

A ILUSTRAÇÃO COMO TRADUÇÃO: UMA ANÁLISE DA PERSONAGEM ANNE NA *GRAPHIC NOVEL ANNE OF GREEN GABLES*

ILLUSTRATION AS TRANSLATION: AN ANALYSIS OF THE CHARACTER ANNE IN THE GRAPHIC NOVEL *ANNE OF GREEN GABLES*

Jéssica Thaiany Silva NEVES¹

Sinara de Oliveira BRANCO²

Resumo: Com o surgimento das *Graphic Novels*, ou narrativas gráficas, que consistem na adaptação de romances literários para o formato das HQs, diversos autores podem ter suas obras adaptadas para esse formato, possibilitando o contato dos leitores de HQs com obras literárias de origens variadas. Pensando na *Graphic Novel* como uma linguagem semiótica multimodal, por apresentar elementos verbo-visuais, como imagens, diálogos e ilustrações, analisamos a adaptação da personagem Anne, do livro *Anne de Green Gables*, para a novela gráfica homônima, levando em consideração os elementos verbo-visuais responsáveis pela construção física e psicológica da personagem na narrativa. Para isso, observamos a descrição da personagem Anne no romance clássico *Anne de Green Gables*, do qual a narrativa gráfica é adaptada, e sua transposição para a *Graphic Novel*. Como arcabouço teórico, temos como base os Estudos da Tradução, mais especificadamente a Tradução Intersemiótica (RODRIGUES, 2012; JAKOBSON, 2000; PLAZA, 2003); os estudos relacionados à Teoria da Adaptação (HUTCHEON, 2011; SCHREIBER, 1998; MUNDT, 2008) e os estudos da Arte Sequencial (EISNER, 2015; MUNDT, 2008). A metodologia e análise aqui apresentadas situam-se na área de Tradução e Multimídia (WILLIAM; CHESTERMAN, 2010). Buscando contribuir para o diálogo entre os Estudos da Tradução e os Estudos da Arte Sequencial, reforçamos a necessidade de refletir sobre como acontece a adaptação de obras literárias para as narrativas gráficas, considerando ambas como obras ricas em suas características próprias. Os resultados mostram que a adaptação da personagem Anne mantém as características principais da personagem contidas no livro, sua personalidade e sua representação física são mostradas através de imagens e de diálogos, tornando a experiência de leitura no formato da narrativa gráfica mais rica em representação visual.

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

Abstract: The contact of comic readers with several novels can be possible through the adaptation of novels to the comic books. The adaptation of these novels to comic books happens because of the emergence of graphic novels, which consist of the adaptation books to the comics. Graphic Novels are a multimodal semiotic material, presenting verbal-visual elements such as images, dialogues and illustrations. The objective of this study is to analyze the adaptation of the character Anne from the book *Anne of Green Gables* to the Graphic Novel of the same title, taking into account verbal-visual elements responsible for the physical and psychological adaptation of the character in the narrative. In order to do so, the description of the character is highlighted both in the novel *Anne of Green Gables* as well as in its transposition to the Graphic Novel. As theoretical framework, the study is based on Translation Studies, more specifically on Intersemiotic Translation

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Linguagem e Ensino, UFCG, jessicathay@gmail.com

² Doutora em Linguística/Tradução, do Programa de Pós-Graduação em Linguagem e Ensino, UFCG, sinarabranco@gmail.com

(RODRIGUES, 2012; JAKOBSON, 2000; PLAZA, 2003); on studies related to the Theory of Adaptation (HUTCHEON, 2011, SCHREIBER, 1998, MUNDT, 2008), and on studies of Sequential Art (EISNER, 2015, MUNDT, 2008). The methodology and analysis of the study is in the field of Translation and Multimedia (WILLIAM; CHESTERMAN, 2010), contributing to the dialogue between Translation Studies and Sequential Arts, reinforcing the need to reflect on how the adaptation of literary works to graphic novels happen, considering both works as enriching in their own characteristics. Results have shown that the adaptation of the character Anne maintains the main characteristics of the character from the book to the graphic novel. Her personality and her physical description are shown through images and dialogues, which makes the reading experience more visually representative in the Graphic Novel.

Keywords: Adaptation. Intersemiotic Translation. Sequential Art. Graphic Novel. Anne of Green Gables.

1 Introdução

As revistas em quadrinhos sofreram diversas modificações ao longo dos anos. Inicialmente, elas eram vistas como uma forma de arte inferior, sendo consideradas descartáveis. À medida que o público foi demonstrando maior interesse por esses produtos, a busca pela qualidade e o investimento editorial se tornaram mais comuns, resultando em publicações mais atraentes, em cores, atraindo um público mais exigente. A partir daí surgem as *Graphic Novels*, também conhecidas como romances gráficos ou novelas gráficas. Essa narrativa possui o formato diferenciado das histórias em quadrinhos, por não ser produzida em série, elas são produzidas para serem lidas como uma história completa, possuindo começo, meio e fim. Os tipos principais da novela gráfica incluem histórias de super-heróis, histórias de interesse humano, Manga, não-ficção, sátiras e adaptações.

As novelas gráficas são uma linguagem semiótica, caracterizadas pela sobreposição de palavra e imagem, logo, do verbal e do não-verbal. Assim, os signos verbais e não verbais são utilizados em harmonia para que o enredo seja narrado da melhor forma possível para o público. Na adaptação de uma obra literária para as novelas gráficas, além das ferramentas utilizadas para contar histórias, seja por meio da linguagem verbal ou da linguagem visual, os adaptadores precisam levar em consideração tanto a obra fonte como os elementos característicos da Arte Sequencial.

Dentro das inúmeras *Graphic Novels* circulando no mercado, são encontradas as adaptações de autores clássicos como William Shakespeare (século XVI), Miguel de Cervantes (século XVI) e Jane Austen (século XVIII) para o formato das novelas gráficas. Assim como pode ser encontrada a adaptação do romance clássico *Anne of Green Gables* da autora canadense L. M. Montgomery (1908), objeto deste artigo. A obra possui diversas adaptações midiáticas, como séries televisivas, filmes, peças teatrais e desenhos animados, ganhando mais visibilidade com o surgimento da adaptação da obra para a série televisiva produzida pelo canal canadense *CBC Television* e disponível mundialmente pelo serviço de *streaming* Netflix. A *Graphic Novel* adaptada por Mariah Marsden e ilustrada por Brenna Thummler (2017), narra as aventuras da personagem principal Anne Shirley, uma menina órfã enviada, por engano, para viver em uma fazenda na Ilha Príncipe Eduardo com o casal de irmãos Matthew e Marilla Cuthbert.

Considerando que as histórias em quadrinhos constituem uma linguagem semiótica ainda pouco estudada no universo acadêmico e buscando contribuir para os estudos da tradução de clássicos literários para a novela gráfica, o objetivo deste artigo é analisar a adaptação da personagem Anne, do livro *Anne of Green Gables*, para a novela gráfica homônima,

levando em consideração os elementos verbo-visuais responsáveis pela construção física e psicológica da personagem na narrativa. Para atingir o objetivo, foram selecionados trechos da obra *Anne of Green Gables* em que são encontradas as descrições físicas e psicológicas da personagem Anne. Os trechos foram analisados em comparação com os trechos selecionados da novela gráfica. O *corpus* aqui estudado consiste na versão digital de ambas as obras, disponíveis no aplicativo *Kindle* – leitor digital que permite aos usuários comprar, baixar e ler livros digitais e outras mídias virtualmente. Os dados foram coletados por meio da ferramenta *print screen*, disponível em computadores, e selecionados com o intuito de observar como aconteceu a adaptação da personagem do meio verbal para o meio verbo-visual da novela gráfica.

2 Conhecendo Anne de Green Gables

Anne de Green Gables narra as aventuras da jovem Anne Shirley, uma menina, órfã, enviada para viver em uma fazenda na Ilha Príncipe Eduardo com os irmãos Matthew e Marilla Cuthbert. O casal, já envelhecido, estava em busca de um órfão, menino, para lhes ajudar na fazenda devido ao estado de saúde e a idade de Matthew Cuthbert, mas acabam recebendo a personagem Anne. Após relutâncias da personagem Marilla Cuthbert, os irmãos decidem ficar com Anne. Assim, a narrativa segue a personagem principal Anne nas suas aventuras na nova vida em Green Gables, seu relacionamento com Marilla e Matthew. O enredo traz as aventuras da personagem em uma nova escola, suas inseguranças e seu desejo em fazer novas amizades.

O romance canadense foi publicado pela primeira vez nos Estados Unidos em 1908, chegando no Brasil pela primeira vez em 2009, pela editora Martins Fontes. A obra, pouco conhecida no Brasil, é *bestseller* nos mercados europeus e norte-americanos, inspirando a criação de vários espetáculos teatrais, filmes, séries de televisão, desenhos animados e novelas gráficas, sendo considerada a obra juvenil a possuir mais adaptações. Escrito nos primeiros anos do século XX, o livro de Lucy Maud Montgomery mostra o mundo dos adultos pela perspectiva de uma criança, o que não era comum para a época. Esse conceito influenciou o sucesso da obra nesses países, consolidando a autora como uma autora clássica.

3 Tradução, adaptação e quadrinhos: diálogos possíveis

Os estudos linguísticos e semióticos descrevem a importância das palavras, imagens e objetos para estabelecer sentido às ideias e coisas em geral. A semiótica é tratada por Castro (2011) como o estudo do signo; ou seja, a menor partícula comunicacional dotada de sentido. O signo, por sua vez, é formado por um significante e um significado, sendo o significante evidenciado pela expressão do signo, por sua parte material, composta por som e letras, enquanto o significado evidencia a parte abstrata do signo, ou seja, o seu conteúdo, ideias e conceitos (CASTRO, 2011). Para Saussure (1995) o significado se sobrepõe ao significante; enquanto Lacan (1998d, p. 833) afirma que “um significante é aquilo que representa o sujeito para outro significante”, tendo primazia sobre a significação. Ou seja, o significado surge a posteriori, com o significante governando o sujeito. Assim, o signo é arbitrário, logo, ele não carrega um significado fixo, ele representa aquilo que está sendo interpretado na mente do leitor. Nesse sentido, segundo Arrojo (1996), o processo de interpretação e produção de significados por meio dos signos se caracteriza como uma tradução.

Na tradução intersemiótica, Plaza (2003) afirma que os signos empregados possuem a tendência de formar novos objetos, e assim novos sentidos e novas estruturas, devido a sua própria característica diferencial, desvinculando-se do original. 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, como por exemplo o teatro, o cinema e os quadrinhos. O autor define a tradução intersemiótica 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, como pensamento em signos, como trânsito dos sentidos e como transcrição de formas na historicidade.

A tradução intersemiótica é caracterizada por Jakobson (2000) como uma categoria dos Estudos da Tradução em que a interpretação de signos linguísticos verbais é feita para signos não verbais e vice-versa. O autor aponta ainda mais duas categorias para os estudos da tradução, sendo elas: a tradução intralingual e a tradução interlingual. Para isso, Jakobson (2000) explica que qualquer palavra ou frase é um fato semiótico, logo, qualquer palavra sempre se relaciona a um objeto. Nesse sentido, para que se entenda o significado da palavra “queijo” 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, o signo linguístico é traduzido para um signo alternativo, por meio da utilização dessas três categorias de tradução, a tradução intralingual, a interlingual e a intersemiótica. A Tradução Intralingual é a interpretação de signos verbais por outros signos da mesma língua, ao buscarmos sinônimos no mesmo código linguístico. Enquanto a Tradução Interlingual acontece a partir da tradução de signos verbais em uma língua por significados verbais em outra língua.

Assim, os signos verbais e não verbais que atuam na tradução intralingual, interlingual e na intersemiótica, se encaixam nas três dicotomias apontadas por Peirce (1971).

a primeira, conforme o signo em si mesmo for uma mera qualidade, uma existente concreto ou uma lei geral; a segunda, conforme a relação do signo para com o seu objeto consistir no fato de o signo ter um caráter em si mesmo, ou manter alguma relação existencial com esse objeto ou em sua relação com um interpretante; a terceira, conforme seu interpretante representá-lo como um signo de possibilidade ou como um signo de fato ou como um signo de razão. (PEIRCE, 1971, p. 51)

De acordo com a primeira dicotomia do signo de Peirce (1971), um signo pode ser denominado Qualissigno, Sinsigno ou Legissigno. Enquanto na segunda, os signos podem ser classificados como ícone, índice ou símbolo. Já na terceira, por sua vez, os signos podem ser denominados Dicissigno, Dicente ou Argumento e o Interpretante é colocado em evidência. Assim, ao observarmos imagens, por exemplo, quando um texto verbal é adaptado para o formato imagético, Santaella (2005, p. 58-9) afirma que há um processo relacional na mente do espectador, que ocorre através “da relação de representação que o signo mantém com seu objeto”, produzindo na mente do espectador “um outro signo que traduz o significado do primeiro”, podendo ser denominado conforme o signo em si como qualissigno, sinsigno ou legissigno; conforme a relação do signo com o seu objeto como ícone, índice ou símbolo e; conforme a representação do interpretante através da denominação de rema, dicissigno ou dicente.

Dessa forma, o processo da tradução intersemiótica sofre influência tanto dos procedimentos de linguagem quanto dos suportes e meios empregados em sua tradução, uma vez que neles estão embutidos 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 series de televisão e para novelas gráficas, tornando-se necessário estudos que envolvam a tradução intersemiótica e seus diversos elementos.

3.1 Adaptação de quadrinhos

As adaptações estão presentes em todas as partes, seja no palco do teatro, em uma sala de cinema, através das telas da televisão, de livros e de quadrinhos. São consideradas por Metz (1974) como um meio pelo qual as histórias são contadas de forma diferente. Nas adaptações, as histórias são tomadas de outros lugares e não inteiramente inventadas. Há tanto uma razão para a possibilidade das 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.

Segundo Hutcheon (2011), ao anunciar que um texto, seja ele verbal, não verbal ou ambos é uma adaptação, os adaptadores anunciam uma relação declarada com uma obra fonte. Assim, ao falar de adaptação, Hutcheon (2011) chama atenção para a ideia de “obra derivativa”, baseada em uma ou mais obras existentes, mas que são reencenadas ou transformadas em outras “novas” obras. Os adaptadores buscam equivalências em diferentes sistemas de signos para os vários elementos da história: temas, eventos, mundo, personagens, imagens e assim por diante. As ferramentas utilizadas por eles seriam, segundo a autora, as mesmas dos contadores de histórias, tornando as ideias concretas ou reais. Por meio da utilização dessas ferramentas, os adaptadores “fazem seleções que não apenas simplificam, mas também ampliam e vão além, fazem analogias, criticam ou mostram seu respeito” (HUTCHEON, 2011, p. 24). Assim, as adaptações podem ser vistas como trabalhos autônomos, sendo interpretadas como tais na sua relação declarada com outras obras, possuindo elementos narrativos, ecos, citações ou referências a elementos do texto fonte.

A adaptação é definida por Hutcheon (2011) como a transcodificação de um sistema de comunicação por outro, não alterando apenas o sentido literal, mas também outros elementos e associações, como o próprio significado cultural do material produzido. Não se busca reproduzir o texto fonte, mas adaptá-lo, havendo repetição, mas repetição sem replicação, logo, não é a ideia de fidelidade que guia a teoria da adaptação, mas a de ajustar-se, alternar ou tornar-se adequado, seja para um determinado público ou meio. Para a autora, “a adaptação é uma derivação que não é derivativa, uma segunda obra que não é secundária, ela é sua própria coisa palimpséstica.” (HUTCHEON, 2011, p. 30), estando o eco da obra fonte pairando como um fantasma na adaptação.

Assim, a adaptação, em sua natureza, apesar de manter semelhanças com a obra fonte, permite ao autor fazer recortes, modificações e omissões. Zeni (2009) afirma que “embora o ponto de partida seja a obra literária e a história em quadrinhos esteja próxima ao texto matriz, ela consegue ser uma obra autônoma e o resultado final é sempre uma obra nova.” (ZENI, 2009, p. 131), podendo apresentar uma quantidade de personagens menor, seja em outra língua, em um espaço diferente ou até em outro tempo.

Uma obra literária, quando adaptada para o formato das revistas em quadrinhos por meio de uma *Graphic Novel*, pode ser considerada um desafio para os adaptadores, uma vez que as narrativas gráficas são caracterizadas pela sobreposição de palavra e imagem, sendo preciso que o leitor, segundo Eisner (2015), exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. Assim, a leitura dos quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual, pois as regências da arte, a perspectiva, simetria e pincelada, e as regências da literatura, sendo a gramática, o enredo e a sintaxe sobrepõem-se constantemente nessas narrativas. Essa forma de arte lida com dois dispositivos importantes, o texto verbal e o não verbal, sendo necessário que o texto verbal esteja harmoniosamente conectado ao texto não verbal, de modo que o texto faça referências às imagens, complementando-as, não sendo de maneira alguma, contraditório a elas.

3.2 A leitura dos quadrinhos

Teixeira (2015, p. 29) pontua que na “narrativa literária, a palavra é recurso essencial e dela depende a construção dos sentidos dos textos. Nas HQs, entretanto, as imagens são tão ou mais importantes que a palavra”. Para a autora, o potencial criativo das HQs, com sua riqueza de possibilidades expressivas, confere-lhe qualidade própria e autonomia artística. Nas novelas gráficas, as histórias podem ser contadas apenas por meio de imagens, pontua Eisner (2015). Segundo o autor, a ausência de diálogos pode servir para reforçar a ação demonstrando a viabilidade de imagens extraídas da experiência comum. Esse tipo de imagens, a sem palavras, exige certa sofisticação por parte do leitor, uma vez que ele usará a sua experiência para interpretar os sentimentos mais profundos do autor.

Para Eisner (2015, p. IX) os quadrinhos, ou arte sequencial, são um veículo de expressão artística, definidos como “uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia”. Assim, definir os quadrinhos como um material de consumo infantil, com desenhos ruins, baratos e descartáveis seria impossibilitar seu potencial ilimitado e emocionante. Para Eisner (2015) quando 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, logo, na arte sequencial.

Assim, como função dessa arte, Eisner (2015) 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, 2015, p. 39)

Dessa forma, através do enquadramento o quadrinho funciona como um meio de controle em que a narrativa é contada por meio de segmentos fragmentados que juntos terão a função de formar um enredo, realizando a contenção de pensamentos, ideias e ações. Para o autor, a habilidade do artista seria testada por meio do enquadramento, uma vez que é nele que os elementos do quadrinho, a disposição das imagens e sua relação e associação com as outras imagens em sequência compõe a “gramática” básica para constituição da narrativa.

A arte da narrativa gráfica nas mãos do artista transforma-se num alfabeto que servirá para expressar certo contexto, tecendo assim toda uma trama de interação emocional, pontua Eisner (2015). Isso acontece, enfoca o autor, devido à manipulação habilidosa dessa estrutura aparentemente amorfa e de uma compreensão da anatomia da expressão. O artista gráfico pode começar a empreender a exposição de histórias que envolvem significados mais profundos e com mais complexidade.

A novela gráfica possui diversos elementos em sua composição, como a página de apresentação que funciona como uma introdução da história, assim como o requadro do quadrinho – elemento cuja função principal serve de moldura dentro da qual se colocam objetos e ações da narrativa, afirma Eisner (2015). Esses objetos e ações correspondem às imagens e aos diálogos, estes são colocados dentro dos balões que possuem também função variada de acordo com o que pretendem transmitir. Os balões em seus formatos diversos, possuem a funções de balão-pensamento, balão de fala, balão de grito, balão de sussurro, entre tantos outros. A utilização desses elementos requer certa habilidade por parte do artista, uma vez que o número de imagens é limitado no quadrinho, ao contrário

do cinema em que uma ideia ou emoção pode ser expressa por centenas de imagens exibidas em sequência fluida e em uma velocidade capaz de emular o movimento real. Nas novelas gráficas, esse efeito pode ser somente simulado, proporcionando a esse meio a singular possibilidade de permitir a leitura de várias imagens ao mesmo tempo, a partir de pontos de vistas diferentes.

O quadrinho funciona como um palco, pontua Eisner (2015). 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 controlar o ponto de vista do leitor e 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.

Dessa forma, os elementos presentes dentro do quadrinho possuem uma ordem de importância para criação e entendimento do mesmo, sendo esta manipulação de ações o que permite 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.

4 A adaptação da personagem Anne

Nas adaptações de romances clássicos para novelas gráficas, é possível encontrar elementos que se ajustam, se alteram e até mesmo se adequam para um determinado público, seguindo um objetivo específico. A adaptação da personagem Anne Shirley é construída com base na obra fonte Anne de Green Gables. O primeiro contato que o leitor tanto da narrativa literária quanto da gráfica tem da personagem principal é na estação de trem. L.M. Montgomery, autora do livro, introduz a personagem através da descrição de suas características físicas, como podemos observar na Tabela I, abaixo.

Tabela I: descrição física da personagem Anne

DESCRIÇÃO DA PERSONAGEM EM LÍNGUA INGLESA	DESCRIÇÃO DA PERSONAGEM EM LÍNGUA PORTUGUESA
“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.” (MONTGOMERY, 1908, p. 16-17)	“Uma criança de uns onze anos, metida num vestido muito curto e muito feio de baetilha cinza amarelada. Usava um chapéu de palhinha marrom e desbotado sob o qual, descendo-lhe pelas costas, havia duas tranças de cabelos bastos e definitivamente ruivos. O rosto era pequeno, branco e magro, e também cheio de sardas; a boca era grande, assim como os olhos, que pareciam ora verdes, ora cinzentos, dependendo da luz e do estado de ânimo.” (MONTGOMERY; ZANINI; LEVIÉ, 2009, p. 18)

Fonte: NEVES, J. T. S.

A personagem é descrita pela autora, aos “olhos comuns” como ela mesma pontua, como uma criança de aparentemente onze anos, usando um vestido muito feio e muito curto cinza amarelado, um chapéu de palha marrom sob um cabelo vermelho com duas tranças descendo pelas costas. A personagem, segundo a autora, possuía um rosto pequeno, branco e magro, cheio de sardas. Olhos grandes e boca também. O leitor “incomum”, termo utilizado por Montgomery (1908) para descrever o leitor mais atento, observaria não só essas características, como também notaria "o queixo afiladíssimo e pronunciado; que os olhos se enchiam de espírito e vivacidade; que a boca tinha lábios meigos e expressivos; que a fronte era plena e perfeita." (MONTGOMERY, 2009, p. 18). Assim,

segundo a descrição da autora, o observador incomum talvez fosse perspicaz ao ponto de perceber que não era uma alma banal que habitava o corpo da personagem.

Na narrativa gráfica, as características descritas pela autora do romance literário se fazem presente por meio dos signos verbais, como podemos observar na Figura I, abaixo:

Figura I: Personagem Anne Shirley



Fonte: MARSDEN, M.; THUMMLER, B.; MONTGOMERY, L. M. (2017, p. 15-16)

Na sequência narrativa dos quadrinhos, a ilustradora nos apresenta Anne Shirley, personagem principal da história, no primeiro requadro da sequência, ela ilustra a personagem de perfil, sendo possível observar suas vestimentas. O chapéu de palha, o vestido cinza amarelado e a mala de viagem descritos no romance literário são representados por meio dos signos visuais. No segundo requadro, através de um foco no rosto da personagem, podemos observar os olhos verdes, o nariz afinado, as sardas e o cabelo vermelho em tranças. Na adaptação, ao contrário do romance em que os elementos são descritos, as adaptadoras utilizam o recurso visual, através dos signos imagéticos presentes nos quadrinhos para ilustrar as características físicas da personagem. Assim, a descrição da personagem na novela gráfica não é feita através dos signos verbais, apenas dos signos visuais por meio da tradução intersemiótica, em que os signos verbais podem ser transformados em signos não verbais por meio da imagem.

Nesse sentido, o formato multimodal da novela gráfica permite que apenas o elemento visual seja utilizado para narrar ou descrever uma história. A ausência da descrição verbal serve para chamar a atenção do leitor para algum elemento visual da narrativa, enfatizando-o. É por meio das imagens que os leitores são confrontados a interpretar o que foi descrito por Montgomery como elemento possível de ser interpretado pelo “observador comum” e pelo “observador incomum”, uma vez que somente o

observador incomum seria capaz de interpretar características específicas da personagem, como os olhos cheios de vivacidade da personagem, assim como a expressividade da sua boca. Esses elementos podem ser interpretados por meio da observação na novela gráfica, ao contrário da narrativa literária em que a autora os descreve para o leitor. Podemos perceber que as adaptadoras, por meio do recurso visual, assim como da sequência narrativa da *Graphic Novel*, ilustraram a personagem Anne seguindo as descrições da autora L.M. Montgomery. Elas utilizam suas interpretações do signo linguístico na construção visual do perfil físico da personagem. Nessa construção, as adaptadoras utilizam o recurso semiótico das cores para ilustrar a característica ruiva do cabelo da personagem, assim como a cor cinza amarelada do vestido, sendo a ambientação, ou seja, o cenário em que a personagem é apresentada marcado por muito verde, uma vez que a Ilha Príncipe Eduardo, lugar em que a narrativa se desenrola, é caracterizado como um lugar em que a natureza é bastante presente. Assim, o recurso semiótico das cores nessa narrativa gráfica é essencial para a construção de seus sentidos.

As cores utilizadas na sequência narrativa da Figura I, apresentam o verde e o vermelho caracterizados como cores luz-primária. Assim como o amarelo, sendo possível através da junção do vermelho com o verde (PEDROSA, 2003). A utilização das cores vivas e iluminadas podem ter sido escolhida pelas adaptadoras como um elemento possível para caracterizar o aspecto jovial da história, uma vez que na literatura, tanto a obra fonte como a novela gráfica, se caracterizam como romances *Young Adult*, ou seja, jovens adultos, em que a personagem passa da infância a adolescência.

As características físicas da personagem na novela gráfica são feitas pelas adaptadoras levando como base o texto fonte da narrativa literária, devido aos recursos visuais possíveis na *Graphic Novel*, as adaptadoras optam por utilizar somente o recurso visual em sua descrição, sendo outros elementos indicadores da personagem (como a vivacidade do olhar e a expressão facial), ora descritos na narrativa literária, deixados para serem interpretados por meio da visual na novela gráfica

O perfil psicológico da personagem Anne na *Graphic Novel* é construído tanto por meio dos recursos verbais (diálogos entre Anne e outros personagens), como por meio dos recursos visuais. Uma das características marcantes da personagem ao longo da narrativa é sua imaginação forte e sua capacidade de enxergar o mundo a sua volta de uma maneira única, o que a torna diferente dos outros personagens presentes na narrativa, não só dos personagens adultos, como também das crianças que possuem a mesma idade da personagem.

A construção do perfil imaginativo da personagem Anne para a novela gráfica acontece por meio tanto dos signos verbais quanto dos não-verbais. Na Figura II, no segundo quadrinho, ao passar por uma ponte a personagem Anne diz que irá fechar os olhos ou imaginará que a ponte cairá. Na sequência narrativa, a personagem se refere a sua imaginação, dizendo que ela possui vida própria, sendo algo que ela não consegue controlar, como podemos observar nos trechos abaixo:

Figura II: Diálogo entre Anne e Matthew na Graphic Novel

<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo da <i>Graphic Novel</i> em inglês
<ul style="list-style-type: none"> • "My imagination has a life of its own. But I do wish I could imagine away this red hair. I can do that with my freckles and scrawniness and rotten green eyes - even my boring old name 'Anne' - but not this hair. It is my lifelong sorrow."
<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo da <i>Graphic Novel</i> em português
<ul style="list-style-type: none"> • "Minha imaginação possui vida própria, como eu queria imaginar não ter cabelos ruivos. Posso fazer isso com as sardas, a magreza e os olhos verdes, até com o meu chato nome 'Anne', mas não esse cabelo. é a grande tristeza da minha vida."³



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

Fonte: elaborada pela autora.

Na obra literária o diálogo entre a personagem Anne Shirley e a personagem Matthew Cuthbert acontece em seis páginas, enquanto na *Graphic Novel* ele é reduzido para uma página. Marsden, adaptadora do livro, utiliza ferramentas de redução e omissão para adaptar esse momento da narrativa. Ao reduzir o texto de seis páginas em trechos curtos, ela faz escolhas que selecionam aquilo de mais importante para a narrativa, segundo seu ponto de vista. Nesse sentido, a adaptadora faz uso dos signos representativos, ela interpreta o que foi lido e os transforma por meio de signos utilizando a tradução intralingual. Esta última, utiliza a paráfrase ou a reescrita para dizer a mesma coisa utilizando outras palavras, nesse caso, menos palavras. Assim, o recurso verbal está presente, porém, de maneira objetiva e reduzida. Essa forma objetiva de construção narrativa é uma característica dos formatos das novelas gráficas, uma vez que McCloud (1995) cita a importância do artista (o adaptador) de ser objetivo naquilo que ele pretende transmitir no quadrinho, devido, principalmente, ao seu espaço mais reduzido.

Dentre todos os elementos citados pela personagem Anne que ajuda o leitor a entendê-la como uma criança que possui uma imaginação grande, a adaptadora decide simplificar os exemplos por meio da descrição verbal. O enredo, na narrativa literária guiado pelo narrador, passa a ser contado pela personagem por meio da fala, levando em consideração que na adaptação de uma obra literária, como pontua Mundt (2006), quando os elementos

³ Tradução nossa.

do texto fonte não podem ser traduzidos literalmente, eles precisam ser adaptados, uma vez que no formato das novelas gráficas os recursos linguísticos precisam ser reduzidos para que possam funcionar em harmonia com os recursos imagéticos.

Em ambas as narrativas, literária e gráfica, é possível encontrar menções ao perfil imaginativo da personagem Anne. Como podemos observar na Figura III:

Figura III: a imaginação da personagem Anne



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

Na sequência narrativa da *Graphic Novel* da Figura III, a personagem Anne está em seu quarto memorizando um poema, como descritos visualmente nos três primeiros requadros da sequência. O primeiro e segundo requadros são descritivos e apresentam a ambientação (o quarto em que a personagem está) e o livro que ela está lendo, enquanto o terceiro requadro traz um movimento, uma ação. Thummler, ilustradora do livro, traz a personagem com seus olhos fechados, em concentração, o quadrinho traz uma ação que requer uma continuação. Essa continuação acontece no quarto quadrinho. Nele, o leitor é convidado a entrar na imaginação da personagem por meio da imagem. A ilustradora por meio da tradução intersemiótica, transforma os pensamentos da personagem em imagem, utilizando o recurso semiótico das cores, mais uma vez em seu auxílio. Ela reduz aquilo que está sendo descrito no livro e o ilustra de forma a convidar o leitor a interpretar o que está acontecendo. Nesse momento, a adaptação cumpre o papel não só de ilustrar por meio das imagens aquilo que está sendo descrito, mas de levar o leitor a interpretar os signos visuais por meio da sequência narrativa.

As ferramentas utilizadas nesse processo dizem respeito tanto ao uso das cores quanto a estratégia de clarificação. Nesse requadro analisado, as cores apresentam uma textura diferente se comparadas aos outros requadros na mesma página, sendo esta estratégia utilizada para demonstrar a diferença da ambientação narrativa. No primeiro requadro temos o quarto simples onde a personagem dorme, enquanto no último requadro dessa página, podemos observar um quarto luxuoso com vários objetos. No espelho é possível visualizar a silhueta da personagem no mundo “real”, com as roupas e os cabelos normalmente usados por ela. Assim, na novela gráfica, a imaginação da personagem pode ser vivenciada pelo leitor por meio dos signos visuais.

Na narrativa literária a personagem descreve todos os elementos presentes no quarto de sua imaginação, enquanto na novela gráfica o leitor pode visualizar todos esses elementos. A adaptação não só transforma o signo verbal no signo visual por meio da ilustração, ela também requer que o leitor interprete aquilo que está sendo observado nas imagens, utilizando seu esforço intelectual. Dessa maneira, a sequência de eventos é disposta por meio dos quadrinhos, cabe ao leitor, porém preencher as lacunas das ações, fornecendo os elementos intermediários necessários para complementar o seu entendimento.

Outro exemplo do perfil imaginativo da personagem Anne pode ser observado na sequência narrativa das Figuras IV e V. 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 literária em uma página, como pode ser observado abaixo, na Figura IV:

Figura IV: Caminhada na floresta

"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; ZANINI, M. do. C; LEVIÉ, R. E. (1908, p. 230)

Através dos signos verbais, Montgomery descreve a caminhada⁴ que jamais seria esquecida pela personagem Anne.

⁴ “– Oh, Marilla, como pode ser tão cruel? – soluçou Anne. – Como se sentiria se uma coisa branca me agarrasse e me levasse com ela? – Vou correr esse risco – respondeu Marilla friamente. – Você sabe que eu sempre digo o que penso. Vou curar você de ficar imaginando fantasmas por aí. Anda, em marcha! Anne marchou. Isto é, ela foi tropeçando pela ponte de troncos e depois subiu, toda arrepiada, pela vereda escura e horrível. Anne nunca mais esqueceu aquela caminhada e se arrependeu amargamente ter dado trela à sua imaginação. Os duendes da sua fantasia espiavam em volta dela atrás de cada sombra e estendiam suas mãos frias e descarnadas para agarrar aquela menina apavorada que os chamara de volta à vida. Seu coração parou quando o vento soprou uma tira branca da casca de uma bétula por cima de uma cavidade no chão escuro do arvoredo. O gemido distante de dois velhos galhos roçando um no outro provocou gotas de suor na sua testa. Por cima da sua cabeça, as batidas das asas dos morcegos na escuridão pareciam asas de criaturas sobrenaturais. Quando chegou no campo do sr. William Bell, ela passou voando por ele, como se estivesse sendo perseguida por um exército de coisas brancas, e chegou na cozinha dos Barry tão sem fôlego que mal conseguiu expressar o pedido do padrão do avental. Como Diana não estava em casa, ela não tinha nenhum motivo para se demorar. Ela teria de enfrentar a pavorosa jornada de volta. Anne a fez de olhos fechados e preferiu correr o risco de arrebentar os miolos contra os galhos do que ver uma daquelas coisas

Ela descreve o medo que a personagem sentiu ao atravessar a floresta e como um momento iria marcar a menina por muito tempo. Na sequência narrativa dos quadrinhos, ao contrário da narrativa literária em que a autora utiliza apenas uma página para descrever essa caminhada, as adaptadoras transformam essa sequência narrativa em uma sequência de ações que se desenvolve em oito páginas. A sequência 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 Figura V, abaixo e narram o momento exato em que a personagem atravessa a floresta para chegar na casa vizinha, como podemos observar:

Figura V: “An imagination gone wrong”



Figura V: “An imagination gone wrong”

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

Na primeira sequência de ações da novela gráfica da Figura V, as adaptadoras utilizam tanto os recursos verbais quanto os visuais para transmitir a sensação de medo vivenciada pela personagem. No primeiro requadro, por meio do balão, elementos característicos das narrativas gráficas, as adaptadoras enfatizam 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 crianças⁵”. Estes elementos são ilustrados por meio da tradução intersemiótica, o signos sonoros, por sua vez, como o vento e os sussurros dos seres que habitam a floresta são traduzidos para o recurso

brancas. Quando finalmente tropeçou sobre a ponte de troncos, ela soltou um longo e trêmulo suspiro de alívio. – E então, alguma coisa pegou você? – perguntou Marilla, sem fazer muito caso. – Oh, Mar... Marilla – gaguejou Anne –, depois dessa eu v...vou m...me c... c... cont...tentar com lug...gares comuns.” (MONTGOMERY, 2009, p. 137).

⁵ Tradução nossa.

verbal e visual, uma vez que as palavras estão presentes na imagem e fazem parte dela, as complementam e possibilitando uma ideia de vastidão, já que elas são grande em relação aquelas palavras presentes no balão.

No segundo requadro, as adaptadoras ilustram um galho de árvore, conhecido pela personagem Anne como a dama branca, assassina de crianças. No requadro seguinte, as adaptadoras reforçam a imaginação da personagem através da ilustração de uma mão nos ombros da personagem. A cor utilizada para ilustrar as mãos possuem um aspecto mais claro e diferente do tom de pele das outras personagem presentes na narrativa, possibilitando a interpretação de algo sobrenatural, diferente. Mais uma vez, o signo semiótico das cores contribui para a construção da narrativa.

O tom mais escuro na composição dos elementos da floresta reforça a sensação de medo vivenciada pela personagem, assim como a fisionomia da personagem na segunda página da sequência da Figura V. No terceiro quadrinho em que a personagem aparece sozinha em um fundo preto, podemos visualizar a apreensão em seu rosto. As sobrancelhas levemente levantadas, a boca entre aberta e a posição dos braços da personagem são os traços escolhidos pela ilustradora para traduzir esse momento. O recurso de página inteira presente na última página dessa sequência traz a personagem ambientada no meio da floresta cercada pela escuridão e pelos sussurros dos seres lá presentes, estes, retratados por meio do tom escuro escolhido para composição do quadrinho, assim como das letras grandes em contraste com o tamanho da personagem Anne, tão pequena em relação ao ambiente que lhe cerca.

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, elas acrescentam elementos dos sons (ilustrados por meio das palavras), assim como apresentam uma dimensão para a narrativa que estava sendo desenvolvida. Os quadrinhos de página completa são um elemento presente nas novelas gráficas e que servem para trazer a amplitude de uma ambientação, como acontece na Figura V. Ao contrário dos outros exemplos que reduzem, esse presente na Figura V, amplia, faz com que a sequência de ações seja esperada, o leitor é persuadido a vivenciar o momento com a personagem, um momento rápido se desenrola e se prolonga, assim como a sensação da personagem. Dessa forma, pensando no signo linguístico e visual como recurso de adaptação, as adaptadoras fazem uso tanto da tradução intersemiótica quando da tradução intralingual para construir a novela gráfica, ficando evidente a complementação entre o verbal e o visual com o objetivo em reforçar o enredo.

De forma geral, a construção física e o perfil psicológico imaginativo da personagem Anne é construído através das escolhas de redução e ampliação feitas pelas adaptadoras que selecionam aquilo que elas julgam e desejam repassar de mais importante na história. A adaptação física da personagem, primeiramente, é feita com base nos elementos descritos no texto fonte, porém, como a novela gráfica possui o recurso visual, os elementos são adaptados para os signos visuais por meio da tradução intersemiótica, sem que uma descrição verbal seja preciso para completar sua construção. A adaptação psicológica da personagem, por sua vez, o seu perfil imaginativo fica evidente em diferentes momentos da história, nesses momentos, as adaptadoras utilizam tanto o signo verbal e o visual em harmonia para transmitir essa característica da personagem.

5 Considerações finais

No que concerne aos dados observados nesse artigo, podemos concluir que os elementos da tradução intersemiótica, da adaptação e da arte sequencial dialogaram de forma a

tornar possível a adaptação de uma obra literária para a novela gráfica. A construção física e psicológica da personagem Anne, em especial a construção do seu perfil imaginativo, característico da personagem na obra fonte, está presente também na adaptação por meio da construção imagética e verbal de diálogos e momentos presentes na narrativa, gráfica e literária.

As características físicas da personagem Anne são mantidas e ilustradas por meio do signo visual, e assim, com a utilização da tradução intersemiótica, enquanto o perfil imaginativo da personagem é construído por meio de diálogo e citações nos balões da novela gráfica. Diante deste cenário, as adaptadoras precisam reduzir e às vezes omitir alguns elementos presentes na narrativa fonte, a fim de construir sua própria narrativa gráfica dentro dos critérios e da formatação presentes na mesma como o número de páginas e a utilização de recursos verbais e visuais em sobreposição.

O elemento das cores também teve importância fundamental para a narrativa, trazendo, em alguns momentos, um aspecto mais jovial para a narrativa com suas cores fortes e vibrantes, assim como uma perspectiva mais sombria para ilustrar o aspecto do medo, vivenciado pela personagem principal. A paleta de cores que compõem a novela gráfica se enquadra na tríade de cores-luz primária, constituída pelo vermelho, verde e azul-violeta. Segundo Pedrosa (2003) são essas cores que “iluminam as nossas vidas, como a luz do sol, a de uma vela, a de uma lâmpada ou a de uma descarga elétrica.” (p. 382), ou seja, as luzes naturais compõem a história, sendo o verde a grande cor predominante da história, fazendo alusão também ao título da mesma, Anne de Green Gable, o verde simbolizando a cor e a palavra *gables* o estilo das casas com telhados pontudos típicos de casas construídas em regiões camponesas do século XIX.

Assim, os signos verbais e não verbais foram compostos na novela gráfica através das escolhas feitas pelas adaptadoras, evidenciando a adaptação como um produto único e rico em seu formato e na sua composição, trazendo um olhar novo sob a mesma história, convidando o leitor a participar dessa história e vivenciá-la por meio do verbal e do não verbal. Dessa forma, buscamos através dessa análise chamar a atenção para a riqueza das adaptações de obras literárias para o formato das *Graphic Novels*, buscando contribuir também para o diálogo entre os Estudos da Tradução, Adaptação e da Arte Sequencial, uma vez que os estudos envolvendo essas três áreas constituem uma linguagem semiótica ainda pouco estudada nesses campos de estudo.

6 Referências

- CADEMARTORI, L. Criança e quadrinhos. In: JACOB, Sissa. **A criança e a produção cultural**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 2003. p. 45-61.7
- EISNER, W. **Narrativas Gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. São Paulo: Devir, 2015.

_____. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martis Fontes, 2001.

- HUTCHEON, L. **Uma Teoria da Adaptação**. Tradução de André Cechinel. Florianópolis: Editora UFSC, 2011.
- JAKOBSON, R. “On linguistic Aspects of Translation”. IN: Venuti, Lawrence (Ed.). **The Translation Studies Reader**. London: Routledge, 2000. p. 113-118.

- 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: 10 de agosto de 2014.
- MARSDEN, M.; THUMMLER, B.; MONTGOMERY, L. M. **Anne of Green Gables: a graphic novel**. Andrews McMeel Publishing, 2017.
- MONTGOMERY, L. M. **Anne: The Green Gables Collection**. Mapleleaf Books, 2013.
- 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.
- 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.
- WILLIAM, J; CHESTERMAN, A. **The Map – A Beginner’s Guide to Doing Research**. Manchester, UK: St. Jerome Publishing, 2002.
- PLAZA, J. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- 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.
- SANTAELLA, L. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 2005. 88p.
- TEIXEIRA, C. S. de. **Adaptação em quadrinhos de obras literárias**. Revista (Con) Textos Linguísticos. v. 9, n 13, 2015. Disponível em <http://periodicos.ufes.br/contextoslinguisticos/article/view/11555>. Acesso em 30 out. 2019.
- ZENI, L. Literatura em quadrinhos. In: VERGUEIRO, Waldomiro, RAMOS, Paulo. (Orgs.). **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. São Paulo: Contexto, 2009. p. 127- 158.

