 19. Niterói, 2015.

SNELL-HORNBY, M. **The Turns of Translation Studies: New paradigms or shifting viewpoints?**. Amsterdam: Benjamins, 2006.

TYLOR, E. (1871). **Primitive Culture**. Londres: John Mursay & Co, 1958.

WEINER, S. (2002). **Beyond superheroes: Comics get serious**. *Library Journal*, 127(2), 55–58, 2003.

WILLIAMS, J; CHESTERMAN, A. **The Map** – A Beginner's Guide to Doing Research. Manchester, UK: St. Jerome Publishing, 2002.

ANEXO – *CORPUS* SEGUNDO AS CATEGORIAS DE ANÁLISE

Devido a análise considerar a apresentação em paralelo da obra literária *Anne of Green Gables* e da *Graphic Novel* homônima para análise da adaptação e pensando no comprimento do *corpus*, registramos em arquivo de pdf os dados coletados para que possam ser conferidos integralmente por todos aqueles que demonstrem interesse nesta pesquisa.

Link:

https://drive.google.com/drive/folders/1ZifrudoLSb0f7qC0yhs_Zi_0s3NzfxZH?usp=sharing