CEFET/RJ
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO

ZARATUSTRA EM MANGÁ: ANÁLISE DOS PROCESSOS DE ADAPTAÇÃO DO TEXTO FILOSÓFICO E REFLEXÕES PARA O ENSINO

Alexandre de Castro Junior

Proposta de Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Filosofia e Ensino, do Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca, CEFET/RJ, como parte dos requisitos necessários para obtenção do título de Mestre em Filosofia e Ensino.

Orientador:
Prof. Dr. Fabio Sampaio de Almeida

Rio de Janeiro

Dezembro/2023

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Central do CEFET/RJ

C355 Castro Junior, Alexandre de
Zaratustra em mangá: análise dos processos de adaptação do texto filosófico e reflexões para o ensino / Alexandre de Castro Junior. — 2023.
129f. : il. color. , enc.

Dissertação (Mestrado) Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca, 2023.
Bibliografia : f. 124-129
Orientador: Fabio Sampaio de Almeida

1. Nietzsche, Friedrich Wilhelm, 1844-1900. 2. Histórias em quadrinhos. 3. Filosofia - Estudo e ensino. I. Almeida, Fabio Sampaio de. (Orient.). II. Título.

CDD 193

Elaborada pela bibliotecária Tania Mello – CRB/7 nº 5507/04

ZARATUSTRA EM MANGÁ: ANÁLISE DOS PROCESSOS DE ADAPTAÇÃO DO TEXTO FILOSÓFICO E REFLEXÕES PARA O ENSINO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Filosofia e Ensino, do Centro Federal de Educação Tecnológica Celso Suckow da Fonseca, CEFET/RJ, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Filosofia e Ensino.

Alexandre de Castro Junior

Banca Examinadora:

Prof. Dr Fabio Sampaio de Almeida (CEFET/RJ) (orientador)

Prof. Dr. João André Fernandes da Silva (CEFET/RJ)

Profa. Dra. Luciana Mesquita Silva (CEFET/RJ)

Profa. Dr. Marcelo Senna Guimarães (UNIRIO)

SUPLENTE

Profa. Dra. Talita de Oliveira (CEFET/RJ)

Profa. Dra. Poliana Coeli Costa Arantes (UERJ)

Rio de Janeiro

Dezembro de 2023

AGRADECIMENTOS

Nesses anos de mestrado, de muito estudo, esforço e empenho, gostaria de agradecer a algumas pessoas que me acompanharam e foram fundamentais para a realização desse projeto. Por isso, expresso aqui, através de palavras sinceras, um pouco da importância que elas tiveram, e ainda têm, nesta conquista e a minha sincera gratidão. Primeiramente, agradeço aos meus pais Alexandre e Renata; ao meu irmão Rafael e a minha madrinha Regina, pela compreensão, pelo apoio financeiro, pois sei que foi difícil de entender os motivos da minha escolha de estudo, mas mesmo sem entender, vocês ainda me apoiaram na medida possível. Minha gratidão especial ao Prof. Dr Fabio Sampaio, meu orientador e, sobretudo, um querido e grande amigo, pela pessoa e profissional que é. Obrigado por sua dedicação, que o fez, por muitas vezes, deixando de lado seus momentos de descanso para me ajudar e orientar, é claro que eu não perturbei, nas suas merecidas férias. Também tenho que agradecer aos meus amigos das internets, Gabriela Marinho, Michelle Vidal, Jan, Cynara e Adriano, pois sem eles, quem ficaria escutando-me falar sobre filosofia no dia a dia. E para finalizar, gostaria de agradecer a família Peixoto pois sem eles, em um Natal e um ano novo específicos, as ideias iniciais desse projeto, não teriam saído do campo das ideias e nada disso teria existido.

RESUMO

ZARATUSTRA EM MANGÁ: ANÁLISE DOS PROCESSOS DE ADAPTAÇÃO DO TEXTO FILOSÓFICO E REFLEXÕES PARA O ENSINO

Esta pesquisa explora o potencial do mangá como ferramenta de ensino de filosofia, com foco na adaptação de "Assim falou Zaratustra" de Nietzsche. Inicia-se com uma análise histórica do mangá, desde sua origem no Japão até sua popularização no Brasil e sua aplicação em sala de aula. Embasada em estudos de tradução e adaptação de Hutcheon (2013), Stam (2009) e Sanders (2006), a pesquisa investiga como essa abordagem pode ser aplicada a textos filosóficos no formato de mangá. O estudo aborda a importância da mídia de quadrinhos, considerando as suas necessidades e peculiaridades destacadas por Eisner (1989), McCloud (1995) e Vasconcelos (2006). Destaca-se a necessidade de mesclar essa mídia com o texto filosófico para transformar o conteúdo em uma narrativa filosófica. O papel crucial da editora japonesa East press e em sequência da editora brasileira L&PM na criação desse novo formato é examinado, assim como a influência do uso de quadrinhos na facilitação dessa transformação. A pesquisa culmina na elaboração de um material didático utilizando os preceitos de Gallo (2012) destinado a educadores, buscando melhorar o engajamento dos alunos e sensibilizar e estimular o interesse dos alunos sobre conceitos filosóficos por meio da linguagem do mangá. Apesar de não apresentar dados sobre a eficácia do material, sua criação sugere possibilidades inovadoras para o ensino de filosofia. A conclusão destaca que, apesar da falta de aplicação imediata a proposta representa um passo significativo nos processos de ensino de filosofia, encorajando educadores a explorar abordagens dinâmicas. Os resultados da pesquisa apontam para a potencialidade do mangá em ressignificar e produzir outros sentidos sobre obras filosóficas, ora se aproximando ou se afastando das complexas ideias de Nietzsche. Reiterando o fato de que a adaptação não substitui a sua obra fonte, mas pode ser colocada em dialogo, indicando o seu potencial como uma ferramenta valiosa no contexto educacional.

Palavras-chave: Nietzsche; Mangá; Ensino de filosofia; Adaptação.

ABSTRACT

ZARATHUSTRA IN MANGA: ANALYSIS OF THE PROCESSES OF PHILOSOPHICAL TEXT ADAPTATION AND REFLECTIONS FOR TEACHING

This research explores the potential of manga as a tool for teaching philosophy, focusing on the adaptation of Nietzsche's "Thus Spoke Zarathustra." It begins with a historical analysis of manga, from its origins in Japan to its popularization in Brazil and its application in the classroom. Based on studies of translation and adaptation by Hutcheon (2013), Stam (2009), and Sanders (2006), the research investigates how this approach can be applied to philosophical texts in manga format. The study addresses the importance of comic media, considering its needs and peculiarities highlighted by Eisner (1989), McCloud (1995), and Vasconcelos (2006). It emphasizes the need to blend this media with philosophical text to transform the content into a philosophical narrative. The crucial role of the Japanese publisher East Press and subsequently the Brazilian publisher L&PM in creating this new format is examined, as well as the influence of comic usage in facilitating this transformation. The research culminates in the development of educational materials using the principles of Gallo (2012) aimed at educators, seeking to improve student engagement and raise awareness and stimulate student interest in philosophical concepts through the language of manga. Although not presenting data on the effectiveness of the material, its creation suggests innovative possibilities for the teaching of philosophy. The conclusion highlights that, despite the lack of immediate application, the proposal represents a significant step in the processes of teaching philosophy, encouraging educators to explore dynamic approaches. The research results point to the potential of manga in reinterpreting and producing other meanings about philosophical works, sometimes approaching, or distancing themselves from Nietzsche's complex ideas. Reiterating the fact that adaptation does not replace its source work but can be put into dialogue, indicating its potential as a valuable tool in the educational context.

Keywords: Nietzsche; Manga; Philosophy teaching; Adaptation.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Animais lutando no primeiro pergaminho de Chōjū-jinbutsu-giga 20
Figura 2 - "bárbaros do Sul" atribuídos a Kano Domi, representação dos Europeus 21
Figura 3 - Hokusai mangá 22
Figura 4 - Weekly Shonen Jump #36-37 2022 51
Figura 5 - One Piece volume 104 52
Figura 6 - Sandman: Edição Especial de 30 Anos – Vol. 2 56
Figura 7 - Boruto: Naruto Next Generations Vol. 1 57
Figura 8 - O Menino Maluquinho 58
Figura 9 - Assim falou Zaratustra 59
Figura 10 - Representação do tempo nos mangás. 60
Figura 11 - Linhas de movimento. 61
Figura 12 - Ângulo plonge 62
Figura 13 - Pillow shot. 62
Figura 14 - Grande plano geral 63
Figura 15 - Plano geral 63
Figura 16 - Plano inteiro 64
Figura 17 - Plano médio 64
Figura 18 - Plano americano 65
Figura 19 - Meio primeiro plano 65
Figura 20 - Primeiro plano 66
Figura 21 - Primeiríssimo plano 66
Figura 22 - Plano detalhe 67
Figura 23 - Feições faciais 67
Figura 24 Balão de fala 69
Figura 25 - Balão berro 69
Figura 26 - Balão tremulo 70
Figura 27 - Balão vibrado 70
Figura 28 - Balão uníssono 71
Figura 29 - Balão-zero ou ausência de balão 71
Figura 30 - Balão mudo 72
Figura 31 - Balão duplo 72
Figura 32 - Balão narração 73
Figura 33 preto e branco 75
Figura 34 Capa Brasileira capa Japonesa 78
Figura 35 - Coleção Pocket 78
Figura 36 Contracapa 79
Figura 37 folha de resto e texto de apresentação 80
Figura 38 enquadramento e balão. Parte 1 82
Figura 39 - Representação de Jesus 84
Figura 40 - Homens e o divino 86
Figura 41 - Ego 90
Figura 42 - Encontro entre o Jovem e o velho Zaratustra 91
Figura 43 - Onomatopeia 92
Figura 44 - cenário da igreja 94
Figura 45 - Cidade 94
Figura 46 - Enquadramento e balão. Parte 2 95

Figura 47 - Quadros com fundo preto 96
Figura 48 - Feições exageradas 97
Figura 49 - Eterno retorno 99
Figura 50 - Lista de personagens 100
Figura 51 - Sarjetas pretas 102
Figura 52 - Pagina contemplativa 103
Figura 53 - Explicação do Eterno retorno 104
Figura 54 - Deus está morto 107
Figura 55 - Comparativo entre parte 1 e 3 108
Figura 56 - Comparativo 2. Parte 1 e 3 109

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Catálogo de teses 32
Tabela - 2 traduções 46
Tabela 3 Enquadramento / Balão. Parte 1 83
Tabela 4 Enquadramento / Balão. Parte 2 95

Sumário

Introdução: Pensar o filosofar em quadrinhos? 10

1. Mangás, histórias em quadrinhos japonesas: um breve histórico 19

1.1 Mangás no Brasil 25

1.2 Histórias em quadrinhos na escola 28

2 Palavras em movimento: Um olhar crítico sobre tradução, adaptação e as dificuldades da linguagem dos quadrinhos. 35

2.1 Tradução 35

2.2 Adaptação 39

2.3 As dificuldades e desafios na tradução e adaptação de mangás 47

2.3.1 Editoras 49

3 A linguagem dos quadrinhos japoneses: recursos metodológicos 54

3.1 Autor e Ilustrador 55

3.2 Estrutura dos quadrinhos / mangás 59

4 Filosofia em Mangá: Uma proposta de Análise 76

4.1 Paratexto 76

4.1.1 Capa e contracapa 77

4.1.2 folha de rosto e texto de apresentação 79

4.2 Parte 1 (SUPER-HOMEM) 82

4.3 Parte 2 (O CAMELO) 93

4.4 Parte 3 (O LEÃO) 101

5 Produto educacional 111

6 Considerações finais 121

7 Referências 124

Introdução: Pensar o filosofar em quadrinhos?

Ingressei na UFRJ em 2010 na faculdade de letras português-japonês, e ao longo do curso, cultivei o interesse por várias temáticas que rondavam tanto o ensino de japonês, quanto o ensino de português, esses meus interesses podem ser pelo fato de que quando se está na faculdade se é "bombardeado" com novos pensamentos e possibilidades e se acaba experimentando de tudo um pouco. E é claro, não posso esquecer de comentar da minha paixão que são os quadrinhos, em específico, os japoneses que são conhecidos como mangá. No período de estágio obrigatório na licenciatura, acabei tendo a oportunidade de trabalhar com uma turma de 9º ano, utilizando um recorte de quadrinhos (mangá) para o auxílio da leitura e desde esse momento acabei percebendo como os quadrinhos podem ser utilizados como um facilitador para o ensino (não importando a disciplina). No caso desta pesquisa, o foco é a utilização com a filosofia. Então, quando acabei adentrando o mestrado do PPFEN percebi que a linha de pesquisa 2 (Questões Políticas, Sociais e Culturais no Ensino de Filosofia) me daria o suporte que eu necessitava, tendo em vista que trabalha com as questões sociais e culturais envolvidas no ensino de filosofia. Não foi muito difícil elaborar um projeto que envolvesse os meus pontos de interesse com a linha de pesquisa, é claro que por não ter uma formação em filosofia, às vezes esse fato me deixa um pouco inseguro quando trabalho com o tema e por esse motivo creio eu que terminei fazendo todas essas escolhas ao longo do projeto. Começo com os objetivos da dissertação, para a partir daí discutir algumas das questões que este trabalho busca mobilizar.

A escolha da obra "*Assim falou Zaratustra*" de Friedrich Nietzsche para o meu trabalho é motivada por uma análise do cenário de publicação de mangás e a expansão notável desse mercado no Japão. Em 2022, a indústria de mangás japonesa atingiu um faturamento significativo, aproximando-se de 677 bilhões de ienes (cerca de R$ 25,5 bilhões)[1]. A Associação Japonesa de Editores de Mangá (Japan Magazine Publishers

[1] Disponível em: https://www.uol.com.br/splash/noticias/2023/04/27/mangas-impulsionam-a-economia-do-japao-e-esta-serie-e-agrandeestrela.htm#:~:text=Segundo%20estatísticas%20divulgadas%20em%20março,%24%2025%2C5%20bilhões acesso 05 maio. 2022

Association - JMPA) conta com 95 editoras associadas, demonstrando a vasta abrangência e as inúmeras possibilidades de publicações dentro desse contexto[2].

Ao compararmos essa realidade com o mercado brasileiro de mangás, notamos que as editoras brasileiras planejam lançar mais de 100 obras no mês de novembro de 2023[3], conforme informações disponíveis no site Biblioteca Brasileira de Mangás. Esse cenário dinâmico e diversificado no mercado editorial brasileiro torna-se particularmente interessante quando consideramos a aplicação dessas obras no ambiente educacional, mais especificamente em salas de aula.

No contexto do ensino de filosofia, a escolha específica do mangá "*Assim falou Zaratustra*" da editora japonesa East Press, posteriormente publicada no Brasil pela editora L&PM, surge como uma ponte intrigante entre a filosofia de Nietzsche e a linguagem acessível e visualmente rica dos mangás. Explorar como essa obra pode ser integrada ao ambiente de sala de aula é o cerne da minha investigação, com um capítulo posterior dedicado a uma análise mais aprofundada das editoras envolvidas nesse processo.

O objetivo geral deste trabalho é analisar as possibilidades de usar o mangá de "*Assim falou Zaratustra*" na etapa de *sensibilização*, proposta por Silvio Gallo (2012), no ensino de filosofia em sala de aula. Por esse motivo o público-alvo desse trabalho é o professor, não apenas o de filosofia, mas também os de línguas ou artes ou qualquer outro que esteja interessado em como a linguagem dos quadrinhos pode sensibilizar e potencializar o ensino.

objetivos específicos são: 1) verificar a presença e o modo como são apresentados conceitos de Nietzsche no mangá; 2) analisar imagem e texto na construção da reflexão filosófica no mangá; 3) elaborar uma proposta de material didático que aborde o uso de quadrinhos japoneses, para o ensino de filosofia. Nos próximos parágrafos vou destrinchar os meus objetivos com a dissertação.

---

[2] Disponível em: https://www.j-magazine.or.jp/user/top/english acesso 18 jul. 2023

[3] Disponível em: https://blogbbm.com/tag/checklist-novembro-2023/ acesso 12 nov 2023

No livro "Dicionário Nietzsche", uma obra organizada pelo Grupo de Estudos Nietzsche (GEN) (2016), são apresentados 156 verbetes que exploram os conceitos centrais da filosofia de Nietzsche. Essa obra demonstra o desafio hercúleo de pesquisar e compreender a complexidade do pensamento de Nietzsche em sua totalidade. A filósofa brasileira Scarlett Marton, uma das maiores especialistas em Nietzsche, em seu texto "O Eterno Retorno do Mesmo," analisa diversos conceitos, com foco no conceito do eterno retorno, mas também estabelecendo conexões com outros conceitos fundamentais presentes na obra de Nietzsche, como o além-do-homem, a vontade de potência, o projeto de transvaloração dos valores e a ideia de amor fati.

Por outro lado, na contracapa do mangá "*Assim falou Zaratustra*", é mencionado que o trabalho se concentra nos conceitos fundamentais elaborados por Nietzsche, especificamente o "super-homem" e o "eterno retorno". Observa-se que, tanto no livro quanto no mangá, existe uma tendência de enfatizar certos conceitos considerados centrais na obra de Nietzsche.

Nesta dissertação, a análise dedica-se em verificar se esses conceitos estão presentes no mangá e como são abordados. É um esforço para compreender como a adaptação em formato de mangá interpreta e transmite os conceitos filosóficos de Nietzsche, e se consegue capturar a complexidade e a profundidade do pensamento do filósofo através do meio visual e narrativo dos quadrinhos.

Silvio Gallo (2012) no livro *Metodologia do Ensino de Filosofia* nos apresenta quatro passos didáticos para o ensino de filosofia: *sensibilizar, problematizar, investigar e conceitualizar*. A etapa da sensibilização é o que nos importa neste trabalho.

> Sensibilização: Trata-se, nessa primeira etapa, de chamar a atenção para o tema de trabalho, criar uma empatia com ele, isto é, fazer com que o tema "afete" os estudantes. Sabemos que os conceitos só são criados para enfrentar problemas, e que só enfrentamos os problemas que efetivamente vivemos. Ora, de nada adiantaria que o professor indicasse um problema aos alunos. Para que eles possam fazer o movimento do conceito, é preciso que o problema seja vivido como um problema para eles. (GALLO, 2012, p. 96)

Gallo continua a sua argumentação, nos dizendo que é possível nessa etapa fazer um exercício que ele chama de *alargamento dos horizontes culturais*, onde a utilização de elementos culturais dos alunos, por exemplo alguma música que vai chamar a atenção deles, podendo também depois introduzir outras músicas, de outros referenciais,

que toquem no mesmo assunto. O filosofo da educação Dermeval Saviani (1983), possui um entendimento parecido com a etapa de sensibilização do Gallo, ele diz que para filosofar é necessário refletir partindo de problemas desafiadores da realidade na qual vivemos, buscando caminhos de construção para possíveis respostas ou novas perguntas. Novas perguntas podem ser sempre iluminadoras de novos caminhos.

Alejandro Cerletti, em *O Ensino de Filosofia como Problema Filosófico*, supõe que a leitura não poderá ser o fim em si mesma, antes, ela precisa ser um meio para o filosofar. Ele diz que, "[...] os textos filosóficos serão uma ferramenta central para o filosofar, mas não um fim em si mesmo." (CERLETTI, 2009, p.81). Para o autor, isso não quer dizer que só se faz Filosofia por meio do contato com os textos; os textos são um passo para que se filosofe. Para Cerletti, o professor, por meio da leitura, precisará estimular os estudantes para que eles desejem filosofar.

Os mangás podem ser utilizados como "novos caminhos", como as músicas para Gallo. Por meio dos mangás, a filosofia é construída com o recurso da arte, mediante uma combinação de dois diferentes códigos: a imagem e o texto. É uma reflexão feita com ênfase no imagético. As histórias em quadrinhos, com sua força verbal e pictórica, podem ser uma forma de expressão filosófica, pois apresentam condições para provocar o espírito crítico, a imaginação e o pensar próprio, ainda que a argumentação, a defesa de uma ideia ou a proposição de um problema sejam feitas de maneira diferente daquela do discurso acadêmico. E de modo geral, as histórias em quadrinhos já fazem parte da rotina escolar como material de apoio, disponibilizado em muitas bibliotecas pelo PNBE (Programa Nacional Biblioteca da Escola).

O PNBE foi criado pelo governo federal, em 1997, com o objetivo de promover o hábito da leitura e ampliar o acesso à cultura e à informação e também incentivar à leitura nos alunos e professores por meio da distribuição de acervos de obras de literatura, de pesquisa e de referência" (PNBE, 2019). Desde 2006, segundo Vergueiro e Ramos (2009), o PNBE busca inserir nas escolas, em forma de quadrinhos, as obras consideradas como clássicos brasileiros, com a intenção de aproximar e instigar os estudantes a conhecerem esse gênero da cultura nacional. Tal preocupação governamental fomenta o surgimento de profissionais direcionados à adaptação de histórias em prosa para os quadrinhos, aumentado a produção e o mercado do gênero (RAMOS; VERGUEIRO; FIGUEIRA, 2014).

Quando se aborda a interseção entre literatura e quadrinhos, uma controvérsia recorrente surge em torno da legitimidade dos quadrinhos como forma de expressão literária. Em 2023, essa discussão alcançou um novo patamar com a participação do renomado quadrinista Mauricio de Sousa na disputa pela cadeira 8 na Academia Brasileira de Letras. No desfecho dessa contenda, Sousa acabou por não conquistar a referida cadeira, sendo esta atribuída ao filólogo Ricardo Cavaliere.

Compreendemos que essa polêmica muitas vezes orbita em torno da própria definição de literatura, tradicionalmente concebida como a arte das palavras, abrangendo os diversos gêneros literários. Cada um desses gêneros possui suas nuances específicas, mas todos compartilham o objetivo comum de transmitir emoções e contar histórias por meio do texto. Os quadrinhos, por sua vez, desafiam essa definição ao unir imagens e palavras, proporcionando uma narrativa que transcende as limitações do texto isolado. Essa fusão singular de elementos visuais e textuais cria uma forma de contar histórias considerada enriquecedora por alguns, digna de reconhecimento como literatura, enquanto outros resistem a essa ideia, fundamentados em concepções mais convencionais sobre o que constitui uma obra literária.

Contudo, é importante destacar que nosso objetivo aqui não é aprofundar-nos na controvérsia sobre se os quadrinhos são ou não literatura. Em vez disso, reconhecemos a crucialidade de afirmar que, independentemente de sua origem geográfica e estilo, as histórias em quadrinhos podem ser consideradas uma forma de arte. Nosso foco será explorar mais profundamente esse aspecto artístico, reconhecendo a diversidade de estilos e origens que contribuem para a riqueza dessa forma de expressão.

O teórico e crítico de cinema Ricciotto Canudo (1911)[4] escreveu o manifesto das sete artes. Para Canudo, existiriam sete tipos de artes: música, dança, pintura, escultura, teatro, literatura e cinema. A publicação de Canudo foi responsável pelo cinema ficar conhecido como *a sétima arte*. Não que tenha sido o primeiro a fazer algum tipo de listagem ou classificação sobre a arte, pois no século anterior, o filósofo alemão Georg Wilhelm Friedrich Hegel, já havia proposto uma listagem inicial de cinco formas de expressões artísticas: arquitetura, escultura, pintura, música e poesia**.** A questão é que a

[4]Disponívelem:https://web.archive.org/web/20121127101440/http://isites.harvard.edu/fs/docs/icb.topic235120.files/CanudoSixth_.pdf acesso 10 dez. 2022

proposta de Canudo foi amplamente divulgada e ainda hoje é utilizada como uma classificação para os tipos de arte. Com o passar dos anos e com o desenvolvimento de novas tecnologias, foram surgindo novos tipos de arte: fotografia, história em quadrinhos, jogos eletrônicos e arte digital. E os quadrinhos ficaram conhecidos como a "nona arte". O termo tem sua origem em um artigo do crítico de cinema Claude Beylie ("La bande dessineé est-elle un art?"), de 1964 (CAMPOS, 2015).

Dentre os tipos de arte que revisitam e realizam diferentes formas de diálogos com obras produzidas em outros suportes artísticos, estão as histórias em quadrinhos, das quais faz parte o mangá, objeto de estudo deste trabalho. Arte narrativa por natureza ou uma arte sequencial, segundo o notório conceito do quadrinista e teórico americano Will Eisner (1989), o quadrinho traz em si grande potencial comunicativo, apresentando uma união própria entre as linguagens verbal e não-verbal. Com a literatura, arte que também trabalha com a narratividade, o quadrinho tem estabelecido uma ampla interação, em que as linguagens e enredos se interseccionam para o desenvolvimento de várias obras. (MOYA, 1986, p. 12). Moya (1986), no capítulo "No princípio, era o amarelo" vai dizer que essa maneira de narrar surgiu com o americano Richard Outcault, que publicou nos jornais o que foi considerada a primeira história em quadrinhos, *Yellow Kid (1896)*. Era uma tirinha que trazia como personagem uma criança, que vivia nos guetos americanos, falava gírias e vestia uma camisola amarela. Essa História em quadrinho "HQ" tinha como propósito criticar a sociedade de consumo e trazer à tona assuntos como a questão racial. Atualmente, as HQs estão presentes em todo o mundo e representam um importante meio de comunicação de massa. Não podemos esquecer de notar que esse trabalho de conclusão mesmo falando muitas vezes com os termos de histórias em quadrinhos ou HQs, na verdade tem por objetivo de falar sobre especificamente de mangá, que é o nome dado originalmente às histórias em quadrinhos japonesas. O mangá possui características que o difere das demais revistas em quadrinhos, como a forma de leitura, publicação, diagramação e traços nos desenhos dos personagens, isso apenas falando nos aspectos da forma, sem contar os aspectos culturais que atravessam e constituem seu conteúdo.

As histórias em quadrinhos, dentre as quais destacam-se os mangás, tornaram-se ao longo dos anos um dos gêneros mais lidos em todo o mundo. Elas que historicamente foram relegadas a uma posição marginal e consideradas, durante muito tempo, uma manifestação reduzida, simplificada ou inferior da arte literária.

No entanto, a variedade de publicações e a qualidade das narrativas fizeram com que leitores e estudiosos fossem cativados por esse tipo de narrativa gráfica. O interesse educacional nas histórias em quadrinhos, considerada um movimento artístico, expõe as possibilidades do gênero e sua versatilidade. Como dito anteriormente, nos últimos anos não é incomum encontrar nas bibliotecas escolares ou públicas, acervos contendo histórias em quadrinhos, também chamadas gibis, de diversas origens, incluindo também os mangás.[5] Engana-se quem pensa que essas obras só têm função de entreter, muitos se não todos de uma forma peculiar passam conceitos como empatia, solidariedade, sororidade e outros princípios muitas vezes muito longe dos livros didáticos ou até mesmo não tão perto da realidade do leitor que pode ser uma criança de oito anos ou um adulto.

Com a ampla popularidade dessa mídia como entretenimento também temos ao longo do tempo um aumento no campo acadêmico, quando se percebe que os quadrinhos se tornaram um objeto de pesquisa relevante e podemos citar algum dos seus pesquisadores Moacy Cirne, Luiz Cagnin Álvaro de Moya, Waldomiro Vergueiro, Flávio Calazans, Will Eisner, Scott McCloud, Sônia Luyten etc.

Só que ao se pesquisar no Catálogo de Teses e Dissertações da Capes, que tem como objetivo facilitar o acesso a informações sobre teses e dissertações defendidas junto a programas de pós-graduação do país, nesses últimos 5 anos é possível verificar que no âmbito de Mestrado e Doutorado, com a palavra-chave mangá, percebemos que existem pesquisas sendo conduzidas. Só que as temáticas por elas propostas não possuem uma grande variação, tendo basicamente temas de educação, letras e ensino. Mas em contrapartida não se foi possível encontrar pesquisas contendo estudos tradutórios e estudos filosóficos que são a base desse trabalho e podemos dizer que nem naqueles trabalhos situados no campo de pesquisa educacional foi encontrado alguma seção que aborde os questionamentos da adaptação e da filosofia.

Essa pesquisa de mestrado tem como foco a obra "*Assim falou Zaratustra*" de Friedrich Nietzsche, com ênfase em sua adaptação para o formato de mangá, publicada

[5] Os mangás se diferenciam das outras obras, pelo seu sentido de leitura ocidental, em que começamos a ler o livro com a lombada virada para a esquerda, os mangás seguem a leitura oriental. Ou seja, a lombada fica virada para a direita. Os mangás costumam ser publicados em preto e branco, com algumas páginas coloridas ao começo de cada capítulo (dependendo do estilo do artista) e em tamanhos variados. Eles também podem ser divididos para grupos etários diferentes: Shounen, Shoujo, Seinen e Josei.

no Brasil pela editora L&PMpocket. Para nortear esta investigação, foram adotadas teorias relevantes sobre adaptação, incluindo os estudos da respeitada acadêmica Linda Hutcheon (2013), "*uma teoria da adaptação*" que desenvolve uma teoria abrangente sobre o processo de adaptação de obras, além das contribuições de Robert Stam (2009) na obra "*Teoria e Prática da Adaptação*" e os estudos de Julie Sanders (2006) em "*Adaptation and Appropriation*".

Quais processos foram envolvidos na adaptação da obra até chegar ao Brasil? Quando analisamos um quadrinho de origem japonesa baseado em uma obra filosófica alemã, vendido no Brasil, é natural supor que diversos processos de tradução e adaptação ocorreram ao longo do caminho. Inicialmente, a obra de Nietzsche em alemão teve que ser traduzida para o japonês. Em seguida, ela foi adaptada de um contexto literário para uma nova mídia, o mangá. Por fim, essa adaptação em japonês foi novamente traduzida, desta vez para o português. No entanto, a identificação dos profissionais envolvidos nesses processos e a compreensão de como eles ocorreram são desafios relevantes, pois muitas vezes não temos acesso aos detalhes de cada etapa.

Qual era o nível de conhecimento dos responsáveis sobre os conceitos de Nietzsche e sobre a sua filosofia? Uma questão intrigante é se os responsáveis por essa adaptação tinham conhecimento em estudos de Nietzsche ou filosofia. Isso é fundamental, pois influenciaria a maneira como os conceitos de Nietzsche foram interpretados e adaptados. A ausência de conhecimento filosófico poderia levar a adaptações equivocadas ou a simplificações excessivas dos conceitos originais.

Preservação, Omissão e Transformação na Adaptação? A comparação entre a obra original de Nietzsche e sua adaptação em mangá é um aspecto fundamental dessa pesquisa. É importante analisar o que foi preservado, o que foi omitido e o que foi transformado durante os processos de tradução e adaptação. Isso pode envolver a análise das páginas do mangá em comparação com as passagens relevantes da obra original, destacando as diferenças significativas e as escolhas feitas na representação dos conceitos filosóficos de Nietzsche.

Quando falo de adaptação, utilizo o pensamento da Hutcheon (2013) em que a adaptação é um processo de transposição de um texto para uma nova mídia, ou seja, a chamada tradução intersemiótica, por exemplo, a transcodificação ou de recriação de um romance para o cinema, a transformação de um gibi em desenho animado, e assim

por diante. Um dos ramos da tradução é a intersemiótica, que pode ser vista na literatura, cinema, charges, desenhos, pinturas etc. A adaptação, para Hutcheon (2013), é dividida entre produto e processo que ao recontar histórias, mantém o caráter singular da obra em que foi inspirada, logo não se "copia o original" e sim se cria uma obra independente.

Além disso gostaria de verificar a possibilidade de usar esse quadrinho como um sensibilizador para o ensino de filosofia no caso obviamente com o enfoque na obra de Nietzsche, *Assim falou Zaratustra*, mas sem se esquecer que a editora Japonesa East Press possui atualmente mais de 120 obras publicadas sobre vários assuntos e que algum desses trabalhos se encontra em território nacional. Então dependendo de como são feitas modificações nas obras, é possível afirmar que poderíamos, como professores em sala de aula, talvez ter uma adição de alguns novos mangás que poderiam ser utilizados em conjunto com os alunos.

Buscando responder às questões apresentadas, o presente trabalho de conclusão percorre a seguinte estrutura. No primeiro capítulo, apresenta-se um apanhado histórico sobre quadrinhos, dando enfoque ao mangá, subdividindo o capítulo entre mangá, mangá no brasil e histórias em quadrinhos na escola, discutindo a importância da arte sequencial japonesa nas terras brasileiras e como que ela posteriormente foi e pode ser usada em sala de aula com a implementação do PNBE. No segundo capítulo apresenta-se a Teoria da Adaptação, proposta por Linda Hutcheon (2013). Nele se delineia o que se pode entender do processo e do produto gerado pela atividade adaptadora, bem como suas implicações no diálogo entre original e adaptado. O capítulo terceira marca as obras originais, *Assim falou Zaratustra*, apresentando brevemente na biografia do autor, Nietzsche, quando se julgou relacionado ao tema. Como as obras adaptadas ultrapassam o campo da prosa, ao qual pertence a obra original, e as configuram como uma história em quadrinhos, o capítulo quarto visa a apresentar a editora Japonesa *East Press* e as versões quadrinizadas das obras de Nietzsche. Na quinta parte, vamos analisar fragmentos selecionados da obra, verificando como os conceitos de Nietzsche são transpostos para os quadrinhos. E por fim na sexta e última parte iremos detalhar o nosso produto educacional que será uma sequência didática ou um manual em que se apresentaria para o professor maneiras de se desenvolver os quadrinhos com as turmas.

1. Mangás, histórias em quadrinhos japonesas: um breve histórico

Ao falar sobre histórias em quadrinhos, em sentido amplo, devemos lembrar que elas, forma de representação visual que usa desenhos sequenciais para compor uma narrativa, sempre estiveram presentes na história, inclusive desde a pré-história com as pinturas rupestres que relatavam o dia a dia das civilizações, ainda que fossem muito diferentes do que conhecemos hoje em dia como produção cultural desse tipo. O que caracteriza as HQs atualmente é o conjunto de técnicas, nomeado por Will Eisner (1989) como arte sequencial utilizado pelos autores em seu processo de construção da narrativa gráfica, A arte sequencial é um processo de encadeamento sequência de imagens que transmitem ação, movimento e informações em uma determinada história em quadrinho, considerada hoje em dia como nona arte por conter como elementos principais em sua estruturação a cor, a palavra e a imagem. O autor diz que a função principal dos quadrinhos é "comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolvendo o movimento de certas imagens no espaço" (EISNER, 1989, p. 38).

Para os japoneses, "comunicar ideias através de imagens" não é de certo modo um conceito novo, tendo em vista que a primeira forma de linguagem escrita que foi utilizada no Japão foram os ideogramas chineses no século IX chamado de kanji que desenvolveram uma predisposição para a forma visual de comunicação.

> Até entrarem em contato com os chineses, os japoneses não tinham uma linguagem escrita. No século IX utilizaram os ideogramas existentes na China para representar sua linguagem oral. Desse empréstimo criaram um silabário nipônico simplificado de 50 caracteres para representar a fala, denominado hiragana. Assim, ao lado da escrita chinesa, desenvolveu-se uma escrita japonesa bastante simplificada, que deu enorme impulso ao desenvolvimento da literatura japonesa. (LUYTEN, 2011, p. 20)

Com isso podemos perceber que a história da escrita japonesa se baseia na abstração do imagético para o papel, "signos que representam e expressam visualmente a ideia de palavras, diferente da escrita alfabética, que não transmite sensorialmente nenhum sentido" (LUYTEN, 2011, p. 20). Logo, é preciso que a pessoa decodifique as palavras em conceitos para ter o sentido desejado.

Quando verificamos uma origem para os mangás, (SCHODT, 1983) menciona os ***Emakimono*** (絵巻物, lit. "rolo de pintura", ou *emaki-mono*) ou ***emaki*** (絵巻), é

composto pelo kanji e (絵, "pintura"), maki (巻, "rolo" ou "livro") e mono (物, "coisa"). O termo refere-se a longos rolos de papel pintado ou seda, que variam em comprimento de menos de um metro a vários metros de comprimento; alguns são relatados como medindo até 12 metros de comprimento. Os pergaminhos contam uma história ou uma sucessão de anedotas (como crônicas literárias ou parábolas budistas), combinando elementos pictóricos e narrativos, cuja combinação caracteriza os movimentos artísticos dominantes no Japão entre os séculos XII e XIV (WILLMANN, 2012).

Esse tipo de abordagem teve como marco inicial o século XII, com os ***Chōjū-jinbutsu-giga*** (鳥獣人物戯画, literalmente "caricaturas de animais-pessoas"), também encontrado na sua versão encurtada como ***Chōjū-giga*** (鳥獣戯画, "caricaturas de animais") “Não sendo raras as ocasiões em que estas apresentavam temas escatológicos ou eróticos” (MOLINÉ, 2004, p. 18).

Figura 1 - Animais lutando no primeiro pergaminho de Chōjū-jinbutsu-giga



Fonte: Wikipedia

No período Edo[6], o Japão passou pelo seu período de isolamento, mas desenvolveram novas grafias e aprimoraram suas técnicas de gravação. A maior parte das gravuras eram de temáticas religiosas e meditação. Mais tarde, surgiram pinturas feitas em madeiras que retratavam de forma cômica a chegada dos europeus ao Japão (Figura 2 Bárbaros do sul) (MOLINÉ, 2004). Outros recursos gráficos foram surgindo: Como podemos citar o Zenga “figuras zen”: imagens monocromáticas destinadas para

[6] O Edo Bakufu ou Período Edo. É um período da história do Japão que foi governado pelos xoguns da família Tokugawa, no período de (1603-1868), estabelecido por Tokugawa Ieyasu na então cidade de Edo Foi um período de forte isolamento político-econômico do país e rígido controle interno, regulando os feudos através do código de leis. Em 1868, o período terminou com a Restauração Meiji, quando o governo imperial recuperou sua autoridade, marcando o fim das ditaduras feudais, iniciando a modernização do Japão.

meditação; Otsu-ê “desenhos de otsu”: amuletos budistas com caricaturas coloridas; pinturas Nanban “bárbaros do sul” termo com que os japoneses apelidaram os europeus: biombos que retratavam a chegada dos primeiros europeus ao Japão, inicialmente os portugueses e holandeses; Ukiyo-ê (“ilustrações do mundo flutuante”): xilogravuras que abordavam uma temática variada – relatos de viagens, cenas de teatro a retratos de pessoas notáveis e comuns.

Figura 2 - "bárbaros do Sul" atribuídos a Kano Domi, representação dos Europeus



Fonte: Wikipedia[7]

O pintor Katsura Hokusai (1760-1849), cuja obra mais conhecida no ocidente é *As Trinta e Seis Vistas do Monte Fuji*. Foi o primeiro a desenvolver desenhos sequenciais que foram encadernados e batizados como Hokusai Manga que eram lidos da direita para esquerda diferente da nossa cultura Ocidental. Esse acaba sendo o primeiro registro da palavra mangá. “Hokusai não poderia imaginar que a palavra, por ele inventada, abriria caminho, a partir da referida década, a uma das mais prósperas e gigantescas indústrias do país” (MOLINÉ, 2004, p. 19).

[7] Disponível em: https://es.wikipedia.org/wiki/Nanban#/media/Archivo:Namban-08.jpg. Acesso 08 dez. 2022.

Figura 3 - Hokusai mangá



Fonte: amorosart[8]

O almirante norte-americano Matthew Calbraith Perry chega ao Japão em 1853 com o objetivo de estabelecer laços de amizade entre os Estados Unidos e assim, acabando com o isolamento de mais de dois séculos. Com o início de uma nova era no Japão o período Meiji[9]. Para as artes, vieram novas técnicas, podemos citar a charge europeia, zincogravura, litogravura e fotogravura a traço. Luyten (2011) diz que:

> É um momento importante na evolução histórica dos mangás, quando houve a fusão de uma longa tradição com a inovação, desaguando no nascimento de histórias em quadrinhos como veículo de comunicação. (LUYTEN, 2011, p. 102).

Essa época influenciou o desenvolvimento e a publicação do desenho humorístico japonês, principalmente pelo trabalho do inglês Charles Wirgamn (1835-1891), que por meio do seu periódico humorístico *Japan Punch* introduziu a charge política e o uso de balões. (LUYTEN, 2001, p. 102), e do francês Georges Bigot (1860 – 1927), publicou o semanário *Tôbaé.* A publicação era destinada aos estrangeiros residentes no país, mas influenciou os artistas locais, criando-se um padrão narrativo.

É na década de 1900, Rakuten Kitazawa (1876 – 1955) foi o primeiro desenhista a surgir como mangaká[10], criando sua própria revista colorida de quadrinhos e charges.

---

[8] Disponível em: https://it.amorosart.com/opera-hokusai-hokusai_manga-75306.html. Acesso 08 dez. 2022.

[9] O Período Meiji ou Era Meiji constitui-se no período de quarenta e cinco anos do Imperador Meiji do Japão, que se estendeu de 3 de fevereiro de 1867 a 30 de julho de 1912. Nessa fase, o Japão conheceu uma acelerada modernização, vindo a constituir-se em uma potência mundial.

[10] Mangaká (em japonês: 漫画家 lit. *cartunista* ou *quadrinista*). No Japão a palavra é utilizada para se referir a qualquer artista, tanto japoneses quanto estrangeiros.

Foi somente em 1910, graças ao cinema, que os japoneses conheceram os desenhos animados. Em 1913, desenhistas japoneses produziram um curta metragem Saru Kani Kassen (A Luta entre o Caranguejo e o Macaco), baseado em contos infantis.

Nos anos 1920, Noburo Ofuji é considerado um pioneiro na animação Japonesa, pois foi o primeiro a criar um anime com som nos anos de 1927 Osekisho (O Inspetor de Estação) e nos anos de 1937 foi o primeiro a produzir desenho animado japonês em cores chamado Katsura Hime (Princesa Katsura).

Ainda em 1927, Yasuji Murata produziu pela primeira vez no Japão uma animação nos mesmos moldes dos americanos: desenhos sobre celulóide e full animation, fotografando 24 imagens por segundo; a obra foi Tako no Hone (Os Ossos do Polvo) (SATO, 2005).

Neste período a maioria dos quadrinhos tinha como público-alvo adultos, e só na década de 1930 é que as revistas infantis ganham destaques, como a *Shonen Club* publicada pela Editora Kodansha, onde as melhores histórias eram publicadas em forma de livro (LUYTEN, 2011). É neste ano também que há uma divisão nas HQs no Japão, separando histórias para adultos e crianças, e dividindo também entre gêneros, mangás voltados para meninos e para meninas, existindo até os dias atuais, sendo assim classificados como *shôjo* (meninas) e *shonen* (meninos). É também na década de 30 que o Japão entra em guerra contra a China, e nessa época toda a produção cinematográfica é voltada à exibição de filmes e animações de propagandas bélicas; toda a produção era controlada pelos militares, e foi nessa época que houve o maior avanço das técnicas em animação e impressão, pois eram financiadas pelo governo.

Durante o conflito, a produção caiu drasticamente, devido à escassez de papel, tinta, aos quadrinistas que se alistaram e principalmente pela censura. A derrota da nação e a consequente reconstrução árdua fizeram com que surgisse demanda por diversões a preço baixo, como kamishibai (teatro de papel, apresentado em espaços públicos) e kashihon-ya (espaços fixos ou itinerantes que disponibilizavam livros de aluguel).

> Uma das principais razões para esse renascimento foi o fato de que o povo japonês, uma vez derrotado, queria o mais rápido possível apagar os traços da vigência de outros ideais. Os mangás do pós-guerra não exploraram o tema bélico, com foi feito em outros países, por uma única razão: o Japão hoje é a única grande nação do mundo a ter uma cláusula em sua constituição renunciando à guerra para sempre e proibindo a manutenção de forças de combate aéreas, navais ou terrestres. (LUYTEN, 2011, p. 18).

Foi nos anos 50, que um desenhista chamado Osamu Tezuka modificou a forma de como era feita o mangá e o anime, ele começou a dar maior destaque aos olhos, os tornando grandes e brilhantes, foi influenciado por Walt Disney juntando aos quadrinhos técnicas de enquadramento cinematográfico e animação.

Os outros autores começaram a copiar esse novo estilo apresentado por Osamu Tezuka como os personagens de olhos grandes, que se tornaram características das animações orientais, e um dos motivos para isso, segundo Moliné (2004), seria pela maior facilidade de os autores transmitirem emoções sinceras e psicologicamente profundas.

O mangá, já por volta de 1960, conhecia suas primeiras autoras, que apareciam em profusão. Na década seguinte, o erotismo tomou força. As narrativas femininas adultas só se consolidaram na década de 1980, com a ascensão da mulher japonesa no mercado de trabalho.

Surgiu no final da década de 80 uma nova proposta de mangás educacionais o joho mangá (mangá informativo 情報), que tem por objetivo apresentar temas educacionais complexos, podemos citar a editora brasileira Novatec que possui a série guia mangá que apresenta estudos de matemática e ciências em mangá. Ela possui publicações sobre os temas de cálculo, bioquímica até banco de dados. Esse gênero de mangá também apresenta biografias de personalidades, como Akio Morita (fundador da Sony) e Carlos Ghosn (diretor executivo da Renault e Nissan, que conduziu a reestruturação da montadora japonesa no início da década de 2000). Com uma abordagem mais amigável dos quadrinhos, matérias escolares complicadas e temas intrincados se tornavam mais acessíveis aos leitores.

Entre os anos de 1990 e 2000, o mangá se expandiu pelo Ocidente, através da globalização e impulsionada principalmente pela Internet. Falaremos na próxima seção sobre a presença dos mangás no Brasil.

1.1 Mangás no Brasil

A imigração japonesa no Brasil tem como marco inicial a chegada do navio Kasato Maru, em Santos, no dia 18 de junho de 1908 após uma viagem de 52 dias, trazendo os primeiros imigrantes vindos do Japão, 781 pessoas ou no caso 165 famílias. Durante os próximos anos, os imigrantes Japoneses se fixaram por todo o Brasil. Com as famílias de imigrantes japoneses que chegaram ao país, pelos dados disponíveis nas informações estatísticas do IBGE de Japoneses 1908-1956, é possível mensurar que nos anos de 1940 existia no país uma população oriunda do Japão de mais de 140 mil pessoas.[11]

Saito (1980) classifica que os imigrantes que chegaram no Brasil até 1941 como fase I, entraram quase 200 mil imigrantes e, entre 1953 e 1962, o autor classifica como fase II, 50 mil. Os imigrantes da fase I caracterizavam-se por serem de procedência rural (pequenos proprietários ou proprietários arrendatários no Japão), direcionados aqui principalmente para a cultura do café e que vinham com a intenção de retorno após o sucesso econômico. Os imigrantes da fase II, muitos deles das antigas possessões e colônias japonesas (Taiwan, Coréia, Manchúria etc.), chegaram com o intuito de relocação permanente e foram dispersos em núcleos coloniais (Amazônia, Nordeste, Sul, São Paulo e Paraná). Com o aumento da industrialização no Japão e o "milagre brasileiro", a fase III trouxe um novo tipo de migrante caracterizado por capital-tecnologia-empresário, um contingente bem menos expressivo e com permanência limitada no país.

Com medo do aculturamento das novas gerações, as famílias japonesas que imigraram para o Brasil desenvolveram maneiras de manter a língua e a cultura viva dentro das colônias, uma delas eram as escolas construídas pelos próprios colonos, onde as crianças recebiam educação tradicional japonesa. A língua japonesa era falada nas casas e as crianças dispunham de outros elementos para um contato permanente com a língua, tais como livros e revistas de mangás.

Quando os descendentes de japoneses originários da fase I e II começaram a fazer um maior intercâmbio com o Japão, tanto por viagem quanto por estudo, acabou

[11] Disponível em: https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv60460.pdf acesso 02 dez. 2022

se tendo contato com a nova onda de mangás e animes que tinham por base as obras de Osamu Tezuka. A partir desse intercambio e posteriormente com a importação dos mangás e o contato dos imigrantes japoneses com esses novos mangás, possibilitou o surgimento em meados de 1960 de artistas nipo-brasileiros que utilizavam a linguagem do mangá em seus trabalhos. Temos como exemplo o artista Minami Keizi, considerado um dos responsáveis pela introdução do estilo mangá no Brasil. Criou o Tupãzinho, uma inspiração de Astro Boy, de Osamu Tezuka, teve as suas publicações feitas em tiras diárias pelo "Diário Popular" (atual "Diário de São Paulo"), em 1965, também em gibi próprio, pela Editora Pan Juvenil, depois pela Edrel. Circulou até 1971.

A editora Edrel foi criada em 1966, foi por antigos participantes da extinta editora Pan. Mas a sua origem se dá desde os anos 50, quando "quitandas e armazéns" importavam publicações nipônicas para os descendentes de japoneses [12] . Edrel, funcionava no bairro da Liberdade em São Paulo, foi a primeira editora a publicar material da cultura japonesa e mangá no Brasil. Segundo Luyten (2014, p. 3) a editora começou a suprir um mercado que apesar de pequeno, tinha uma certa demanda, visto que a maioria dos mangás que vinham para o Brasil até aquela época eram trazidos direto do Japão por pequenos grupos de descendentes de japoneses, não eram traduzidos para a nossa língua e eram vendidos em pequenas quitandas e armazéns principalmente no bairro da Liberdade, tinha como linha de edição principalmente quadrinhos em sua maioria referentes a humor.

Nagado (2007, p. 6) afirmou que o Brasil foi pioneiro na produção de mangás fora do Japão. Essa constatação reflete a notável capacidade do Brasil em assimilar e incorporar diversas expressões culturais ao longo de sua história. A miscigenação cultural no país resulta da influência de povos indígenas, colonizadores europeus, africanos trazidos como escravizados, asiáticos e imigrantes de várias partes do mundo.

Essa riqueza cultural se manifesta em diversos aspectos da sociedade brasileira, tais como música, dança, culinária, religião, língua e tradições, contribuindo para a formação de uma identidade única. A interação e fusão de elementos culturais variados são marcas distintivas da diversidade cultural brasileira.

[12] Disponível em: http://www.guiadosquadrinhos.com/editora/edrel/152 acesso 24 abr. 2023

O fenômeno da absorção cultural no Brasil estende-se também ao universo dos mangás. Contrariando a ideia de que essa forma de expressão pertence exclusivamente ao nicho nipônico, após o início das publicações nacionais, observou-se gradualmente o interesse de pessoas fora desse grupo específico. Essa receptividade levou a comentários e discussões sobre as obras, disseminando a novidade de forma ampla e contribuindo para a integração dos mangás na cultura brasileira.

Segundo Vergueiro (2013), com a chegada da ditadura militar no Brasil, em 1965 foi criada a lei das Publicações Perniciosas aos Jovens, esta lei basicamente definia que todo o conteúdo que tivesse como público-alvo os jovens, deveriam antes de ser publicado passar por análise dos órgãos do governo, logo pela nova lei, não seriam toleradas nenhuma publicação que ofendesse “a moral e os bons costumes”, e que, todas as obras deveriam antes de ser publicadas passar pela verificação do departamento de polícia federal, a nova lei também dizia que caso fossem encontradas irregularidades nas obras as mesmas deveriam ser proibidas de serem divulgadas e a apreensão de todos os exemplares que forem impressos ou produzidos.

Com esse novo contexto, o mercado editorial acabou sendo modificado, que afetou precisamente a editora Edrel que a partir de 1971 começa a mudar sua segmentação de publicação, se aproximando mais do modelo de revista pop, tendo uma vida relativamente curta, acabou por fechar em 1975.

Nos anos 80, várias editoras publicaram revistas no estilo mangá. Podemos citar a editora Bloch que lançou “Spectreman” em 1983. A editora Abril publicou as revistas “Black Kamen Rider”, “Cybercop” e “O fantástico Jaspion”. Podemos perceber uma predominância de obras de tokusatsu[13] que faziam sucesso na TV aberta naquela época.

Em 1984, foi dado o passo definitivo para a inserção do mangá na sociedade brasileira com a fundação da Abrademi (Associação brasileira de desenhista de mangá e ilustrações). A ABRADEMI tinha como objetivos a divulgação da cultura japonesa principalmente as ilustrações e mangás, e o intercâmbio cultural entre o Brasil e Japão tinha como atividades aulas de desenho, exposições e debates sobre o tema. Mais tarde foram surgindo por todo o Brasil, outros clubes e associações de apreciadores de

[13] Tokusatsu (特撮, abreviação em japonês para "*tokushu kouka satsuei*"/特殊効果撮影 ou "*filme de efeitos especiais*") é um termo em japonês para filmes ou séries *live action* (com atores reais) que fazem um uso forte de efeitos especiais.

mangás, além é claro como revistas em quadrinhos feitas por fãs (fanzines), que utilizavam da linguagem gráfica do mangá para as suas obras. Que de certa forma fortaleceu um mercado em potencial para a "invasão mangá" que ocorreria nos anos seguintes.

1.2 Histórias em quadrinhos na escola

Os quadrinhos no Brasil foram considerados vilões para o ensino e mantidos fora do sistema escolar por muito tempo, pois se acreditava que esse tipo de leitura era prejudicial para a aprendizagem, já que, segundo Rama e Vergueiro (2016) se acredita que afastava o aluno da "verdadeira leitura" e prejudicava o desenvolvimento nos estudos. O que nunca impediu o seu consumo pelos alunos. No entanto, com o avanço dos estudos de comunicação, HQs começaram a atrair o interesse de intelectuais como o italiano Umberto Eco e se tornaram alvo de pesquisas acadêmicas em diversas áreas. Isso facilitou para que o preconceito em relação às HQs diminuísse. Vergueiro (2004) afirmam que

> Essa inegável popularidade dos quadrinhos, no entanto, talvez tenha sido também responsável por uma espécie de "desconfiança" quanto aos efeitos que elas poderiam provocar em seus leitores. [...] os adultos tinham dificuldade para acreditar que, por possuírem objetivos essencialmente comerciais, os quadrinhos pudessem também contribuir para o aprimoramento cultural e moral de seus jovens leitores. [...] Pais e mestres desconfiavam das aventuras fantasiosas das páginas multicoloridas das HQS, supondo que elas poderiam afastar crianças e jovens das leituras "mais profundas" (VERGUEIRO, 2004, p. 8).

Na década de 50, nos Estados Unidos foi lançado o livro "Seduction of the innocent" do psiquiatra Fredric Wertham que acusava a leitura dos quadrinhos de serem as principais responsáveis por criar uma geração violenta e com desvios sexuais. Entre as diversas teses que defendia, o autor afirmava que a leitura de Batman e Robin incentivava a homossexualidade. As críticas de Wertham causaram um impacto desastroso para o mercado dos quadrinhos, levando a Association of Comics Magazine, a implantar o Comics Code (Código de Ética das Histórias em Quadrinhos). Não demorou muito para que os demais países adotassem a medida e como afirma Vergueiro

(2018, p. 13) “visava garantir a pais e educadores que o conteúdo das revistas não iria prejudicar o desenvolvimento moral e intelectual de seus filhos e alunos”

No Brasil a relação entre quadrinhos e educação passou por momentos de tensionamentos e por iniciativas esporádicas de sua utilização no contexto formal de educação. Carvalho (2006) argumenta que no Brasil as críticas contra as HQs surgiram já em 1928 através da Associação Brasileira de Educadores (ABE), que acusaram estas revistas de incentivarem hábitos de estrangeirismo nas crianças; do mesmo modo reacionário, um grupo de bispos em 1939 se reuniram para propor a censura aos quadrinhos, porque eles traziam “temas estrangeiros prejudiciais às crianças. Após o lançamento do “Seduction of the innocent”. Em 1961, durante o governo do presidente Jânio Quadros no Brasil foi criado o código intitulado “Código de Ética dos Quadrinhos” que orientava a edição das revistas, também foi criado um selo semelhante ao dos Estados Unidos que fixado na revista garantia a qualidade do conteúdo como leitura apropriada para crianças e jovens. Observemos alguns decretos do código de ética dos quadrinhos (1965):

> I – As histórias em quadrinhos devem ser um instrumento de educação, formação moral, propaganda dos bons sentimentos e exaltação das virtudes sociais e individuais.
>
> II – A menção dos defeitos físicos e das deformidades deverá ser evitada.
>
> III – A família não pode ser exposta a qualquer tratamento desrespeitoso, nem o divórcio apresentado como sendo uma solução para as dificuldades conjugais.
>
> IV – Relações sexuais, cenas de amor excessivamente realistas, anormalidades sexuais, sedução e violência carnal não podem ser apresentadas nem sequer sugeridas.

No entanto, apesar da primeira determinação do código nacional mencionar que “as histórias em quadrinhos devem ser um instrumento de educação, formação moral, propaganda dos bons sentimentos e exaltação das virtudes sociais e individuais”, sua leitura continuava a ser estigmatizada, de acordo com Vergueiro (2018, p. 16), pelas camadas ditas “pensantes” da sociedade. No olhar desta sociedade, as HQs ocasionariam na criança atraso no desenvolvimento mental e a afastaria de conhecimentos considerados “eruditos”, provocando danos no desempenho escolar. Vergueiro (2018, p. 10) explica que essa sociedade considerava a leitura dos quadrinhos

como prejuízo ao estudo e, assim sendo, o uso deste material no contexto educacional não era recomendado.

O código possuía um total de dezoito recomendações com as mais variadas restrições quanto ao uso das HQs. Qualquer possibilidade de utilização do gênero com fins pedagógicos era duramente combatida pelos intelectuais da época, cujos argumentos apontavam as histórias em quadrinhos como "prejudicial ao rendimento escolar". Vergueiro e Rama (2006) vão argumentar que que esse pensamento persistiu por décadas e que parte dessa resistência foi causada por pais e educadores, baseando-se apenas em afirmações preconceituosas em relação a um meio sobre o qual não se tinha muito conhecimento.

Ramos (2010) destaca que, se há tempos mais remotos, as HQs foram desprestigiadas e desvalorizadas pela comunidade escolar, atualmente, elas têm sido inseridas nas escolas por meio de incentivos governamentais. Prova disso são os Parâmetros curriculares nacionais [14] (PCNs) provas de vestibular, Enem, Programa nacional biblioteca da escola[15] (PNBE), principalmente.

Em 2006, foi a primeira vez que as obras em quadrinhos foram incluídas, na lista do PNBE, e que no ano de 2017 pelo decreto nº 9.099, de 18/07/2017, foi unificado ao Programa Nacional do Livro e do Material Didático[16] (PNLD) do Governo Federal. Segundo Ramos (2009), o programa proporcionava a compra e distribuição de livros literários para as escolas de nível fundamental e médio, a fim de que os alunos se sentissem estimulados a ler e entrassem em contato com novos conteúdos, assim criando gosto pela leitura e diversificando os seus próprios conhecimentos.

A partir do PNBE, houve um incremento no mercado editorial brasileiro, consequência das várias produções literárias adaptadas para a linguagem dos quadrinhos

[14] Parâmetros curriculares nacionais (PCN) são diretrizes elaboradas pelo Governo Federal desde 1998 que orientam a educação no Brasil. São separados por disciplina Além da rede pública, a rede privada de ensino também adota os parâmetros, porém sem caráter obrigatório.

[15] O Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE), desenvolvido desde 1997, tem o objetivo de promover o acesso à cultura e o incentivo à leitura nos alunos e professores por meio da distribuição de acervos de obras de literatura, de pesquisa e de referência.

[16] O Programa Nacional do Livro e do Material Didático (PNLD) é destinado a avaliar e a disponibilizar obras didáticas, pedagógicas e literárias, entre outros materiais de apoio à prática educativa, de forma sistemática, regular e gratuita, às escolas públicas de educação básica das redes federal, estaduais, municipais e distrital e às instituições de educação infantil comunitárias, confessionais ou filantrópicas sem fins lucrativos e conveniadas com o Poder Público.

e da inclusão de HQs como obras originais neste programa. (VERGUEIRO; RAMOS, 2009).

Não podemos esquecer que a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB (BRASIL, 1996) no item II do $1ºart. 36 e os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN (BRASIL, 1998), já falavam de formas contemporâneas de linguagem, como as mídias, incluindo a utilização das histórias em quadrinhos, enquanto recurso didático-pedagógico. Logo, há o entendimento tanto no nível acadêmico quanto no das políticas publica que a leitura de histórias em quadrinhos em âmbito escolar deve ser fomentada pelos professores e alunos. Ainda de acordo com Ramos, "como o Governo Federal tendia a priorizar adaptações literárias nas seleções, começou uma corrida de ouro para incluir algum título na lista. Mesmo editoras que não tinham tradição de publicar quadrinhos começaram a lançar adaptações (RAMOS, 2012, p. 243). Considerando essa retomada, pelas editoras, da quadrinização de textos literários, bem como o motivo pressuposto dessa retomada – o de usar as adaptações no contexto escolar para formar leitores literários, ou mais especificamente, leitores das obras clássicas literárias Este programa por sua vez, a partir da edição do ano de 2018, incluiu a participação do professor na seleção de obras literárias para "[...] Educação Infantil e os Anos Iniciais do Ensino Fundamental [...] e que estão em consonância com a BNCC e, para o Ensino Médio, com as Diretrizes e as Orientações Curriculares para o Ensino Médio" (BRASIL, 2018b, p. 14).

A partir dessas mudanças, as HQs se tornaram presentes nas escolas, tanto em seu suporte material próprio, por meio das revistas, paradidáticos, gibis e mangás, quanto permeiam o universo dos livros didáticos e instrumentos avaliativos, veiculando informações, ideias, valores, expressando enunciados e influenciando sobre a cultura e os costumes do seu público leitor contribuindo para modelar comportamentos e produzir subjetividades.

E elas podem ser utilizadas com os estudantes desde a alfabetização, bem como ao longo do processo de escolarização "[...] facilitando a inserção de temas diversos e deixando lúdica a relação com o conhecimento destes" (PAIVA, 2016, p. 33). Santos e Vergueiro (2012, p. 84) dizem que elas "[...] possibilitam, entre outras coisas, o incentivo à leitura, o aprendizado de línguas estrangeiras, a instigação ao debate e à reflexão sobre determinado tema, ou mesmo a realização de atividades lúdicas, como a dramatização [...]".

Apesar do fato das HQs poderem ser utilizadas em qualquer nível escolar, Vergueiro e Ramos (2009, p. 141) dizem que em atividades de práticas de leitura, a escolha dos materiais adequados deve considerar “[...] o meio termo: quadrinhos que possam contribuir para ampliar o vocabulário e as referências culturais das(os) alunas(os), mas que possuam uma narrativa clara e de fácil entendimento”

Refletindo sobre a prática da leitura, as editoras se adaptaram à crescente demanda, transformando diversos clássicos da literatura nacional em versões quadrinizadas. Da mesma forma, vários clássicos internacionais também encontraram espaço nas prateleiras brasileiras, incluindo obras como "O Alienista", "Memórias de um Sargento de Milícias" e "O Cortiço". Entre os títulos estrangeiros, destacam-se "Os Miseráveis", "Crime e Castigo" e "Romeu e Julieta". A transformação destas narrativas em histórias em quadrinhos não apenas expandiu o alcance dessas obras, mas também proporcionou novas formas de abordagem para os leitores.

O gênero discursivo das HQs (Histórias em Quadrinhos) oferece leituras ricas em signos diversificados, proporcionando aos alunos a oportunidade de ampliar e aprofundar seus estudos. Com o reconhecimento das HQs por suas possibilidades educativas, elas se tornaram foco de interesse no âmbito educacional. Nesse contexto, torna-se crucial compreender como essas obras adaptadas são desenvolvidas, especialmente no caso das literaturas internacionais, investigando o processo de tradução.

Explorando o portal Capes, catálogo de teses e dissertações, conduzimos uma busca em seu índice utilizando a palavra-chave "mangá". Optamos por focar nos estudos dos últimos cinco anos, de 2018 a 2022, a fim de identificar pesquisas recentes sobre a temática. Essa abordagem busca proporcionar uma visão atualizada e aprofundada do panorama de estudos acadêmicos relacionados aos mangás, enriquecendo o entendimento sobre sua presença e impacto na cultura e na educação. Os dados foram organizados no Quadro 1, a seguir:

Tabela 1 - Catálogo de teses

Títulos	Autoria (ano)	Programa e Instituição
Um Japão Inventado Para O Consumo No Bl: Características Genéricas E Adaptações Para O Contexto Brasileiro Em Vitral	KUSHIMA, Fernanda Muto, 2018	Mestrado Em Comunicação E Práticas De Consumo: Escola Superior De Propaganda E Marketing
Construção E Utilização Do Mangá Para O Ensino De Magnetismo Para A 3a Série	PINTO, Talles Vinicius De Oliveira, 2018	Mestrado Profissional Em Ensino De Física - Profis: Universidade De Brasília

Do Ensino Médio		
O Fim Do Mundo Em Traços Japoneses: O Imaginário Atômico Em Gen Pés Descalços	ALMEIDA, Maria Josikelvia De Oliveira, 2018	Mestrado Em Tecnologia De Alimentos: Instituto Federal De Educação, Ciência E Tecnologia Do Ceará
A Mitologia Judaico-Cristã E O Herói Japonês: A Jornada Mítica De Mudo Setsuna No Mangá Angel Sanctuary	GAVA, Priscila Gerolde, 2018	Mestrado Em Letras (Língua Literatura E Cultura Japonesa): Universidade De São Paulo
Segunda Guerra Mundial Em Mangá: Um Estudo De Cultura Histórica	SANTO, Janaina De Paula Do Espirito, 2018	Doutorado Em História: Universidade Federal De Goiás
Rurouni Kenshin E Cultura Japonesa Entre Tradição E Modernidade	OLIVEIRA, Leonardo Rosa Molina De, 2018	Mestrado Em Física: Universidade Federal De Santa Catarina
Estudo Comparativo Das Traduções Sobre As Expressões De Tratamento Da Língua Japonesa Sob A Ótica Da Teoria Dos Polissistemas Nos Mangás Love Hina, Yu Hakusho E Chobits	PERIDES, Andre Luiz Lopes, 2018	Mestrado Em Letras (Língua Literatura E Cultura Japonesa): Universidade De São Paulo
Desenhos De Mangá E Paper Toys: A Cultura Otaku E A Linguagem Audiovisual Articulando Matemática E Arte Na Educação Escolar	SOUZA, Vanuza De, 2019	Mestrado Em Ciência E Tecnologia De Alimentos: Universidade Federal De Viçosa
Pensando Mangás E O Nacionalismo Japonês: Uma Análise Sobre Gen Pés Descalços E Zero Eterno	WESSOLOSKI, Jessica Jenifer, 2019	Mestrado Em Interdisciplinar Em Ciências Humanas: Universidade Federal Da Fronteira Sul
Sobre O Budismo E O Xintoísmo No Personagem Samurai Na Série Em Mangá Lone Wolf And Cub	MALAFAIA, Rafael Alexandrino, 2019	Mestrado Em Ciências Da Religião: Universidade Do Estado Do Pará
O Florescer De Oshimi E Baudelaire: Um Estudo Comparativo Entre Aku No Hana E As Flores Do Mal	CARVALHO, Jessica Monica De, 2019	Mestrado Em Teoria Literaria E Crítica Da Cultura: Universidade Federal De São João Del-Rei
Arquiteturas Do Submundo: O Mundo Dos Mortos Do Mangá Cavaleiros Do Zodíaco À Sombra Do Inferno Dantesco	PRILLA, Joao Paulo Vicente, 2020	Mestrado Em Literatura: Universidade Federal De Santa Catarina
Análise Do Uso Da Retórica Visual No Mangá	SOUZA, Natali Furquim De, 2020	Mestrado Em Design: Universidade Federal Do Paraná
Tradução De Histórias Em Quadrinhos Japonesas: Análise Do Mangá “Cavaleiros Do Zodíaco” No Brasil	FREIRE, Francisco Allan Montenegro, 2020	Mestrado Em Estudos Da Tradução: Universidade Federal Do Ceará
"Ryōsai Kenbo E O Mangá Shōjo: O Mangá Para Meninas Como Construtor E Propagador Do Ideal Da 'Boa Esposa E Mãe Sábia	NASCIMENTO, Marina Teresinha De Melo Do, 2020	Mestrado Em Letras (Língua Literatura E Cultura Japonesa): Universidade De São Paulo
“A Espada É O Centro Da Vida”: Imaginário Dos Samurais No Mangá Vagabond (1998-2007)	MOTTA, Lucas Marques Vilhena, 2020	Mestrado Em História: Universidade Federal De Pelotas
Porque Elas Aparentam Ser Meninas Ou Agem Como Meninas”: Apagamento De Identidades Não-Binárias Em Traduções Do Mangá Houseki No Kuni	PINHEIRO, Felipe Duarte, 2021	Mestrado Em Estudos Da Linguagem: Pontifícia Universidade Católica Do Rio De Janeiro
Nausicaä Atravessa O Pacífico: Adaptação E Internacionalização De Nausicaä Do Vale Dos Ventos, De Hayao Miyazaki	FIGUEIREDO, Tomaz Castrillon De, 2021	Mestrado Em História: Universidade Federal De Goiás
Mangá: Estudo Do Silêncio Em A Voz Do Silêncio, De Yoshitoki Ōima	REZENDE, Daniela De Moura, 2021	Mestrado Em Letras: Universidade Presbiteriana Mackenzie
A Onomatopeia Como Elemento Gráfico No Mangá Brasileiro “Eruvë: O Conto Da Dama De Vidro	ARAUJO, Janaina Freitas Silva De, 2021	Mestrado Em Design: Universidade Federal De Pernambuco
Entre A Guerra, O Pós-Guerra E Um	ZANONI, Antonio	Mestrado Em História: Fundação

Outsider: As Narrativas Mnemônicas De Mangás Pós-Segunda Guerra Mundial	Augusto, 2021	Universidade De Passo Fundo
Akira: A Semiótica Biopolítica No Mangá De Katsuhiro Otomo	COSTA, Klinsman Elias Da, 2021	Mestrado Em Letras: Estudos Literários: Universidade Federal De Juiz De Fora
O Fantástico Em Another: A Construção Do "Sobrenatural" Sob A Perspectiva Da Linguagem Dos Quadrinhos	ANTUNES, Brenda Stephanie De Araujo, 2021	Mestrado Em Estudos Da Linguagem: Universidade Estadual De Ponta Grossa
Por Um Saber-Afetivo Na Escola: O Uso Do Mangá Claymore (2001-2014) Como Estudo Do Feminino No Ensino De História	SILVA, Diego Rodrigues Da, 2021	Mestrado Em Ensino: Universidade Federal Rural Do Semiárido
Mangás Do Grupo Clamp: Um Estudo Sobre O Seu Processo Criativo E A Publicação De Suas Obras No Brasil	PASSOS, Maiara Heleodoro Dos, 2022	Mestrado Em Letras (Língua Literatura E Cultura Japonesa): Universidade De São Paulo
O Animê E O Mangá "Naruto" Como Dispositivo Potencializador Da Aprendizagem Da Língua Materna	CRUZ, Marisete Augusta Da, 2022	Mestrado Em Educação: Universidade Tiradentes

Fonte: elaborado pelo autor

Ao analisar o Quadro 1, obtivemos 26 resultados, dos quais 25 correspondem a trabalhos de conclusão de mestrado e 1 trabalho de conclusão de doutorado. Os temas investigados gravitaram em torno de ensino, letras, história e tecnologia, refletindo uma diversidade de áreas de pesquisa. Destaca-se que apenas dois casos abordaram a temática de tradução, e nenhum trabalho explorou o campo da filosofia.

No próximo capítulo, nos dedicaremos a examinar as temáticas da tradução e adaptação. Exploraremos a complexidade inerente ao manuseio de ambas as teorias no contexto dos quadrinhos e de suas publicações em língua portuguesa. Este exame crítico nos permitirá compreender como as práticas de tradução e adaptação se entrelaçam, apresentando desafios particulares, especialmente considerando a natureza visual e narrativa singular dos quadrinhos. Discutiremos, assim, as implicações dessa dinâmica no cenário brasileiro e como ela contribui para as publicações nesta língua.

2 Palavras em movimento: Um olhar crítico sobre tradução, adaptação e as dificuldades da linguagem dos quadrinhos.

Este capítulo visa discutir as teorias vigentes relacionadas à tradução e à adaptação. Concordamos com a afirmação de Gambier (2012), que sugere que, de certa forma, toda tradução envolve algum grau de adaptação, e, consequentemente, consideramos que tradução e adaptação são práticas interdependentes. Portanto, ao longo das próximas páginas, nosso objetivo é estabelecer uma distinção clara entre os estudos de tradução e adaptação. Embora essas áreas sejam frequentemente tratadas separadamente, elas frequentemente se entrelaçam em discussões e análises. O propósito deste capítulo é refletir sobre alguns conceitos que têm sido amplamente debatidos nessas áreas. Essas teorias servirão como base para nossas reflexões nos próximos capítulos, quando analisaremos a adaptação do texto de Nietzsche para o meio mangá.

Consideramos essas reflexões como práticas como leituras transversais e criativas, capazes de instaurar novas implicações discursivas por meio de um regime de linguagem que gera um discurso heterogêneo. Isso coloca o texto filosófico e o papel do autor em um novo patamar de análise, à medida que exploramos como a adaptação pode funcionar como subversão e interpretação contemporânea do cânone.

2.1 Tradução

Não é nossa intenção aprofundar na história da tradução do ocidente, tampouco focar especificamente na tradução da língua japonesa para a língua portuguesa ou qualquer outro idioma, uma vez que não é o foco deste trabalho. No entanto, julgamos relevante contextualizar o estado atual dessa área de estudo. Os estudos da tradução têm como base a dicotomia entre tradução literal e tradução livre também conhecida como fidelidade versus liberdade.

Essa dualidade de abordagens representa um ponto central nas discussões sobre como transmitir significados entre diferentes idiomas, refletindo o constante equilíbrio

entre manter a fidelidade ao texto original e permitir a adaptação necessária para preservar o contexto cultural e linguístico do público-alvo.

A tradução literal busca uma equivalência palavra por palavra entre a língua de partida e a língua de chegada. No entanto, essa abordagem pressupõe erroneamente que todas as línguas compartilham as mesmas gramáticas e semânticas, o que nem sempre é verdade. Cada idioma possui sua própria estrutura única, o que torna a correspondência direta muitas vezes impossível. Por outro lado, a tradução livre enfatiza a intervenção consciente do tradutor ao longo do processo, visando produzir uma tradução mais adaptada e personalizada. Simplificando podemos utilizar o pensamento de Berman (2013) onde possui um capitulo intitulado A tradução como transmissão infiel do sentido e hipertextualidade segunda diz que:

> hipertextualidade da tradução é segunda: jamais um texto traduzido terá a positividade de um original. Em outras palavras, já que toda obra é, em certo grau, hipertextual, a sua hipertextualidade é sempre de "segunda mão", imitação medíocre e laboriosa, cópia vil etc. (BERMAN,2013, p. 60)

A hipertextualidade que é comentada por Berman, refere-se à prática de criar ligações, conexões ou referências intertextuais entre o texto original e sua tradução. Essas conexões podem se manifestar de diversas maneiras e têm o objetivo de preservar, reinterpretar ou expandir os elementos presentes no texto original. Esse conceito está associado à ideia de hipertexto, que é um texto não linear, interconectado, que permite a navegação não linear através de suas partes. Logo toda a tradução é infiel e são traiçoeiras por consequência ao pensamento do autor do original

Essa questão sobre fidelidade na tradução tem raízes antigas, remontando ao Império Romano. Figuras de Cícero (106 a. C - 43 a. C) e Horácio (65 a. C- 8 a. C) ao trabalharem com textos gregos enquanto buscavam criar uma cultura romana, distinguiram entre "tradução literal" (tradução ad verbum) e "tradução do sentido" (tradução ad sensum). Para eles, não se tratava de traduzir palavra por palavra, mas de transmitir o significado contextualizado pelos gregos com uma influência romana.

> Não traduzi como intérprete, mas como orador, com os mesmos pensamentos e suas formas bem como com suas figuras, com palavras adequadas ao nosso costume. Para tanto não tive necessidade de traduzir palavra por palavra, mas mantive o gênero das palavras e sua força. (FURLAN, 2001, p. 17).

Ainda na Idade Média e no Renascimento, conforme afirma Susan Bassnett (2003), a tradução estava ligada ao texto de partida, considerando-o soberano, sendo o texto de chegada uma cópia, e "como tal, a tradução estava condenada a ocupar uma

posição de inferioridade relativamente ao texto de partida do qual se considerava proveniente" (BASSNETT, 2003, p. 8).

Hoje a disputa entre a tradução literal e a livre continua. A questão central é se é mais importante preservar a integridade lexical, gramatical e estilística do original na língua de destino ou se a prioridade está em transmitir o significado do texto original.

Entre os defensores da tradução literal podemos citar Newmark (1988) em seu livro *A texbook of translation* ao afirmar que "A tradução literal é o primeiro passo da tradução, e um bom tradutor só abandona a versão literal quando ela resulta claramente inexata ou ... mal escrita. Um mau tradutor sempre fará todo o possível para evitar traduzir palavra por palavra" (NEWMARK, 1988, p. 76).

Em oposição, temos os defensores da tradução livre. Galibert afirma que a tradução tem como objetivo transmitir "às pessoas, em sua própria língua, uma compreensão [do texto sendo traduzido] e criar o mesmo impacto que o texto original" (2004, p. 1). Mas mesmo dizendo que os autores são defensores de uma corrente da tradução, isso não quer dizer que eles ignorem a sua oposição.

Por exemplo Vinay e Darbelnet (1958) no seu livro *A methodology for translation* trabalham com a tradução direta e a tradução oblíqua. A tradução direta (literal) seria a opção do tradutor quando é possível transpor elemento por elemento da língua fonte para a língua alvo, devido à existência de um paralelismo estrutural e metalinguístico entre os dois idiomas. Por sua vez, quando há diferenças estruturais ou metalinguísticas entre as duas línguas e não é possível fazer a transposição sem mexer na estrutura sintática ou mesmo no léxico, temos a tradução oblíqua (livre) que dessa forma ela é uma tradução mais livre em que as línguas e culturas trabalhadas, divergem em maior escala.

Venuti (1995) também propõe dois tipos de modelos de tradução a estrangerização e a domesticação que são bem próximas com as noções de tradução direta e a oblíqua. A domesticação, traz o autor da obra até o leitor da tradução aproximando assim o texto até a cultura de chegada. E se faz através de vários esquemas, desde a adaptação de nomes de personagens para um nome mais próximo com a cultura do leitor até a modificação do local onde determinada narrativa acontece, tudo isso para aproximar a tradução ao leitor. É possível, também, que trechos do texto de partida sejam modificadas ou retiradas da tradução por serem consideradas ofensivas

culturalmente e que nomes de produtos sejam adaptados a marcas locais. A estrangerização, se dar através dos processos inversos da domesticação, leva o leitor da tradução até o autor da obra, entre as suas estratégias, está o uso de neologismos, o uso de estrangeirismos, a tradução palavra por palavra, a tradução literal de expressões idiomáticas, e assim por diante.

Peter Newmark (1986) escolhe trabalhar com os termos “tradução comunicativa” e “tradução semântica”. Na primeira, o tradutor tenta produzir nos leitores da língua de chegada o mesmo efeito que produz o original nos leitores da língua de partida; na segunda, o tradutor tenta reproduzir, dentro das limitações sintáticas e semânticas da língua de chegada, o significado mais exato e preciso transmitido pelo autor.

Também podemos citar muitos outros autores que possuem propostas sobre a dualidade enquanto o estudo de tradução literal e livre: semântica versus comunicativa (Newmark), explícita versus dissimulada (Juliane House), de base formal versus de base semântica (Larson), documental versus instrumental (Nord), observadora versus participativa (Pym) e direta versus indireta (Gutt), literal versus idiomática (Beckman e Callow,) e estrangeirizante versus domesticada (Venuti).

A filosofia também desempenha um papel na tradução, como demonstrado por Márcio Sligmann em seu texto "Filosofia da Tradução - Tradução da Filosofia: O Princípio da Intraduzibilidade". Ele argumenta que filosofia e literatura estão intrinsecamente ligadas, desafiando a separação entre os campos. Aristóteles, por exemplo, procurou um denominador comum que abrangesse tanto a poesia quanto os diálogos socráticos. afastando-se da ideia de que a versificação é o único critério para definir o que é um poema. Ele mostra como na antiguidade greco-romana houve uma fusão gradual entre diferentes gêneros literários, apagando a distinção entre poesia e prosa.

O texto cita figuras como os românticos alemães, Friedrich Schlegel e Novalis, que defenderam a "indeterminação" dos gêneros e a interpenetração entre poesia e filosofia. Além disso, o autor faz referência a pensadores contemporâneos como Walter Benjamin e Jacques Derrida, que desafiaram a separação entre filosofia e literatura. A discussão sobre a relação entre filosofia, literatura e tradução leva o autor a questionar a dicotomia entre tradução literal e tradução livre, bem como a distinguir entre os estudos da tradução e os estudos da adaptação. Ele argumenta que a tradução pode ocorrer não

apenas entre línguas, mas também entre diferentes mídias, o que levanta novas questões sobre os limites e as diferenças entre essas disciplinas. Em última análise, o texto busca destacar a interconexão entre filosofia, literatura e tradução, desafiando fronteiras tradicionais.

Os estudos da tradução frequentemente se concentram na tradução entre línguas, mas surge a questão de como a tradução se aplica a diferentes mídias, o que levanta novas questões sobre as fronteiras entre os estudos de tradução e adaptação.

Portanto, ao considerar a tradução para diferentes mídias, a dualidade entre tradução literal e livre pode perder seu significado. Os limites e diferenças entre os estudos de tradução e adaptação também se tornam mais complexos.

Gambier (1992), aponta que os Estudos da Tradução ainda estão ligados por posturas ideológicas, muitas das quais relegam o status de tradução somente à prática interlingual (tradução propriamente dita), categorizando as demais como adaptação.

Merino (2001) afirma que a tradução é uma prática essencialmente interlingual, ao passo que a adaptação se daria nos níveis intralingual e intersemiótico apontados por Jakobson (1959), através da adaptação de um texto de uma linguagem em outra, como a de um texto verbal para o imagético, por exemplo textos dramáticos para o palco, de romances para o cinema, de romances clássicos para uma linguagem mais facilitada, direcionada a um novo leitorado ou a estudantes de língua estrangeira etc.

Em resumo, a tradução é uma área vasta e multifacetada, onde questões de fidelidade versus liberdade, assim como a interseção com a filosofia e a adaptação para diferentes mídias, desafiam as fronteiras tradicionais e enriquecem a compreensão desse campo de estudo em constante evolução.

2.2 Adaptação

A área de estudos da adaptação é discutida por diversos autores em várias mídias. Nesse contexto, optamos por abordar as contribuições de Robert Stam (2000, 2008, 2009), Julie Sanders (2006) e Linda Hutcheon (2013), pois esses trabalhos se destacam

no campo dos estudos da adaptação. No entanto, a própria definição do conceito de adaptação é problemática devido às múltiplas interpretações desse termo.

Hutcheon no seu livro *uma teoria da adaptaçã*o propõe uma definição para a adaptação sendo: “Tal como a tradução, a adaptação é uma forma de transcodificação de um sistema de comunicação para outro.” (2013, p. 09). “[...] a adaptação é uma forma de intertextualidade, nós experienciamos a adaptação (enquanto adaptação) como palimpsestos por meio da lembrança de outras obras que ressoam através da repetição com variação, uma transcodificação para um diferente conjunto de convenções” (HUTCHEON, 2013, p. 30).

O uso do termo "transcodificação" e a atenção à mudança de mídia são pontos cruciais destacados por Hutcheon. A transcodificação é vista como a transferência de um código para outro, um processo complexo que aborda questões linguísticas, culturais, contextuais e intersemióticas que envolvem a adaptação de uma obra para outra mídia. Portanto, a adaptação é essencialmente a transposição assumida de uma obra para um meio diferente daquele em que se originou. A palavra "assumida" implica que a adaptação, ao reconhecer sua relação com o texto original, se defende contra críticas, mas paradoxalmente, abre espaço para tais críticas, que argumentarão a favor da fidelidade à obra adaptada.

Seguindo a linha de raciocínio de Hutcheon, adaptar não implica necessariamente em ser fiel ao texto original. Ela desafia a ideia de que a adaptação deve ser uma mera reprodução do texto original, argumentando que a adaptação não significa repetição no sentido de réplica, mas sim, no âmago do ato de adaptar, envolve ajustes, alterações e diversas possibilidades de produção. Essa linha de pensamento se assemelha muito a ideia de repetição com diferença de Deleuze, onde essa é a característica fundamental da realidade e da filosofia sugerindo que cada evento ou conceito repetido traz consigo uma diferença que o torna único. é que, embora possamos perceber eventos ou elementos que aparentemente se repetem, cada repetição traz consigo uma diferença sutil. Essa diferença não é necessariamente uma variação aleatória, mas sim uma mudança que ocorre dentro de um contexto mais amplo, dando origem a algo novo.

Para Deleuze, a repetição é uma força criativa que está sempre em ação. Quando algo se repete, não estamos apenas presos em um ciclo monótono, mas sim participando

de um processo contínuo de transformação. Essa perspectiva desafia a ideia tradicional de que a repetição implica estagnação ou monotonia.

Já para Stam (2006) a adaptação é:

> A teoria da adaptação tem à sua disposição, até aqui, um amplo arquivo de termos e conceitos para dar conta da mutação de formas entre mídias – adaptação enquanto leitura, reescrita, crítica, tradução, transmutação, metamorfose, recriação, transvocalização, ressuscitação, transfiguração, efetivação, transmodalização, significação, performance, dialogização, canibalização, reimaginação, encarnação ou ressurreição. (As palavras com o prefixo "trans" enfatizam a mudança feita pela adaptação, enquanto aquelas que começam com o prefixo "re" enfatizam a função recombinante da adaptação). Cada termo joga luz sobre uma faceta diferente da adaptação (STAM, 2006, p. 27).

Sobre fidelidade, Stam acredita que atualmente os teóricos têm se afastado desse conceito

> Nós ainda podemos falar em adaptações bem-feitas ou mal-feitas, mas desta vez orientados não por noções rudimentares de "fidelidade", mas sim, pela atenção à "transferência de energia criativa", ou às respostas dialógicas específicas, a "leituras" e "críticas" e "interpretações" e "reelaboração" do romance original, em análises que sempre levam em consideração a lacuna entre meios e materiais de expressão bem diferentes (STAM, 2009, p. 51).

Concordamos com Hutcheon (2013) e Stam (2009) no que tange ao fato de que não se deve pensar em fidelidade como um critério para avaliação, especialmente por se tratar de um termo "rudimentar", como afirma Stam. Valendo-se do conceito de dialogismo, proposto por Mikhail Bakhtin, e de intertextualidade, proposto por Julia Kristeva (2005), considera que a adaptação é um dialogismo intertextual, ou seja:

> as infinitas possibilidades geradas por todas as práticas discursivas de uma cultura, toda a matriz de expressões comunicativas nas quais o texto artístico está situado, que alcançam o texto não somente por meio de influências reconhecíveis, mas também por meio de um processo sutil de disseminação (STAM, 2000, p. 64).

Julie Sanders (2006), por sua vez, distingue adaptação de apropriação, argumentando que esses conceitos podem resultar em objetivos e intenções diferentes, até mesmo opostos. A adaptação mantém uma ligação com o texto original, enquanto a apropriação usa elementos de um texto distante, criando um produto cultural. "longe da fonte de informação, [sendo] um produto de domínio cultural totalmente novo" (SANDERS, 2006, p. 26, tradução nossa). Embora essa mudança pareça pouco significativa, já que o "distanciamento" do texto de partida não deixa de ser uma relação, o autor reforça a ideia de que, diferentemente das apropriações, nas adaptações, ocorre uma mudança de suporte.

Essa mudança de suporte vai permitir para Hutcheon dividir a adaptação sob três aspectos: produto formal, processo de criação e processo de recepção. Como produto, por ser análogo a outro texto, essa transcodificação pode envolver uma mudança de mídia (poema para filme). Como processo, por constituir uma lógica interna própria que permite o seu funcionamento mesmo que o espectador desconheça o texto adaptado. Mas, apesar de ser também uma obra autônoma que pode ser apreciada como qualquer outro texto, a adaptação apenas se constitui como tal se reconhecermos nela o texto adaptado, uma vez que "[se] conhecemos o texto anterior, sentimos constantemente sua presença pairando sobre aquele que estamos experienciando diretamente". Para a pesquisadora, traduções e adaptações são movimentos transculturais que implicam significados novos e diferentes, que repetem, sem replicar – repetem mudando.

Dessa forma a adaptação pode ser vista, ainda, como um tipo de tradução. A utilização desta concepção permite a Hutcheon (2013) defender que a apreciação de uma adaptação, como adaptação, está sempre associada ao texto adaptado, fator que altera o modo como o público a percebe. Esta visão de que uma adaptação cinematográfica pode ser vista como tradução é ainda partilhada por autores como Plaza (2010) e Diniz (1999), autores que percebem a transposição de diferentes sistemas de signos como uma tradução intersemiótica. Hutcheon corrobora esta compreensão, ao descrever que "[...] por envolver diferentes mídias, as adaptações são recodificações, ou seja, traduções em forma de transposições intersemióticas de um sistema de signos (palavras, por exemplo) para outro (imagens, por exemplo)" (HUTCHEON, 2013, p. 40), mas não nega que as adaptações não necessariamente são recodificações.

Ainda falando sobre a relação da adaptação com a tradução, a autora afirma que "assim como não há traduções literais, também não pode haver adaptações literais" (HUTCHEON, 2013, p. 16). Enquanto a tradução busca ser fiel ao conteúdo do texto original, respeitando a forma da língua de chegada, essa demanda de fidelidade também se estende às adaptações, independentemente de ocorrerem entre meios semelhantes ou distintos. A transição de meio, como no caso da adaptação cinematográfica de um livro ou na encenação teatral de uma peça, confere à tarefa de adaptação uma sensibilidade adicional, suscetível a interpretações divergentes sobre sua fidelidade à obra original.

Diante dessa complexidade, Hutcheon (2013) apresenta seis indagações essenciais a serem consideradas durante o processo de adaptação: O que está sendo

adaptado? Quem assume o papel de adaptador? Por que realizar a adaptação? Qual abordagem empregar na adaptação? Em qual contexto a adaptação se desenvolve? E, por fim, quando realizar a adaptação?

Pensando ainda nos meios os quais as adaptações permeiam, não se pode esquecer um ambiente invadido pelas adaptações, especialmente adaptações de clássicos literários em quadrinhos: a sala de aula. Segundo Zeni (2014), as adaptações literárias são comercializadas com a estratégia de instigar a leitura e facilitar o contato dos estudantes com a literatura clássica. Entretanto, como também afirma o referido autor (2014), não se pode substituir um meio pelo outro, pois isso causaria um empobrecimento no processo de adaptação. A autora da Teoria da adaptação, de modo análogo, também salienta esse pormenor. Segundo ela, a adaptação lida constantemente com preconceitos. Ela é considerada, inúmeras vezes, "menor e subsidiária, jamais tão boa quando o "original" (HUTCHEON, 2013, p. 11).

Para Umberto Eco (2007), as adaptações acabam seguindo "critérios comerciais" (ECO, 2007, p. 382), ou sejam, elas denotam uma manipulação do texto-fonte para atender a esses critérios. Enquanto a tradução se preocupa com a obra como um todo, a adaptação é vista como uma "modificação do texto original com objetivos específicos" (AMORIM, 2005, p. 41), indo ao encontro da proposta dos estúdios em adaptar uma obra canônica para a televisão, tendo em mente o seu público que terá o contato com essa obra.

A adaptação pode designar um trabalho de roteirização, pois se tem em mente um texto que foi reescrito e modificado, uma vez que ao adaptador são permitidas as liberdades para com o texto, tais como a reestruturação do aspecto interno do texto, como mudança de narrativas, cortes de determinadas passagens, acréscimo ou redução de personagens, assim como esse redimensionamento aplica-se aos espaços onde a narrativa está se desenvolvendo, e, por fim, a preservação íntegra da obra fonte, melhor dizendo, sua suposta fidelidade. Dessa maneira, a adaptação é vista como uma criação, que implica numa "(re)interpretação e, em seguida, (re)criação; isso tem sido chamado ora apropriação ou salvação, dependendo da sua perspectiva", concedendo ao adaptador certa autonomia para trabalhar a obra em questão, norteado pelo seu propósito (HUTCHEON, 2011, p. 8).

Segundo Haroldo de Campos (2013, p. 5), um texto literário escrito por um novo autor, por meio do ato de tradução, se configura pelo princípio de "intraduzibilidade", sendo, portanto, um novo texto. "tradução de textos criativos será sempre recriação ou criação paralela, autônoma, porém recíproca. Quanto mais inçado de dificuldades esse texto, mais recriável, mais sedutor enquanto possibilidade aberta de recriação". Portanto, quando pensamos que as obras de Nietzsche são formadas por aforismos e sem a presença de uma narrativa e de alguns casos nem a presença de personagens, podemos pensar não somente nas infinitas possibilidades, mas também nas limitações atinentes a uma adaptação em HQ; sendo, por tudo isso, importante pensá-la como novo texto, com características peculiares.

Dessa forma podemos pensar esse novo texto como uma transposição cultural e de certa forma lida com a diferença, pois lida com o texto como uma construção discursiva ou interpretação, pois na tradução não é a noção de *"fidelidade"* que é o ponto principal, ainda mais falando de uma mudança de mídia, então o tradutor tem que estar preparado para ser um "infiel" as normas culturais "que governam o processo tradutório de formação de identidade"

As adaptações não são menos consumidas do que os textos fontes. Experienciar uma adaptação, descreve Hutcheon (2013), proporciona outra experiência estética – própria deste tipo de texto – ao público, pois, "[...] parte do prazer advém simplesmente da repetição com variação, do conforto do ritual combinado à atração da surpresa. O reconhecimento e a lembrança são parte do prazer (e do risco) de experimentar uma adaptação; vale para a mudança" (HUTCHEON, 2013, p. 25). Sendo assim, segundo a autora, a adaptação poderia ser experienciada tanto pelo prazer da repetição, quanto pelo prazer proporcionado pelas alterações propostas no texto adaptado. E é este padrão de repetição e mudança que faz com que uma adaptação possa ser caracterizada como uma obra que "repete com diferença".

Narrar com diferença é um dos principais pontos elencados pela Hutcheon (2013) destaca que nem sempre uma adaptação precisa, consegue ou deseja reincorporar todos os aspectos e temáticas existentes nas obras adaptadas. Existem as adaptações que retomam a história, outras, o tema, e aquelas que não apenas retomam, mas adicionam outros aspectos (a exemplo de personagens) de outros enredos aos seus etc. Tratando do enredo, ela defende que as obras podem ser adaptadas com alterações que não dizem

respeito apenas à ordenação das ações, mas a vários outros aspectos como o tempo da diegese, o ponto de vista da obra etc. Estas alterações no enredo são relevantes, mas existem ainda as mudanças provenientes da recriação de uma nova lógica interna em outra mídia, pois, "[...] cada forma envolve um modo de engajamento distinto por parte do público e do adaptador" (HUTCHEON, 2013, p. 35), fazendo com que o público perceba a obra adaptada de modo diferente, uma vez que esta está sujeita ao novo código a ser usado.

Paz corrobora com os pensamentos de Hutcheon pois acredita que a linguagem como um todo está em volta pela tradução. Estamos a todo momento, traduzindo nossas experiencias no mundo:

> Cada texto é único e, simultaneamente, é a tradução de outro texto. Nenhum texto é inteiramente original, porque a própria linguagem, na sua essência, já é uma tradução: Primeiro, do mundo não-verbal e, depois, porque cada signo e cada frase traduzem outro signo e outra frase. Mas esse raciocínio pode ser invertido sem perder validade: todos os textos são originais porque cada tradução é diferente. Cada tradução é, até certo ponto, uma invenção, e assim constitui um texto único. (PAZ, 2009, p. 13)

Mesmo que a tradução seja uma situação corriqueira, ela abre alguns questionamentos. A primeira delas se refere as diferenças entre o texto fonte (original) e o texto meta (final). Seja se tratando da tradução intralingual, interlingual ou intersemiótica, ao traduzir sempre surgirão variações entre esses dois estágios, algumas vezes maiores e em outras menores. Isso se deve porque existem diferenças entre os significados das palavras de uma mesma língua, dentre uma língua e outra, ou entre diversas linguagens.

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

Tabela - 2 traduções



Capa da edição original
Also sprach Zarathustra.
1883 ~ 1885

Capa japonesa
"Assim Falou Zaratustra"
1967

Capa japonesa mangá
"Assim Falou Zaratustra"
2008

Capa brasileira mangá
"Assim Falou Zaratustra"
2013

Fonte: elaborado pelo autor

No decorrer da nossa pesquisa, foi possível conjecturar as modificações entre as diversas versões de "*Assim falou Zaratustra*", como evidenciado na Tabela 2. Desde a sua primeira edição em alemão, em 1883, até as versões japonesa e brasileira em mangá, identificando a presença tanto da tradução interlingual quanto da tradução intersemiótica.

Ao abordar a tradução interlingual, presume-se que tradutores proficientes nas línguas de origem e destino desempenharam um papel crucial na transposição dessas obras. Contudo, quando se trata das versões em mangá, surgem dúvidas sobre o processo de tradução intersemiótica. Quem foram os responsáveis por essa adaptação? Possuíam conhecimento profundo nos tratados filosóficos de Nietzsche?

A complexidade da tradução intersemiótica para o formato de mangá envolve a transição de elementos verbais para visuais. Pode-se inferir que a equipe responsável pela adaptação desenvolveu uma história inédita, com o plano de fundo sendo uma Europa no final do século XIX, que remete ao período em que a história se passa no livro. Mas será que se aprofundaram na importância dos tratados filosóficos de Nietzsche? Destaca-se que essa compreensão é vital para os tradutores e adaptadores, garantindo assim uma transmissão precisa dos conceitos filosóficos presentes na obra original. Essa expertise contribui para a coesão entre a mensagem original e sua expressão em diferentes formas, incluindo o mangá.

Em síntese, a tradução e adaptação de "*Assim falou Zaratustra*" para diferentes línguas e formatos, notadamente o mangá, demandaram uma equipe multidisciplinar que tem por objetivo harmonizar os conhecimentos linguísticos e filosóficos.

2.3 As dificuldades e desafios na tradução e adaptação de mangás

Para melhor desenvolver as dificuldades encontradas quando se faz a tradução e a adaptação de obras para mangá, eu fiz uma relação entre os trabalhos de Lea Hübner, Georg Wink e Elisângela Liberatti, pois eles tratam das complexidades da tradução e adaptação de mangás e histórias em quadrinhos. Cada autor aborda diferentes aspectos e desafios nesse campo, oferecendo diretrizes para os tradutores e editores. Aqui está síntese de cada um dos trabalhos:

Lea Hübner e Georg Wink: Em "A Tradução de Histórias em Quadrinhos", Hübner e Wink exploram as especificidades da tradução de quadrinhos, destacando desafios como a tradução de elementos visuais, gírias e onomatopeias. Eles também discutem a importância de manter a coerência na tradução e adaptar o texto para o público-alvo. Suas análises ajudam a sensibilizar para as complexidades envolvidas na tradução de mangás.

Elisângela Liberatti, na tese "Traduzindo Histórias em Quadrinhos", propõe unidades didáticas para a tradução de quadrinhos tanto para televisão como para os quadrinhos propriamente ditos. Ela apresenta diretrizes que uma editora utiliza na sua confecção de trabalhos, específicas para tradutores e editores, incluindo orientações sobre como abordar a tradução de maneira eficaz, levando em consideração o contexto comunicativo e cultural. Suas diretrizes são valiosas para tradutores que desejam melhorar sua prática.

Tradução Subordinada: Ambos os autores comentam da dificuldade em traduzir um texto para dentro das limitações espaciais dos balões de fala, pensamento e recordatórios nos quadrinhos. Isso significa que, ao traduzir, é necessário manter uma quantidade semelhante de texto nos balões para respeitar o equilíbrio estético da página.

Isso pode exigir o uso de sinônimos ou a alteração do número de palavras para preservar a formatação original.

Indissolubilidade das Quebras Verbais: Destaca a importância de manter a coesão e coerência do texto, mesmo quando uma frase é dividida em sucessivos balões ou quadrinhos. Isso é essencial para garantir que a narrativa faça sentido e que o leitor não perca informações importantes. Liberatti por sua vez vai comentar na necessidade de se trabalhar com o texto mais simples e de se suavizar algumas palavras como por exemplo, em vez de falar que “odeia algo”, trocar por “não gosta de algo”. Essa diferenciação pode ser causada pois a Guidline que apresenta é para uma tradução de uma obra infantil.

Elementos Importantes a Considerar na Tradução de Quadrinhos: Os textos mencionam diversos elementos que devem ser cuidadosamente considerados durante a tradução de quadrinhos. Isso inclui nomes próprios, elementos culturais, elementos visuais (como gestos e mímica), onomatopeias, trocadilhos, entre outros. Todos esses elementos têm que ser traduzidos ou adaptados para a língua alvo.

> Personalidades brasileiras desconhecidas no país do texto traduzido que porventura aparecerem nas histórias deverão ser trocadas por personalidades internacionalmente conhecidas, sempre tendo o cuidado de mudar algumas letras, para não serem iguais aos nomes das celebridades. Exemplo: se no quadrinho tiver uma cantora brasileira loira e for escolhido o nome Britney Spears para a tradução, esse nome deve ser com grafia diferente: Britna Spir ou algo parecido, adequado ao idioma da tradução. (LIBERATTI, 2017, p. 446).

Formato da Publicação: O formato da publicação traduzida, incluindo dimensões geométricas e escolha entre impressão em preto e branco ou colorida, também é um fator importante a ser considerado.

Personalização para o Público-Alvo: A tradução deve ser adaptada ao público-alvo, especialmente se o público for composto por crianças. Isso envolve o uso de uma linguagem simples e apropriada para a faixa etária, além de evitar palavras duras ou difíceis.

Tradução de Nomes de Personagens: Os nomes dos personagens devem ser mantidos conforme a lista fornecida pela editora, e sugestões para tradução de nomes não listados devem ser submetidas para aprovação. Tradução de Dialetos e Expressões Idiomáticas: A tradução deve levar em consideração dialetos, expressões idiomáticas e

gírias que possam aparecer nos quadrinhos, adaptando-as conforme necessário para o idioma de destino.

Tradução de Elementos Visuais e Onomatopeias: Elementos visuais, como placas e onomatopeias, devem ser traduzidos e explicados quando necessário para que o leitor compreenda o contexto.

2.3.1 Editoras

A leitura de uma versão adaptada e de certa forma reduzida em mangá de um texto literário ou filosófico pode ser percebida como um paradoxo, ou melhor, pode parecer difícil a empreitada de querer combinar dois gêneros que, além de se expressarem em linguagens e dinâmicas discursivas diferentes, são manifestações de duas culturas aparentemente contrastantes: a cultura das obras clássicas e a cultura pop. No entanto, no Japão, é possível encontrar produções comerciais com propostas contrastantes em suas editoras como também nas produções áudio visuais.

Uma proposta comercial baseada nessas premissas é desenvolvida desde 2007 pela editora japonesa East Press (イーストプレス) criou uma série de versões em mangá de livros da literatura clássica mundial a série denominada de Manga de dokuha (まんがで読破), que pode ser traduzida como “lendo através dos mangás” que, como o título sugere, propõe a leitura de clássicos mundiais, como Guerra e Paz de Liev Tolstoy, Os Irmãos Karamazov de Fiódor Dostoiévski ou O mercador de veneza de William Shakespeare. Outro ponto peculiar que existe com a produção dessas obras é que toda a parte gráfica é trabalhada por uma outra empresa o grupo Variety Art Works (バラエティ・アートワークス), isso torna a experiencia de publicação um trabalho em conjunto dessas duas organizações, mas não se consegue mensurar como é feito esse trabalho, se consegue deduzir que o roteiro é produzido pela East Press e que os desenhos são feitos pela Variety Art Works. Mas não se consegue mensurar se existe uma real colaboração na criação desses trabalhos.

Como Alexandre Boide nos conta no prefacio do Assim falou Zaratustra da *L&PMpocket*, na série manga de dokuha em nenhuma parte do mangá existe alguma menção aos responsáveis tanto pelo roteiro quanto pelo desenho, apenas consta o nome do autor do original, (na versão brasileira consta o nome do tradutor japonês/português)

que dessa forma tenta passar uma ideia mais invisível de todo o trabalho de adaptação, dando foco apenas no autor original no caso Nietzsche, o que deixa transparecer que todo o trabalho da editora foi apenas de “transportar” as palavras do autor para as páginas do mangá.

Uma outra impressão que passa é que esse modelo de negócio apresentado pela editora é de certa forma uma “produção industrial”, tanto pela sua quantidade grande de publicação, que atualmente conta com mais de centro e trinta volumes e pelo apagamento dos trabalhadores envolvidos no seu desenvolvimento. Utilizamos as noções apresentadas por Adorno (1978) no livro *comunicação e indústria cultural* em que vai dizer que a maior parte das entidades culturais se transformaram em produtoras de mercadorias e dessa forma a própria cultura passava a ter a sua indústria. Onde tudo se transforma em produto de consumo. Assim não existe um motivo de disfarçar o caráter puramente mercadológico, pois a cultura se transformou em negócio. O termo “indústria” aqui se refere a uma padronização da produção. Portanto, há uma perda de individualização do objeto de arte, sendo que a diferenciação de tais objetos ocorre de forma marginal (ADORNO, 1978, p. 288)

É necessário perceber que o mercado editorial japonês de mangá funciona de uma maneira singular. Os mangás no Japão, normalmente são publicadas em revistas especializadas e que possuem tiragem semanal ou mensal. Podemos dar como exemplo a revista Weekly Shōnen Jump (figura 4) que é da editora Shueisha e tem as suas publicações sendo lançadas desde 1968 e que no volume 36-37 (figura 4) apresentam 21 histórias serializadas que são publicadas semanalmente e que atualmente algumas dessas serializações possuem mais de 20 anos de publicação como o caso da obra One Piece (figura 5) que teve a sua estreia em agosto de 1997.

Figura 4 - Weekly Shonen Jump #36-37 2022



Fonte: Otakupt[17]

Depois que o mangá alcança uma quantidade de capítulos é feito pela editora uma compilação de todos esses capítulos juntando em um volume no caso da figura 5 esse é o volume 104 que foi lançado no Japão no dia 04 de novembro de 2022 e que conta com os capítulos 1047 – 1055 da obra One Piece.

[17] https://www.otakupt.com/manga/toc-da-weekly-shonen-jump-33-37-2022/

Figura 5 - One Piece volume 104



Fonte: One piece[18]

Ao contrário da norma segundo a qual um mangá antes de ser publicado em volume é serializado em uma revista, fator fundamental que também identifica o destinatário principal de uma obra, os quadrinhos dessa série da East Press chegam às livrarias japonesas em sua forma definitiva, basicamente volumes completos e fechados. Inicialmente pensada para incentivar o contato dos jovens japoneses com obras consagradas da literatura mundial, as publicações desses mangás foram economicamente planejadas pelo editor-chefe Kosuke Marao para serem vendidas não somente nos espaços tradicionais, mas também em lojas de conveniência de fácil acesso.

Por esse motivo não podemos, portanto, falar de um público-alvo preciso de leitores a quem essas obras seriam endereçadas: indiferentemente poderia ser um público adolescente ou adulto. Antes de prosseguir, porém, é necessário lançar mão de algumas palavras sobre a linha editorial. Talvez o sucesso desta iniciativa deva ser atribuído à ausência de um único destinatário ou melhor sem se focar em uma faixa etária especifica.

No portal de notícias “Anime News Network”, foi relatado que em 2009, a East Press vendeu 45.000 copias da versão em mangá do manifesto “Mein Kampf” do ditador nazista Adolf Hitler. Essa tiragem, superou a média de 35.000 copias de outras publicações da série “Manga de Dokuha”. A abordagem que a East Press tem em relação a parte gráfica dessas obras é uniforme e homogênea em todo o catálogo publicado, isso pois a arte apresentada em todas as edições são praticamente a mesma,

[18] https://onepiece.fandom.com/wiki/Volume_104

sem mudança na fisionomia dos personagens ou nos ambientes nelas apresentadas. Essa é uma abordagem diferente de outras editoras que já trabalharam na produção de mangás com o foco nas releituras de outras obras. Como a Chÿoukÿronsha (中央公論社), já haviam proposto uma releitura de grandes obras na série intitulada "Manga Nihon no Koten" (マンガ日本の古典, Os Clássicos mangás Japoneses), deixando todas as escolhas estilísticas nas mãos dos artistas e narradores, a East Press preferiu uma abordagem geralmente mais despersonalizada. Isso é evidente até mesmo na ausência dos nomes dos autores dos mangás individuais nos volumes, resultando em uma abordagem quase escolástica, embora menos refinada do ponto de vista gráfico e da composição das páginas, mas talvez mais fácil de assimilar.

Um ponto interessante destacado por La Marca no artigo "Tetsugaku Manga: Filosofia Ocidental em Quadrinhos no Japão" é que, em várias das obras que não são originalmente narrativas, os editores da East Press misturam o pensamento de um autor por meio de uma análise de sua vida. Isso é como uma minibiografia no papel, como se quisessem demonstrar que a gênese de um texto está inextricavelmente ligada à vida daquele que deu origem a essa obra.

3 A linguagem dos quadrinhos japoneses: recursos metodológicos

Atualmente, não existe uma única definição para o que constitui uma história em quadrinhos, seja um comic americano, um gibi brasileiro, um fumetti italiano ou um mangá japonês. Will Eisner (1936), um teórico e quadrinista, definiu como “a arte sequencial”, pois para o autor, uma história em quadrinho se destaca pela utilização de uma conexão entre a imagem e a linguagem escrita. Da mesma forma, Scott McCloud em seu livro “Desvendando os Quadrinhos” (McCLOUD, 1995, p 9), a descreveu como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada”.

O processo de adaptação é, essencialmente, uma leitura crítica de uma obra, interpretada por um leitor contemporâneo. No caso dessa dissertação, trabalhamos com: *Assim falou Zaratustra* uma obra do final dos XIX e com a sua contraparte em mangá do século XXI. Logo a leitura que é feita possui um embasamento cultural próprio tanto do leitor quanto do adaptador e com um afastamento que permite uma leitura abrangente do conteúdo literário a ser quadrinizado. Esse distanciamento nos permite fazer certas críticas, e reflexões, em que essa adaptação é uma nova obra literária, com seu próprio valor. A tradução de uma linguagem para outra compreende estudo profundo tanto da obra original quanto dos mecanismos narrativos específicos da quadrinização.

O conceito de adaptação é debatido em várias disciplinas. Optamos por explorar as contribuições de Robert Stam (2000, 2008, 2009), Julie Sanders (2006) e Linda Hutcheon (2013), como discutido no capítulo 2 desta dissertação. O termo “adaptação” é comumente utilizado para descrever a transformação de uma obra midiática para outra, reconhecendo que, ao recontar uma história em um novo meio de transmissão, ela deve ser ajustada para se adequar as características desse novo meio. Isso envolve em modificações na linguagem, imagem e discurso, para assim cativar o público. Nas palavras de Hutcheon, (2013, p.10), “Nós não apenas contamos, como recontamos nossas histórias. E recontar, quase sempre, significa adaptar, ‘ajustar’ as histórias para que agradem ao seu novo público.”

A adaptação de 'Assim falou Zaratustra' de Nietzsche para um mangá pela editora East Press difere significativamente em sua estrutura quando comparada ao texto de

origem, um romance filosófico que carece de personagens fixos, exceto pelo protagonista Zaratustra. Portanto, uma análise quadro a quadro ou capítulo a capítulo se mostra inviável. Contudo, o cerne da adaptação concentra-se nos conceitos fundamentais da obra. Esses conceitos foram meticulosamente investigados com base no 'Dicionário Nietzsche', uma obra elaborada em colaboração pelos integrantes do Grupo de Estudos Nietzsche (GEN). Este dicionário contém 156 verbetes destinados a examinar os conceitos essenciais das obras, permitindo-nos identificar quais desses conceitos são trabalhados no mangá.

Optamos, por conseguinte, por trabalhar com trechos selecionados da versão quadrinizada que, em nossa pesquisa, se destacam por apresentar e representar fielmente os conceitos encontrados no texto de origem. Além disso, nos capítulos subsequentes, abordaremos a influência crucial exercida pelo autor e ilustrador na obra quadrinizada. Contextualizaremos também a estrutura peculiar dos quadrinhos, aprofundando-nos em elementos visuais como layout de página, escolhas estilísticas e a dinâmica entre texto e imagem. Esses aspectos contribuirão para uma compreensão mais completa do processo de adaptação e da maneira como os conceitos filosóficos são transmitidos nesse meio singular.

3.1 Autor e Ilustrador

A autoria em obras que incorporam ilustrações, como livros ilustrados, histórias em quadrinhos (HQs) e mangás, apresenta uma dinâmica única que transcende a definição convencional de autor como o criador exclusivo do texto. Surge então a questão essencial: qual é o papel do ilustrador nesse contexto? Além disso, exploramos a intricada relação entre texto e imagem nos quadrinhos, bem como a dinâmica específica entre autor e ilustrador.

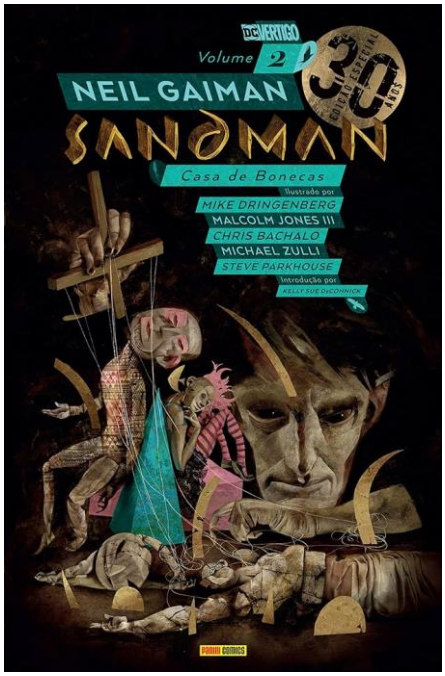
O ilustrador, cuja definição varia conforme a perspectiva, desempenha um papel crucial na clarificação e interpretação da narrativa visual. Diversas abordagens, como "trazer à luz" (Miller, 1992) ou "decorar" e "informar" (Hodnett, 1990; Gill e Lewis, 1964), destacam a importância de acrescentar clareza ao texto por meio da ilustração. Contudo, Julio Plaza (1982) questiona a ideia de que ilustrar seja uma função

meramente decorativa, posicionando o livro ilustrado como um suporte passivo, destacando a necessidade de uma análise mais aprofundada.

Ao considerarmos obras de quadrinhos e mangás, a relação entre autor e ilustrador adquire uma dimensão colaborativa inegável. O processo conjunto de criação molda profundamente o caráter visual da obra, transformando-a em um trabalho coparticipativo. Essa colaboração pode ser categorizada em três tipos distintos:

- Parceria direta (autor conhece o ilustrador): Neste cenário, o autor mantém um contato direto com o ilustrador, estabelecendo uma colaboração próxima. Exemplos incluem a parceria de Monteiro Lobato e Jean G Villin, assim como nas HQs, onde Neil Gaiman trabalhou com diversos ilustradores, como Malcolm Jones III e Dick Giordano.

Figura 6 - Sandman: Edição Especial de 30 Anos – Vol. 2



Fonte: Panini

- Parceria indireta (autor não conhece o ilustrador): Em contraste, o autor não mantém uma relação direta com o ilustrador, concedendo ao editor a liberdade de escolher o profissional. Essa "liberdade" pode abranger desde uma imposição até um contrato formal entre empresas, configurando-se como um aspecto digno de análise. Embora seja uma situação mais comum na criação de livros infantis,

ela é menos recorrente no universo dos mangás e HQs. Contudo, alguns casos notáveis ilustram essa dinâmica peculiar.

Um exemplo paradigmático é o mangá "Boruto", que teve sua origem na proposta da editora Shueisha a Masashi Kishimoto para criar uma sequência de "Naruto". Curiosamente, Kishimoto recusou essa oferta e sugeriu que seu ex-assistente, Mikio Ikemoto, assumisse a tarefa de ilustrá-la, enquanto Ukyō Kodachi, escritor do filme "Boruto: Naruto the Movie", desenvolveu o enredo.

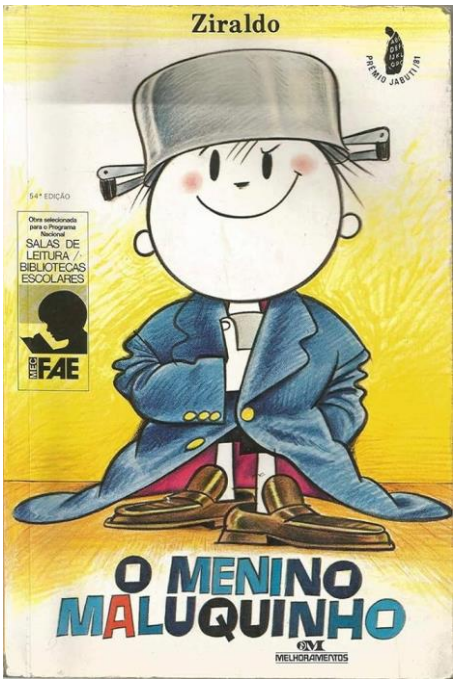
Figura 7 - Boruto: Naruto Next Generations Vol. 1



Fonte: Panini

- Autonomia (autor igual ao ilustrador): Na autonomia, o autor desempenha o papel de ilustrador, criando tanto o texto quanto as imagens. Exemplos notáveis incluem Ziraldo, Mauricio de Sousa, Osamu Tezuka e Frank Miller, cujo trabalho reflete a expressão única do autor/ilustrador.

Figura 8 - O Menino Maluquinho



Fonte*:* Melhoramentos

No caso de "Assim falou Zaratustra", de Nietzsche, deparamo-nos com uma situação singular em relação aos exemplos mencionados anteriormente. Ao contrário dos outros casos em que os créditos da editora, autor e ilustrador são claramente apresentados na capa da obra, essa publicação específica adota uma abordagem diferente. Na capa de "Assim falou Zaratustra", não encontramos os nomes do escritor nem do ilustrador, apenas o nome do filósofo Nietzsche e da editora estão presentes. Essa escolha editorial sugere, de certa forma, que o próprio autor tenha sido o responsável por toda a obra, apesar da impossibilidade temporal dessa afirmação.

Essa estratégia editorial pode ser interpretada como uma tentativa de proporcionar ao leitor a percepção de que a obra é uma transformação direta do livro para o formato de mangá, sem intervenções externas. A ausência de créditos pode ser vista como uma maneira de enfatizar a autenticidade da adaptação, dando a entender que a obra é uma expressão direta do pensamento de Nietzsche, sem a influência de outros colaboradores externos. Contudo, surge a questão crucial: será esse o caso?

Sem informações sobre os autores externos, não podemos verificar se tais indivíduos possuíam conhecimento específico em filosofia ou nos estudos de Nietzsche para realizar esse trabalho. Essa abordagem destaca como as escolhas editoriais podem influenciar a percepção do leitor sobre a autoria e o processo de criação, ressaltando a

importância da transparência na apresentação de créditos para uma compreensão mais precisa e informada.

Figura 9 - Assim falou Zaratustra



Fonte: L&PM POCKET

3.2 Estrutura dos quadrinhos / mangás

Nos estudos sobre quadrinhos, o termo "arte sequencial" proposto pelo quadrinista Will Eisner descreve formas de artes que utilizam imagens dispostas em uma ordem especifica com o propósito de criar uma narrativa gráfica, basicamente contar histórias por meio de elementos visuais e sequenciais. Mas do que é formado essa arte sequencial? O que o leitor de quadrinhos espera encontrar em uma obra? será que tudo se resume a balões de fala e o desenho de personagens? Para tais elaborações, utilizaremos a bibliografia dos autores de Quadrinhos Eisner (1989), McCloud (1995), Ramos (2009), Barbieri (2017) e da dissertação de mestrado do Pedro Vicente Figueiredo Vasconcellos (2006) que trabalha especificamente com mangás, para servirem de apoio na análise da obra Assim falou Zaratustra.

No livro "Arte Sequencial" Eisner (1989), o autor explora a importância da representação do tempo nos quadrinhos e como esse elemento desempenha um papel fundamental no sucesso da trama. Eisner demonstra a maneira pela qual a estrutura

temporal é construída através da repetição de quadros, muitas vezes com a ajuda do espaço em branco entre eles, tanto para estabelecer o período que a ação leva para ser concluída quanto o lugar dessa ação na sequência narrativa. Isso tudo facilita para que o leitor compreenda a passagem do tempo e a ordem dos eventos na história. Outro aspecto sobre o tema, segundo o estudioso, é a localização dos balões de fala, que passam diferentes significados de acordo com a sua posição em relação à ação ou ao emissor. Já para McCloud explica os quadrinhos são fragmentos de tempo e espaço, a conclusão realizada pelo leitor faz com que esses fragmentos se tornem uma realidade única. Como podemos observar pela (figura 10) onde temos uma história desenvolvida em 4 quadros nos três primeiros mostrado a passagem de tempo, pelo posicionamento do sol e no ultimo quadro, um personagem que acabou de arrumar as caixas.

É nesse espaço que a imaginação do leitor extrai sentido entre as vinhetas. “Nada é visto entre dois quadros, mas a experiência indica que deve ter alguma coisa lá.” (p.67). Ramos (2009) também discorre sobre a passagem do tempo a partir de hiato e elipses de ações.

Figura 10 - Representação do tempo nos mangás.



Fonte: Boku hero academia

Quando se fala sobre movimentação, Vasconcelos (2006) apresenta três formas de representar o movimento no mangá: linhas de movimento com vetor: semelhantes a

abordagem encontrada nos quadrinhos americanos, uma maneira de representar o movimento é adicionar linhas ao corpo de um personagem. Essas linhas seguem a direção do movimento executado pelo personagem ou por parte do corpo, ajudando a transmitir a sensação de movimento dinâmico. Barbieri (2017) argumenta como não é sempre fácil se escolher o melhor momento para representar a ação. Entretanto, existem várias maneiras de caracterizá-la: o uso da linha de movimento/cinética/de deslocamento: O emprego de linhas indica a direção e a duração do movimento e ajuda a transmitir a ação de forma dinâmica. Eisner (1989) e McCloud (1995) ainda discutem como o uso da sarjeta também pode ajudar na interpretação. Vasconcelos (2006) se diferencia na abordagem de movimentação apresentando a segunda forma abstração em linhas de velocidade: No mangá, outra técnica é a abstração do personagem ou de parte do seu corpo em linhas de velocidade. Isso envolve transformar o contorno do personagem em uma massa de linhas, criando uma espécie de borrão. A terceira e última técnica mencionada é a abstração de todo o cenário ao redor do personagem, transformando-o em linhas de velocidade que seguem um mesmo vetor para representar o movimento do personagem.

Figura 11 - Linhas de movimento.

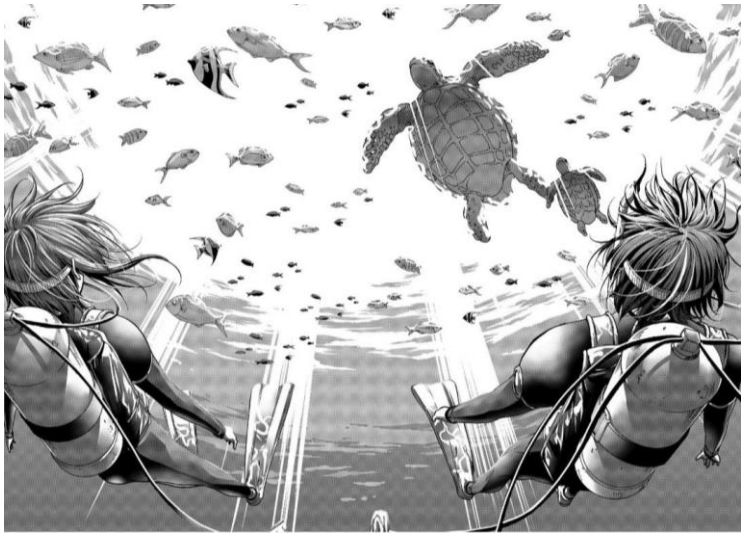


Fonte: Kuroko no Basket

Eisner (1989) discorre sobre o uso da perspectiva e do enquadramento, duas estruturas que determinam o ponto de visão do leitor. Para Barbieri (2017), a primeira pode ser retratada de forma realista ou não, além de também não existir nos desenhos da HQ, já o enquadramento destaca o elemento principal. Outro aspecto é o fato de as ilustrações estarem limitadas ou não pelo contorno de um quadrinho, ou até mesmo

escapando para fora dele, além de também conseguirem expor diferentes sentimentos, etapas da narrativa (como flashbacks ou ações simultâneas), a dimensão do espaço representado e a sequência da história (EISNER, 1989). Ramos (2009) amplia o assunto da representação visual a partir de teorias do cinema, retomando diferentes planos e ângulos (normal, plongé e contra plongé). Já Vasconcelos (2006) acrescenta o pillow shot, que através do enquadramento de paisagens, elementos da natureza ou até mesmo um personagem com ar contemplativo, consegue desacelerar o fluxo de leitura e acrescenta momento de descanso.

Figura 12 - Ângulo plonge



Fonte: Grandblue

Figura 13 - Pillow shot.



Fonte: Vagabond

Comparato (2009), vai apresentar o enquadramento em quadrinhos de uma forma mais sistemática refere-se à quantidade de cena visível e ao recorte apresentado ao leitor.

Existem vários tipos de enquadramento, cada um proporcionando uma perspectiva única: Os exemplos a seguir são provenientes do mangá "Assim falou Zaratustra" e oferecem uma compreensão prática dos diferentes enquadramentos, destacando como a escolha de cada um influencia a percepção do leitor sobre a cena e a narrativa.

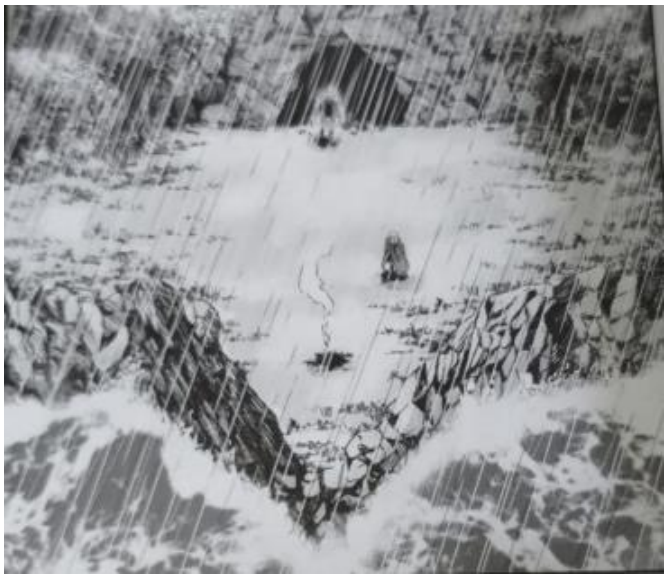
Figura 14 - Grande plano geral



Fonte: Assim falou Zaratustra

- **Grande Plano Geral:** Oferece uma vista panorâmica da cena, destacando a ambientação.

Figura 15 - Plano geral



Fonte: Assim falou Zaratustra

- **Plano Geral:** Apresenta o ambiente como um todo, com os personagens ocupando pouco espaço e não sendo facilmente reconhecidos.

Figura 16 - Plano inteiro



Fonte: Assim falou Zaratustra

- **Plano Inteiro:** Os personagens ocupam um espaço significativo na cena, permitindo também a percepção do ambiente.

Figura 17 - Plano médio



Fonte: Assim falou Zaratustra

- **Plano Médio:** O personagem é enquadrado por completo na cena, com um pouco de espaço acima da cabeça e abaixo dos pés.

Figura 18 - Plano americano



Fonte: Assim falou Zaratustra

- **Plano Americano:** O personagem é enquadrado do joelho para cima, com um pouco de espaço acima da cabeça.

Figura 19 - Meio primeiro plano



Fonte: Assim falou Zaratustra

- **Meio Primeiro Plano:** O personagem é enquadrado da cintura para cima, com um pouco de espaço acima da cabeça.

Figura 20 - Primeiro plano



Fonte: Assim falou Zaratustra

- **Primeiro Plano:** O personagem é enquadrado do peito para cima, com um pouco de espaço acima da cabeça.

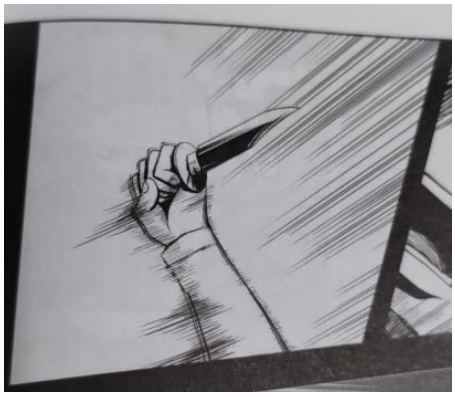
Figura 21 - Primeiríssimo plano



Fonte: Assim falou Zaratustra

- **Primeiríssimo Plano:** O personagem é enquadrado dos ombros para cima, com um pouco de espaço acima da cabeça.

Figura 22 - Plano detalhe



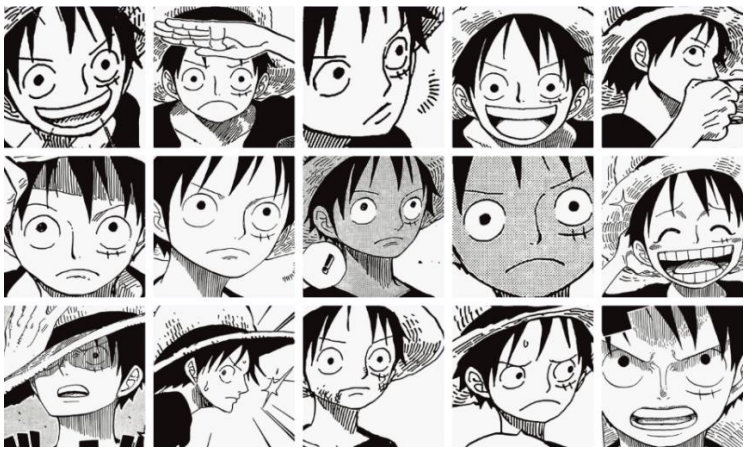
Fonte: Assim falou Zaratustra

- **Plano Detalhe:** Foca em uma parte específica do corpo do personagem ou em objetos na cena.

Para McCloud (1995), as ilustrações são um tipo de vocabulário da HQ. O pesquisador enquadra a representação das figuras em uma escala de simplificação (principalmente no caso das personagens), que é baseada no fato de que quanto mais subjetivo for o desenho, mais o leitor consegue se identificar com o que ele está vendo

A linguagem corporal e a expressão das personagens também desempenham grande influência sobre as ilustrações e as falas de texto de uma HQ, argumenta Eisner (1989), que podem ser interpretadas de diversas maneiras dependendo da representação usada na figura (como por exemplo, no uso de sarcasmo). McCloud (1995) fala mais uma vez das linhas de movimento, que conseguem atribuir expressões ou sentimentos às personagens a partir dos traços.

Figura 23 - Feições faciais



Fonte: one piece

Ao considerar o conteúdo textual em histórias em quadrinhos, as análises de Ramos (2009) apontam para uma notável diversidade de representações. O texto pode adotar o padrão estabelecido pelo quadrinho em questão, variar em tamanho, sofrer distorções ou prolongamentos nas letras, e ainda incorporar diferentes fontes e estilos. O pesquisador destaca que o conteúdo das falas não se limita apenas às palavras, podendo ser transmitido também por meio de onomatopeias, as quais podem aparecer tanto dentro quanto fora dos balões.

No âmbito desta análise, é crucial ressaltar a contribuição de Cagnin (apud Ramos, 2009) na identificação de uma variedade de modelos e estilos de balões. A investigação revela a existência de diversos tipos e usos para esses balões. Para aprofundar nossa compreensão dessa diversidade, optamos por destacar exemplos específicos encontrados no mangá "Assim falou Zaratustra". Dessa maneira, nossa análise se concentra nos balões presentes nesta obra, estabelecendo uma ligação mais direta entre os conceitos teóricos delineados por Ramos e sua aplicação prática no contexto específico desta narrativa.

No decorrer do mangá, é possível observar que o autor faz uso de balões que não foram abordados por Cagnin em sua obra, evidenciando assim as inúmeras possibilidades dentro desse tema. Diante dessa constatação, decidimos atribuir uma denominação própria a fim de caracterizar esses balões específicos. Essa nomeação personalizada visa não apenas descrever de maneira precisa esses elementos, mas também realçar a inovação e a diversidade identificadas na obra. Nesse sentido, procuramos criar termos que não só estejam alinhados com as características distintivas dos balões, mas que também destaquem a singularidade e o estilo presentes no mangá, proporcionando uma compreensão mais enriquecedora ao leitor.

- **Balão-fala:** contorno traçado contínuo, reto ou curvilíneo

Figura 24 Balão de fala



Fonte: Assim falou Zaratustra

- **Balão-berro:** contorno com extremidades para fora, como uma explosão

Figura 25 - Balão berro



Fonte: Assim falou Zaratustra

- **Balão-tremulo:** contorno com linhas tortas sugere medo

Figura 26 - Balão tremulo



Fonte: Assim falou Zaratustra

- **Balão-vibrado:** indica voz tremula

Figura 27 - Balão vibrado



Fonte: Assim falou Zaratustra

- **Balão-uníssono:** reúne a fala de diferentes personagens

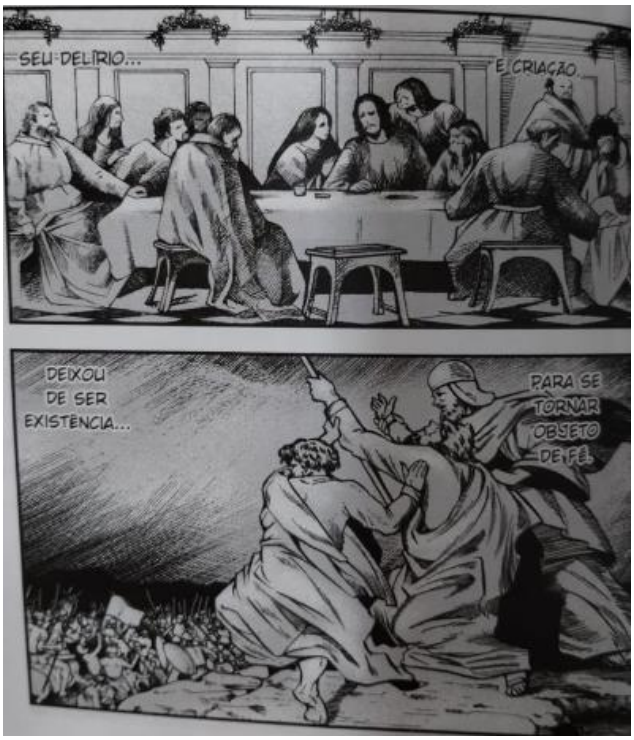
Figura 28 - Balão uníssono



Fonte: Assim falou Zaratustra

- **Balão-zero ou ausência de balão:** balão sem contorno pode ser indicado ou não por apêndice

Figura 29 - Balão-zero ou ausência de balão



Fonte: Assim falou Zaratustra

- **Balão-mudo:** não contém fala

Figura 30 - Balão mudo



Fonte: Assim falou Zaratustra

- **Balão-duplo:** indica dois momentos de fala

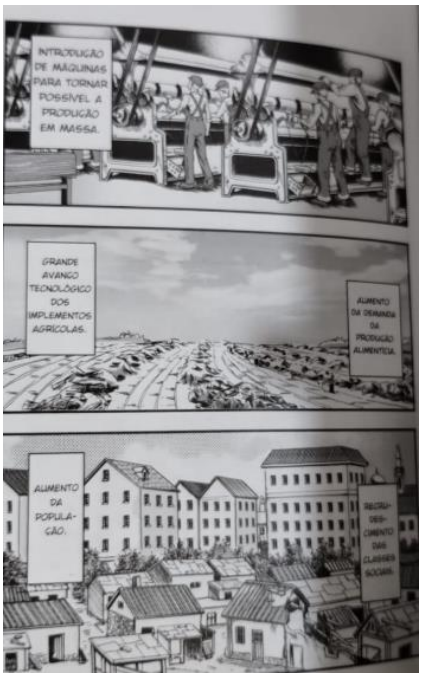
Figura 31 - Balão duplo



Fonte: Assim falou Zaratustra

- **Balão de narração:** Apresenta a fala do narrador, são representadas caixas quadradas flutuante geralmente num canto superior da imagem.

Figura 32 - Balão narração



Fonte: Assim falou Zaratustra

Assim como o contorno das falas, o desenho do quadro (também chamado de vinheta por Ramos (2009) e Barbieri (2017) é tradicionalmente retangular em traçado preto contínuo. Entretanto, ele pode adquirir várias formas (como linhas tortas, circulares, com ilustrações metalinguísticas, sem contorno, entre outros) e transmitir diferentes situações, mensagens e ações. (RAMOS, 2009)

Barbieri (2017) declara que a diagramação dos quadros em HQs longas deve ser mais animada. Segundo o autor, o esquema dinâmico da página (tamanhos diferentes, cortes diagonais, circulares, quadro em cima de quadro etc.) acentua o impacto visual da história. Para isso, cada vinheta deve se preocupar em ilustrar apenas o que é necessário para a situação em questão, pois juntos, os quadros se completam (BARBIERI, 2017). O seu formato também ajuda a definir o que está sempre representado e o que vem a seguir na narração (BARBIERI, 2017).

Como complementação das ilustrações, McCloud (1995) argumenta que o espaço em branco entre elas **(**a sarjeta) é onde as conclusões da trama acontecem. O estudioso apresenta seis diferentes tipos de transições, cada uma levando o leitor a subentender consequências. Eisner (1989) também declara que essa área entra para completar os

movimentos retratados, fazendo com que o leitor imagine a sequência inteira do gesto, mesmo que ele não esteja completamente desenhado. Para Barbieri (2017), o branco entre as vinhetas ajuda no ritmo da história, que pode aumentar ou comprimir as ilustrações.

O último aspecto, as cores, entram em todo o conteúdo já apresentado, influenciando-os de diversas formas. Elas podem retratar uma determinada personagem ou um ambiente, além de adicionar características a ilustração (como profundidade, o contorno, textura, entre outros) que transmitem diferentes sensações do que desenhos em preto e branco (McCLOUD, 1995; RAMOS, 2009). Já para Vasconcelos (2006), o mangá é comumente impresso em papel jornal, que é um tipo de papel leve, escuro, fosco, poroso e de alta absorção de tinta. Esse tipo de papel pode ser considerado de qualidade inferior em comparação com papéis mais caros e de maior gramatura. No entanto, o uso de papel jornal é uma escolha comum devido ao seu custo mais baixo, o que torna o mangá acessível para um público mais amplo no Japão.

Uma característica notável é que o mangá é impresso exclusivamente em preto e branco. Essa escolha destaca o traço do autor, permitindo que os detalhes e a arte sejam apreciados de maneira mais clara. No entanto, a ausência de cores pode tornar mais desafiador transmitir informações como luz e profundidade, que geralmente são associadas ao uso de cores em outras formas de arte. Mesmo assim, os mangakás (autores de mangá) habilidosos conseguem criar efeitos visuais impressionantes apenas com preto e branco, demonstrando sua maestria na arte do mangá.

Figura 33 preto e branco



Fonte: vagabond

4 Filosofia em Mangá: Uma proposta de Análise

Neste capítulo, nossa proposta é realizar uma análise sistemática da adaptação mangá de "Assim falou Zaratustra". Inicialmente, concentraremos nossa atenção nos paratextos, elementos cruciais que moldam a experiência do leitor antes mesmo de mergulhar na narrativa. A análise dos paratextos incluirá a capa e contracapa, a folha de rosto e o texto de apresentação, buscando compreender como esses elementos influenciam a percepção inicial da obra.

Exploraremos a capa e contracapa para identificar elementos visuais e informativos que contribuem para a primeira impressão do leitor. Ao examinar a folha de rosto, buscaremos informações sobre créditos e a edição para contextualizar a origem da adaptação. O texto de apresentação, será alvo de análise para entender as intenções do autor ou editor e como molda as expectativas do leitor.

Com os paratextos contextualizados, nossa análise se voltará para o mangá em si, desdobrando-se em capítulos para uma abordagem estruturada e abrangente. Cada capítulo será minuciosamente explorado em dois pontos cruciais

- Narrativa Visual e Sequenciamento: Vamos avaliar como a narrativa é visualmente estruturada em cada capítulo, examinando o sequenciamento de quadros e elementos que contribuem para a fluidez narrativa.
- Diálogo e Discurso Filosófico: A análise dos diálogos será central, destacando como o discurso filosófico de "Assim falou Zaratustra" é incorporado nas falas dos personagens, enriquecendo a compreensão da filosofia de Nietzsche.

4.1 Paratexto

Segundo Genette (2009), os paratextos são elementos que acompanham o texto propriamente dito, mas que não fazem parte dele e podem ser divididos em dois grupos peritextos e epitextos. O primeiro refere-se a elementos que acompanham texto, como o título, subtítulos, notas de rodapé, menção dos dados da editora, informações relativas à

publicação, ilustrações etc. Já o segundo concerne matérias sobre o texto alvo, porém são separados dele, tanto no tempo quanto no espaço: um filme de mesmo título de um livro, a leitura ou interpretação em voz alta, um cartaz de propaganda de um livro, uma entrevista na qual um/a autor/a conceda e fale sobre o livro; são componentes que não fazem parte do texto, mas podem fazer parte da construção de sentido do texto para o público em geral (GENETTE, 2009).

4.1.1 Capa e contracapa

A capa impressa, em papel ou papelão, é um fato recente, do século XIX. Na era clássica, os livros apresentavam-se em encadernação de couro e sem informações prévias, salvo a indicação resumida do título e, às vezes, do nome do autor, que configurava na lombada (GENETTE, 2009, p. 27).

A capa da versão em mangá de “Assim falou Zaratustra”, doravante AFZ, apresenta, além dos elementos verbais, tais como título e nome do autor, nome da editora, elementos não verbais, como um código QR e que se acessado leva para o site da editora, também temos a ilustração retiradas da própria obra. Nela, podemos perceber o um personagem e algumas falas do mesmo só que em japonês. 自己を克服した人間･･･超人こと(Jiko o kokufuku shita ningen...chōjin koto) “Um homem que superou a si mesmo... um super-homem”. Além disso essa cena apresenta o fundo colorido. Podemos supor que esse personagem seja o próprio Zaratustra do título. Uma comparação que pode ser feita é a escolha estética da capa que podemos perceber olhando para as figuras abaixo a variação entre a capa japonesa e a brasileira.

Na Figura 16, a seguir, apresentamos a capa Brasileira e na figura 17, a capa Japonesa.

Figura 34 Capa Brasileira capa Japonesa



Fonte: L&PM POCKET / EAST PRESS

A capa japonesa apresenta os elementos verbais mais clássicos, como o nome da obra, autor e editora e como os elementos não verbais uma colagem de imagens ou desenhos sobrepostas de um bebê. Podemos supor que essa mudança entre as capas foi uma decisão acertada da editora L&MP pocket pois como vemos na figura 14 as listras brancas são encontradas em todas as obras da editora com adaptações de mangá, fazendo com que essa série de mangás tenha uma identidade visual que remete ao leitor que essas obras fazem parte de um conjunto maior.

Figura 35 - Coleção Pocket



Fonte: L&PM POCKET

No que tange às contracapas, em AFZ são apresentados 2 textos curtos o primeiro explicando o que seria um mangá e os objetivos dessa coleção já no segundo texto temos um tipo de apresentação da filosofia de Nietsche encontrada na obra, já enumerando os conceitos filosóficos apresentados na obra, como o “eterno retorto”, “super-homem” e da frase “deus está morto” que também está escrita na capa do mangá. E por fim existem 3 ilustrações na parte inferior, que foram retiradas da página 58. Onde o primeiro quadro é a vista externa da igreja onde se passa a maior parte da obra. Só que a imagem está parcialmente encoberta pelo código de barras da obra. O quadro central apresenta o personagem Alex, no seu momento de descanso e no terceiro quadro, temos a presença do Zaratustra que acaba de entrar nesse quarto.

Figura 36 Contracapa



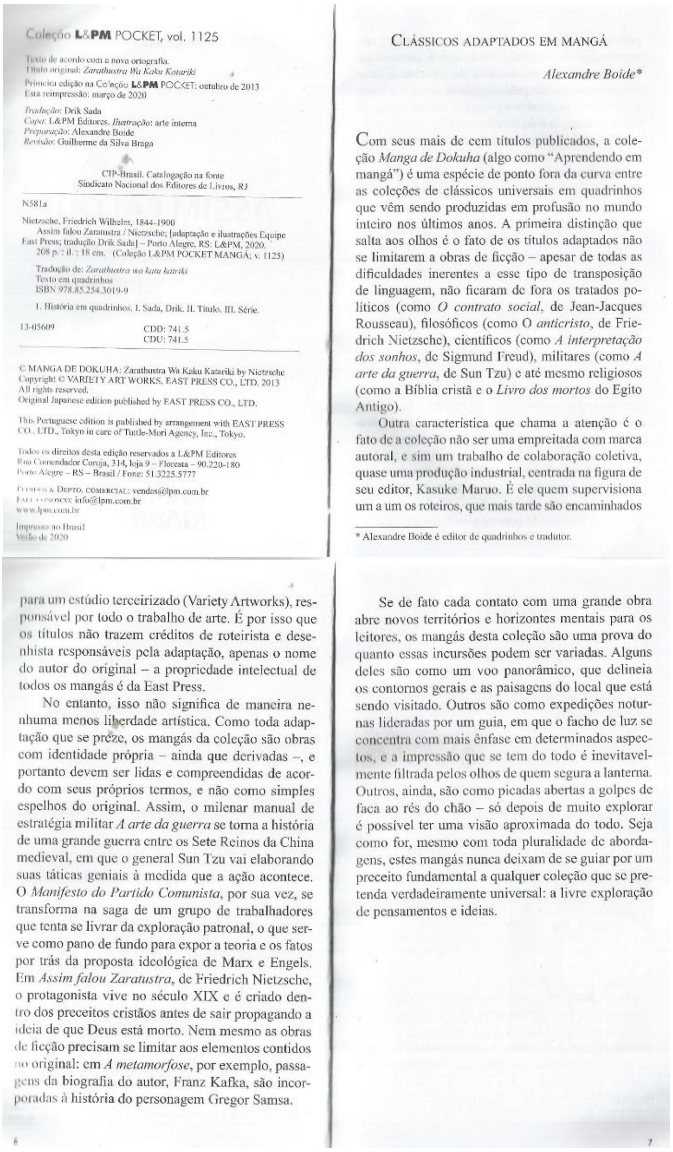
Fonte: L&PM POCKET

4.1.2 folha de rosto e texto de apresentação

A folha de rosto desempenha um papel crucial nos paratextos, fornecendo informações fundamentais sobre a obra "Assim falou Zaratustra" em sua adaptação para mangá. Nesse contexto, ela apresenta dados essenciais, como o nome do autor, título da obra, editora e o tradutor responsável pela versão do japonês para o português.

Curiosamente, a ficha catalográfica, que geralmente aparece no verso da folha de rosto, está presente no verso da falsa folha de rosto.

Figura 37 folha de resto e texto de apresentação



Coleção L&PM POCKET, vol. 1125

Texto de acordo com a nova ortografia.
Título original: *Zarathustra Wa Kaku Katariki*
Primeira edição na Coleção L&PM POCKET: outubro de 2013
Esta reimpressão: março de 2020

Tradução: Drik Sada
Capa: L&PM Editores, *Ilustração:* arte interna
Preparação: Alexandre Boide
Revisão: Guilherme da Silva Braga

CIP-Brasil. Catalogação na fonte
Sindicato Nacional dos Editores de Livros, RJ

N581a

Nietzsche, Friedrich Wilhelm, 1844-1900
Assim falou Zaratustra / Nietzsche; [adaptação e ilustrações Equipe East Press; tradução Drik Sada] – Porto Alegre, RS: L&PM, 2020.
208 p.: il.; 18 cm. (Coleção L&PM POCKET MANGÁ; v. 1125)

Tradução de: *Zarathustra wa kaku katariki*
Texto em quadrinhos
ISBN 978.85.254.3019-9

1. História em quadrinhos. I. Sada, Drik. II. Título. III. Série.

13-05609 CDD: 741.5
CDU: 741.5

© MANGA DE DOKUHA: Zarathustra Wa Kaku Katariki by Nietzsche
Copyright © VARIETY ART WORKS, EAST PRESS CO., LTD. 2013
All rights reserved.
Original Japanese edition published by EAST PRESS CO., LTD.

This Portuguese edition is published by arrangement with EAST PRESS CO., LTD., Tokyo in care of Tuttle-Mori Agency, Inc., Tokyo.

Todos os direitos desta edição reservados a L&PM Editores
Rua Comendador Coruja, 314, loja 9 – Floresta – 90.220-180
Porto Alegre – RS – Brasil / Fone: 51.3225.5777

Vendas & Depto. comercial: vendas@lpm.com.br
Fale conosco: info@lpm.com.br
www.lpm.com.br

Impresso no Brasil
Verão de 2020

CLÁSSICOS ADAPTADOS EM MANGÁ

*Alexandre Boide**

Com seus mais de cem títulos publicados, a coleção *Manga de Dokuha* (algo como "Aprendendo em mangá") é uma espécie de ponto fora da curva entre as coleções de clássicos universais em quadrinhos que vêm sendo produzidas em profusão no mundo inteiro nos últimos anos. A primeira distinção que salta aos olhos é o fato de os títulos adaptados não se limitarem a obras de ficção – apesar de todas as dificuldades inerentes a esse tipo de transposição de linguagem, não ficaram de fora os tratados políticos (como *O contrato social*, de Jean-Jacques Rousseau), filosóficos (como O *anticristo*, de Friedrich Nietzsche), científicos (como *A interpretação dos sonhos*, de Sigmund Freud), militares (como *A arte da guerra*, de Sun Tzu) e até mesmo religiosos (como a Bíblia cristã e o *Livro dos mortos* do Egito Antigo).

Outra característica que chama a atenção é o fato de a coleção não ser uma empreitada com marca autoral, e sim um trabalho de colaboração coletiva, quase uma produção industrial, centrada na figura de seu editor, Kasuke Maruo. É ele quem supervisiona um a um os roteiros, que mais tarde são encaminhados para um estúdio terceirizado (Variety Artworks), responsável por todo o trabalho de arte. É por isso que os títulos não trazem créditos de roteirista e desenhista responsáveis pela adaptação, apenas o nome do autor do original – a propriedade intelectual de todos os mangás é da East Press.

No entanto, isso não significa de maneira nenhuma menos liberdade artística. Como toda adaptação que se preze, os mangás da coleção são obras com identidade própria – ainda que derivadas –, e portanto devem ser lidas e compreendidas de acordo com seus próprios termos, e não como simples espelhos do original. Assim, o milenar manual de estratégia militar *A arte da guerra* se torna a história de uma grande guerra entre os Sete Reinos da China medieval, em que o general Sun Tzu vai elaborando suas táticas geniais à medida que a ação acontece. O *Manifesto do Partido Comunista*, por sua vez, se transforma na saga de um grupo de trabalhadores que tenta se livrar da exploração patronal, o que serve como pano de fundo para expor a teoria e os fatos por trás da proposta ideológica de Marx e Engels. Em *Assim falou Zaratustra*, de Friedrich Nietzsche, o protagonista vive no século XIX e é criado dentro dos preceitos cristãos antes de sair propagando a ideia de que Deus está morto. Nem mesmo as obras de ficção precisam se limitar aos elementos contidos no original: em *A metamorfose*, por exemplo, passagens da biografia do autor, Franz Kafka, são incorporadas à história do personagem Gregor Samsa.

Se de fato cada contato com uma grande obra abre novos territórios e horizontes mentais para os leitores, os mangás desta coleção são uma prova do quanto essas incursões podem ser variadas. Alguns deles são como um voo panorâmico, que delineia os contornos gerais e as paisagens do local que está sendo visitado. Outros são como expedições noturnas lideradas por um guia, em que o facho de luz se concentra com mais ênfase em determinados aspectos, e a impressão que se tem do todo é inevitavelmente filtrada pelos olhos de quem segura a lanterna. Outros, ainda, são como picadas abertas a golpes de faca ao rés do chão – só depois de muito explorar é possível ter uma visão aproximada do todo. Seja como for, mesmo com toda pluralidade de abordagens, estes mangás nunca deixam de se guiar por um preceito fundamental a qualquer coleção que se pretenda verdadeiramente universal: a livre exploração de pensamentos e ideias.

* Alexandre Boide é editor de quadrinhos e tradutor.

6 7

Fonte: Assim falou Zaratustra

Um paratexto crucial que adiciona camadas significativas ao entendimento da obra é o texto de apresentação assinado por Alexandre Boide, intitulado "Clássicos Adaptados em Mangá." Este texto não apenas fornece informações valiosas sobre a coleção "Manga de Dokuha" (ou "Aprendendo em Mangá") em que a obra se insere, mas também estabelece uma relação intrínseca com "Assim falou Zaratustra."

A observação sobre a relação do texto de apresentação com a obra é extremamente pertinente. Ao focar na explicação da natureza única e diversificada da coleção, que abrange tratados políticos, filosóficos, científicos e religiosos, o paratexto

não apenas contextualiza a diversidade de conteúdo presente na obra "Assim falou Zaratustra" em formato de mangá, mas também destaca uma estratégia editorial interessante.

A ênfase na atribuição de créditos ao autor original, em detrimento dos roteiristas e desenhistas, como discutido anteriormente, alinha-se com a discussão sobre a escolha editorial de ocultar esses papéis na apresentação da obra. Esta estratégia, ao esconder os nomes dos colaboradores diretos da adaptação, cria uma aura de autenticidade, sugerindo que a voz filosófica presente na obra é exclusivamente uma continuação direta do pensamento do autor original, Nietzsche. Essa abordagem reforça a propriedade intelectual da East Press sobre a adaptação, ao mesmo tempo que molda a percepção do leitor sobre a autenticidade da obra.

Essa relação informativa e contextual desempenha um papel crucial na preparação do leitor para a experiência de leitura. Ao apresentar a coleção como abrangente e diversificada, e ao destacar a fidelidade ao autor original, o paratexto direciona as expectativas do leitor. Isso pode influenciar como a obra será interpretada, dando ao leitor uma perspectiva específica que enfatiza a continuidade filosófica de Nietzsche no mangá, mesmo considerando a adaptação para um meio visual e narrativo diferente.

O que o paratexto diz ao leitor é multifacetado. Informa que a coleção é abrangente e não se limita a um gênero específico, encorajando os leitores a explorarem títulos diversificados, incluindo clássicos da literatura e obras filosóficas. Além disso, destaca o processo de adaptação, indicando que os mangás resultam de um esforço coletivo e industrial, sob a supervisão do editor Kasuke Maruo. O texto sugere que os mangás podem incorporar elementos biográficos dos autores originais, enriquecendo a compreensão das obras.

A forma como o texto comunica essas mensagens é clara e informativa. Utiliza exemplos específicos, como a incorporação de passagens da biografia de Kafka em "A Metamorfose", para ilustrar a abordagem única da coleção. Sua estrutura lógica, organizada desde a apresentação geral até a ênfase na importância da exploração de pensamentos e ideias, orienta o leitor de maneira coesa. Metáforas evocativas, como "voo panorâmico," "expedições noturnas" e "picadas abertas," visualmente ricas,

descrevem a variedade de abordagens na coleção, ajudando o leitor a compreender a diversidade de experiências presentes nos mangás.

4.2 Parte 1 (SUPER-HOMEM)

iniciaremos nossa análise da parte 1 explorando os aspectos estruturais do mangá. Abordaremos não apenas o enquadramento do capítulo, mas também a disposição estratégica dos balões de diálogo. Em vez de uma abordagem exaustiva, nosso objetivo é destacar os aspectos predominantes que exercem influência significativa sobre a obra. Dessa forma, buscaremos exemplificar como esses elementos contribuem para a experiência narrativa no mangá “Assim falou Zaratustra”. Avancemos, então, na desmistificação desses elementos e na compreensão mais profunda de sua interação com a narrativa.

Figura 38 enquadramento e balão. Parte 1



Fonte: Assim falou Zaratustra

Tabela 3 Enquadramento / Balão. Parte 1

1: Meio primeiro plano	1: Balão Narrador
2: Plano detalhe	2: Balão Narrador
3: Plano inteiro	3: Balão Narrador
4: Plano inteiro	4: Balão Narrador

Fonte: elaborado pelo autor

Na primeira parte, conforme evidenciado pela tabela, destaca-se a prevalência dos balões do narrador, os quais mantêm uma presença expressiva ao longo dessa seção, como ilustrado pelas figuras associadas a eles. Esses balões desempenham o papel crucial de introduzir extensivamente o pensamento nietzschiano, com o mangá concentrando-se na explanação das temáticas relacionadas a Deus, vontade, valores, superação e super-homem.

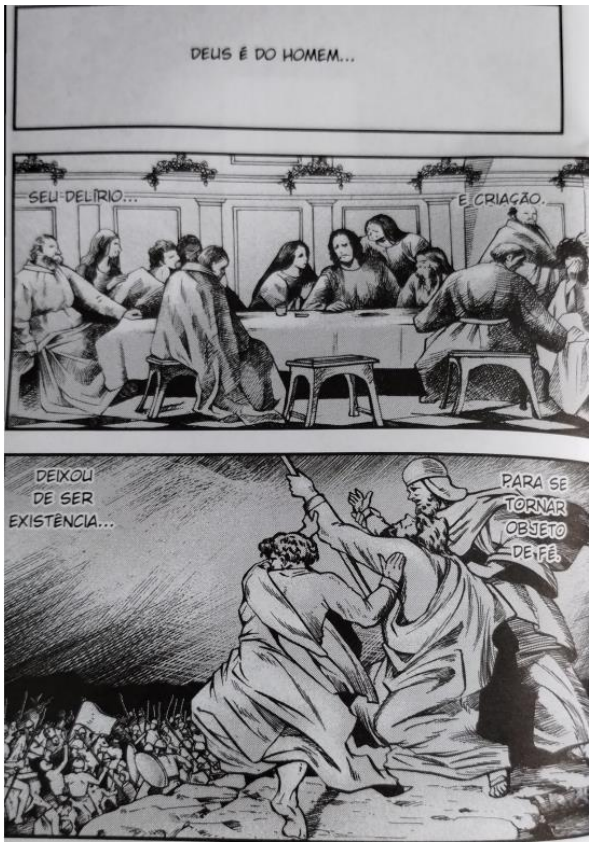
É relevante observar que não há um padrão fixo nos quadros, evidenciado pela figura 38 que apresenta 4 quadros por página, enquanto a figura 39 opta por apenas 3. Essa variação na disposição dos quadros pode ser interpretada como uma escolha deliberada, possivelmente destinada a criar ritmo e dinamismo na narrativa visual. Tal abordagem pode ser estratégica para enfatizar certas ideias ou conceitos ao longo do mangá, contribuindo para a experiência estética e interpretativa do leitor.

Além disso, a presença marcante dos balões do narrador, mesmo diante dessa variação na estrutura das páginas, sugere uma consistência na voz que conduz a narrativa, proporcionando uma base sólida para a compreensão das complexas ideias filosóficas apresentadas.

Apesar da aparente ausência de emoção nos quadros dos balões do Narrador, caracterizados por sua padronização retangular e discrição em forma, isso não implica na ausência de carga dramática no texto, pois o narrador se destaca pela força de seus argumentos. Quanto aos enquadramentos, uma distinção nítida emerge entre os dois primeiros quadros, centrados em Zaratustra, e os subsequentes, que desviam a atenção para pinturas clássicas. Essa ênfase em quadros estáticos é proeminente, especialmente nesta fase inicial.

A opção por quadros estáticos revela-se uma escolha artística e narrativa de importância crucial para a transmissão dos temas e conceitos abordados na trama. A representação de imagens estáticas, evocando pinturas clássicas como a representação de Jesus e seus discípulos ou o nascimento de Vênus de Sandro Botticelli, estabelece uma conexão visual entre a arte e a filosofia. A alusão a Deus e à religião por meio dessas imagens serve como uma expressão visual das ideias e conceitos que serão minuciosamente explorados ao longo da narrativa.

Figura 39 - Representação de Jesus



Fonte: Assim falou Zaratustra

Essas escolhas de figuras clássicas podem ser interpretadas como uma maneira de enfatizar a relação intrínseca entre o homem e a divindade, explorando como o ser humano cria suas representações de Deus ao longo da história. Isso reflete os temas centrais da obra, que versa sobre a superação humana e como suas criações, incluindo suas concepções de Deus, têm o potencial de evoluir para algo maior do que o próprio homem. A ideia de que as criações humanas, inclusive suas concepções de Deus, podem transcender a própria humanidade é um tema fundamental.

A introdução de Zaratustra, onde o protagonista enfrenta a chuva e encontra sua versão idosa no topo de uma montanha, sugere uma jornada de autotransformação e evolução pessoal ao longo da história. A inclusão de referências à Revolução Industrial, Revolução Agrária e mudanças no cotidiano do século XIX situa a narrativa em um contexto histórico específico. Isso destaca a influência das mudanças sociais, tecnológicas e culturais desse período na evolução das ideias e valores humanos.

A menção à era dos meios de comunicação em massa e à disseminação de informações e conhecimento para um público mais amplo indica a importância da mídia e da comunicação na formação das ideias e valores da sociedade e como o monopólio da igreja ao saber, não existe mais. Isso sugere que a história explorará como a disseminação de informações afeta a evolução das crenças e valores. A utilização de quadros estáticos, referências artísticas e alusões a diversas revoluções convida o leitor a refletir visual e simbolicamente sobre esses temas, proporcionando uma experiência de leitura única que mescla elementos filosóficos e estéticos. Essa abordagem criativa enriquece a narrativa, estimulando a reflexão sobre as complexas questões abordadas na obra.

Antes de iniciar a análise do primeiro capítulo "Super Homem" é importante, considerando a interpretação e a tradução do conceito de "Super Homem" para o mangá. O professor Antonio Edmilson Paschoal levanta a questão das várias traduções possíveis para o termo "Übermensch" de Nietzsche, enfatizando que a língua portuguesa não possui uma tradução definitiva.

> Enquanto Mário da Silva, tradutor do Zaratustra, utiliza a expressão “super-homem”, para Übermensch, seguindo uma convenção já estabelecida e acompanhada, por exemplo, por Roberto Machado, Rubens Torres Filho prefere a expressão “além-do-homem”, justificando sua escolha por meio de uma longa nota explicativa. O fato, no entanto, é que, se a tradução por “super-homem” parece remeter a um “culto dos heróis” (EH/ EH, “Por que escrevo livros tão bons”, § 1), ao qual Nietzsche não quer ser associado, por sua vez, a expressão “além-do-homem” não parece satisfatória para expressar a idéia de über no sentido de “sobre”, que se encontra nas origens medievais do termo Übermensch, que conotava, preferencialmente, ao adjetivo übermenschliches (sobre-humano, sobre-homem) e à idéia de sobrenatural. (PASCHOAL, 2007, p. 106)

Ele destaca que, para Nietzsche, o conceito de "Übermensch" não se trata apenas de superioridade, mas de superação. Essa ideia de superação é apresentada já na introdução do mangá. Portanto, é essencial observar como o mangá aborda e interpreta

esse conceito-chave de Nietzsche, uma vez que a escolha do termo "Super Homem" pode influenciar a compreensão do leitor em relação ao verdadeiro significado de "Übermensch."

O mangá inicia com a impactante frase "Deus está morto", explorando, através do narrador que personifica Nietzsche, a ideia de que Deus, inicialmente concebido pela humanidade, transformou-se ao longo do tempo em um objeto de fé. Esse processo ocorreu à medida que os seres humanos, diante das incertezas e dúvidas da vida, buscaram refúgio na divindade. O narrador sustenta que Deus, o diabo e até mesmo o inferno são construções humanas.

Figura 40 - Homens e o divino



Fonte: Assim falou Zaratustra

Em contrapartida ao que o mangá entende como "morte de Deus", Essa frase está apresentada na obra de Nietzsche dentro do livro *A gaia ciência* (1882), no aforismo 125.

> O homem Louco. – Não ouviram falar daquele homem louco que em plena manhã acendeu uma lanterna e correu ao mercado, e pôs-se a gritar incessantemente: “Procuro Deus! Procuro Deus!”? – E como lá se encontrassem muitos daqueles que não criam em Deus, ele despertou com isso uma grande gargalhada. Então ele está perdido? Perguntou um deles. Ele se perdeu como uma criança? Disse um outro. Está se escondendo? Ele tem medo de nós? Embarcou num navio? Emigrou? – gritavam e riam uns para os outros. O homem louco se lançou para o meio deles e trespassou-os com seu olhar. “Para onde foi Deus?”, gritou ele, “já lhes direi! Nós os matamos –

> vocês e eu. Somos todos seus assassinos! Mas como fizemos isso? Como conseguimos beber inteiramente o mar? Quem nos deu a esponja para apagar o horizonte? Que fizemos nós ao desatar a terra do seu sol? Para onde se move ela agora? Para onde nos movemos nós? Para longe de todos os sóis? Não caímos continuamente? Para trás, para os lados, para frente, em todas as direções? Existem ainda 'em cima' e 'embaixo'? Não vagamos como que através de um nada infinito? Não sentimos na pele o sopro do vácuo? Não se tornou ele mais frio? Não anoitece eternamente? Não temos que acender lanternas de manhã? Não ouvimos o barulho dos coveiros a enterrar Deus? Não sentimos o cheiro da putrefação divina? – também os deuses apodrecem! Deus está morto! Deus continua morto! E nós os matamos! Como nos consolar, a nós, assassinos entre os assassinos? O mais forte e sagrado que o mundo até então possuíra sangrou inteiro sob os nossos punhais – quem nos limpará esse sangue? Com que água poderíamos nos lavar? Que ritos expiatórios, que jogos sagrados teremos de inventar? A grandeza desse ato não é demasiado grande para nós? Não deveríamos nós mesmos nos tornar deuses, para ao menos parecer dignos dele? Nunca houve ato maior – e quem vier depois de nós pertencerá, por causa desse ato, a uma história mais elevada que toda a história até então!" Nesse momento silenciou o homem louco, e novamente olhou para seus ouvintes: também eles ficaram em silêncio, olhando espantados para ele. "Eu venho cedo demais", disse então, "não é ainda meu tempo. Esse acontecimento enorme está a caminho, ainda anda: não chegou ainda aos ouvidos dos homens. O corisco e o trovão precisam de tempo, a luz das estrelas precisa de tempo, os atos, mesmo depois de feitos, precisam de tempo para serem vistos e ouvidos. Esse ato ainda lhes é mais distante que a mais longínqua constelação – e, no entanto, eles cometeram! – Conta-se também no mesmo dia o homem louco irrompeu em várias igrejas, e em cada uma entoou o seu Réquiem aeternaum deo. Levado para fora e interrogado, limitava-se a responder: "O que são ainda essas igrejas, se não os mausoléus e túmulos de Deus?".
>
> NIETZSCHE, F. *A gaia ciência*. Aforismo 125

A primeira constatação é que a frase "Deus está morto" não foi proferida por Nietzsche, mas sim pelo homem louco, representando aquele que não está preso à razão, metafísica e a um sistema de valores morais dualistas. Este homem, o louco, lança diferentes olhares sobre a vida, desinteressado em buscar verdades ou mentiras, reconhecendo a vida como algo inapreensível por medidas fixas.

Dentro do contexto da época, a morte de Deus, para Nietzsche, reflete uma ruptura da teologia com o homem moderno que colocou a razão acima de tudo. A crítica de Nietzsche não é à razão como capacidade humana, mas à sua supremacia como objeto divino. Ele percebe que a ciência moderna e o pensamento racional substituíram Deus pela "divindade razão". A crítica não é apenas aos dogmas religiosos, mas também à crença na razão como solução única.

A ausência de Deus deixa um vácuo de significado e propósito, resultando em uma crise de valores. Nietzsche expressa preocupação com as consequências do

niilismo, a ideia de que os valores tradicionais perderiam seu significado em um mundo sem Deus, levando a uma sensação de vazio e falta de propósito na existência.

Nietzsche identifica a ascensão do homem racional que desvaloriza o corpo, os instintos e busca certezas em um mundo onde tudo é complexo e relativo. Ele questiona a ideia de uma verdade absoluta e critica tanto a ciência moderna quanto a visão linear de causa e efeito.

Diante dessa crise, Nietzsche propõe a necessidade de uma "transvaloração dos valores". Essa sugestão implica uma reavaliação ativa e criativa dos valores, uma busca por novas bases éticas que não dependam mais da autoridade divina. O desafio é criar valores que não escravizem o homem, permitindo uma existência autêntica e livre das amarras dos dogmas e julgamentos autoimpostos. É um convite para a sociedade redefinir seus próprios valores em um ato de autodeterminação ética. Assim, a morte de Deus não desafia apenas a crença teológica, mas lança um desafio profundo à estrutura moral e filosófica que historicamente dependeu dessa crença, convidando a humanidade a assumir a responsabilidade pela criação e sustentação de seus próprios valores em um mundo em constante transformação.

Ao longo das partes 1, 2 e 3. Investigaremos mais a fundo a limitação do mangá em desenvolver plenamente a ideia de que "Deus está morto", Como de outros conceitos apresentados no mangá, identificando possíveis razões para essa restrição. A situação pode ser atribuída a diversos motivos, incluindo restrições editoriais ou narrativas que impactaram a abordagem detalhada da obra em relação a esse tema filosófico complexo.

É possível que, devido às limitações de espaço e formato inerentes aos mangás, a narrativa precise ser condensada, resultando em uma exploração superficial de conceitos profundos. Os criadores podem ter enfrentado desafios para transmitir toda a complexidade da filosofia de Nietzsche dentro das limitações do meio, levando a simplificações ou omissões.

Além disso, considerações editoriais podem ter influenciado a escolha de focar em elementos mais acessíveis ou populares, em detrimento de explorações filosóficas mais densas. A complexidade do tema "Deus está morto" e suas implicações pode ter sido considerada difícil de comunicar de maneira eficaz em um formato visual e sequencial.

Outra possibilidade é que os criadores do mangá tenham optado por uma abordagem mais acessível para atrair um público mais amplo, evitando a profundidade filosófica que poderia alienar alguns leitores. Isso poderia ser uma estratégia consciente para equilibrar a complexidade do conteúdo filosófico com a necessidade de manter a atratividade comercial.

Em última análise, a adaptação de conceitos filosóficos complexos para o meio do mangá pode ser desafiadora, e as escolhas feitas pelos criadores podem refletir uma busca por equilíbrio entre fidelidade à filosofia original e a capacidade de se conectar com um público mais amplo. Essa análise mais aprofundada no Capítulo 4 nos permitirá entender melhor como esses desafios foram abordados e como a obra se relaciona com a complexidade da frase "Deus está morto" no contexto da filosofia de Nietzsche.

Na segunda parte, o Narrador explora o tema do ego, destacando como tendemos a reprimi-lo e como ele anseia pela consciência. Essa abordagem do mangá é interessante, pois Nietzsche não trata diretamente do ego em suas obras, mas sim por meio de temas correlacionados, como a Vontade de Poder, uma força fundamental que impulsiona a vida. Essa vontade de poder transcende a busca de domínio sobre os outros, estendendo-se à busca contínua de autoaperfeiçoamento e autoexpressão. Nesse contexto, o ego é percebido como parte desse impulso vital em direção à afirmação e à superação de si mesmo.

Figura 41 - Ego



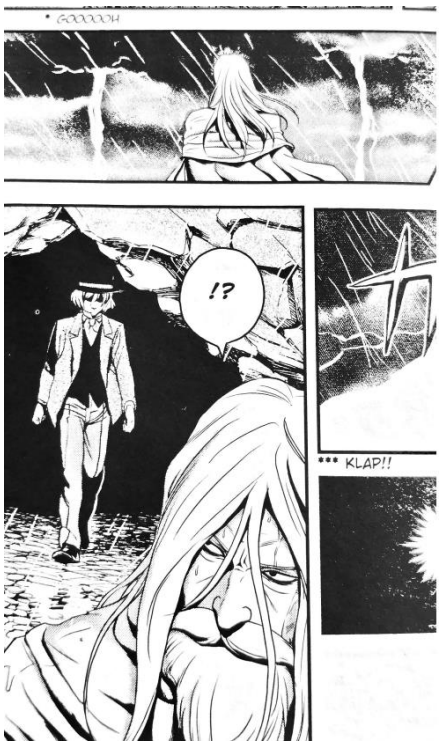
Fonte: Assim falou Zaratustra

Concomitantemente à discussão sobre o ego, a representação visual do leão e do bebê na figura 41 incorpora as "Três Metamorfoses". Esse conceito simboliza uma transformação na jornada do indivíduo em direção à própria liberdade e autenticidade, associando cada metamorfose a um animal que representa um estágio específico no desenvolvimento da vontade e da liberdade.

A ideia subjacente nas Três Metamorfoses que se fazem presente tanto na figura 41, como também no nome dos capítulos do mangá. É a progressão da subserviência à autoridade externa (camelo), à negação e rebelião contra essa autoridade (leão), até a criação de novos valores e uma abordagem mais livre e criativa da existência (criança). Nietzsche utiliza essa narrativa alegórica para transmitir sua visão sobre a necessidade de os indivíduos se tornarem autônomos, questionando e superando valores tradicionais para alcançar uma expressão autêntica de si mesmos.

Essa obra está inserida no contexto mais amplo da filosofia de Nietzsche, que critica a moralidade tradicional e busca uma abordagem filosófica que celebre a individualidade e a criatividade.

Figura 42 - Encontro entre o Jovem e o velho Zaratustra



Fonte: Assim falou Zaratustra

A abordagem da superação do homem, remetendo à ideia inicial do super-homem, é perceptível nessa parte. Além disso, o encontro de Nietzsche jovem com sua versão mais idosa ao final da cena sugere implicitamente uma das ideias do "eterno retorno", mesmo que não seja explicitamente mencionada. Essa sugestão insinua a crença em um tempo cíclico no qual os eventos se repetem indefinidamente, um conceito central na filosofia nietzscheana. Esses elementos, entrelaçados na narrativa, contribuem para a riqueza filosófica e simbólica do mangá.

Na última página deste capítulo, observamos uma mudança significativa, tanto nas figuras quanto na estrutura narrativa. A transição dos balões do narrador para balões de fala adiciona uma nova dinâmica à história, introduzindo diálogos diretos entre personagens. Quanto aos enquadramentos, o foco agora se direciona a um casal que passeia por uma cidade noturna, culminando no encontro inesperado com um bebê abandonado.

Figura 43 - Onomatopeia



Fonte: Assim falou Zaratustra

Essa alteração na composição visual e textual marca uma virada na trama, passando de uma análise filosófica mais abstrata para a introdução de elementos mais concretos e dramáticos. A presença do casal e do bebê adiciona camadas emocionais à narrativa, contrastando com a abordagem mais conceitual anterior. Essa mudança sugere uma exploração mais aprofundada das questões filosóficas por meio das experiências e interações dos personagens.

É relevante destacar que a editora escolheu preservar as onomatopeias em japonês, reforçando a natureza do mangá. A tradução dessas onomatopeias nas sarjetas das páginas facilita a compreensão para leitores não familiarizados com o alfabeto japonês, mantendo a autenticidade da obra.

Essa transição pode ser interpretada como uma estratégia narrativa para conectar teoria e prática, trazendo os conceitos discutidos anteriormente para o contexto das vivências cotidianas dos personagens. Isso não apenas enriquece a narrativa, mas também oferece uma nova perspectiva para os temas filosóficos explorados no mangá.

4.3 Parte 2 (O CAMELO)

O título da segunda parte, "Camelo", representa a primeira das "Três Metamorfoses" como dito anteriormente. Essas metamorfoses simbolizam uma transformação na jornada do indivíduo em direção à sua própria liberdade e autenticidade. Cada metamorfose é associada a um animal que representa um estágio no desenvolvimento da vontade e da liberdade. A ideia do camelo sugere que, nessa fase, o indivíduo carrega um grande peso nas costas, simbolizando a aceitação dos valores e normas da sociedade e da cultura. Ele se sente livre porque é capaz de seguir as ordens impostas pelo sacerdote, sendo resistente o suficiente para avançar carregando os valores que lhe foram colocados nas costas. Sua felicidade é constrangida e limitada, encontrando-se nos poucos momentos em que não está servindo voluntariamente, mas compreende que é assim que deve ser, não havendo outra maneira.

Nesse estágio, a liberdade é vista como obedecer às regras externas e seguir o que a sociedade determina como certo ou errado. O camelo aceita o fardo das convenções morais e sociais sem questionar, explorando a dinâmica de poder e a hierarquia de valores, centrando-se na relação entre os irmãos, Alex e Zaratustra.

Essa fase do camelo coincide com uma marcante mudança de cenário em comparação com o primeiro capítulo. O foco deixa de ser o ambiente de referências a imagens clássicas para se concentrar no ambiente da igreja. Esse novo cenário abrange a capela, onde eventos cruciais se desenrolam, assim como a casa onde Zaratustra e sua família residem. A igreja desempenha um papel central na trama, pois a narrativa se desenvolve em torno das atividades religiosas e do evangelho pregado pela família. Essa transição de ambiente contribui para a progressão da história e o desenvolvimento dos temas filosóficos explorados na obra.

Figura 44 - cenário da igreja



Fonte: Assim falou Zaratustra

Além desse ambiente eclesiástico, somos conduzidos a explorar a cidade onde a família de Zaratustra propaga o evangelho de Cristo. O capítulo apresenta a cidade quanto a sua parte mais pobre, possivelmente representando diferentes facetas da vida e da sociedade. A cidade, especialmente sua parte mais desfavorecida, serve como cenário para as pregações da família, contextualizando a narrativa dentro de um ambiente urbano dinâmico e multifacetado.

Figura 45 - Cidade



Fonte: Assim falou Zaratustra

Essa mudança de cenário sugere uma evolução na trama, proporcionando novos elementos e desafios para os personagens. O contraste entre os ambientes de imagens

clássicas e a atmosfera religiosa da igreja para a vida urbana e social na cidade enriquece a narrativa, acrescentando complexidade e profundidade à história.

Figura 46 - Enquadramento e balão. Parte 2



Fonte: Assim falou Zaratustra

Tabela 4 Enquadramento / Balão. Parte 2

1: Primeiro Plano	1: balão fala
2: Primeiríssimo Plano	2: Balão-duplo
3: Grande Plano Geral	3: Balão-duplo
4: Primeiro Plano	4: balão fala
5: Primeiríssimo Plano	5: Balão-mudo

A segunda parte, conforme evidenciado pela tabela, revela uma maior diversidade no enquadramento. Essa variabilidade surge da introdução de novos cenários e personagens, oferecendo à editora a oportunidade de explorar distintas perspectivas visuais. A renovação da ambientação e a inclusão de novos elementos proporcionam uma ampla gama de possibilidades de enquadramento, enriquecendo a narrativa visual.

Essa diversidade também se manifesta nos balões de diálogo, onde há uma predominância de balões de fala, balões duplos e balões de grito. Essa escolha sugere

uma multiplicidade de interações verbais ao longo do capítulo, indicando diálogos intensos e confrontos. Cada tipo de balão desempenha uma função específica na comunicação e no embate entre os personagens, contribuindo para a complexidade das interações verbais.

Outra mudança notável em relação ao capítulo anterior é a introdução de quadros com um enquadramento de fundo preto ou efeitos especiais, destacando determinado personagem e eliminando o fundo da imagem. Essa técnica visual visa enfatizar momentos de reflexão ou contemplação pelos quais os personagens estão passando. Ao isolar visualmente o personagem, esses quadros adicionam uma profundidade emocional à narrativa, proporcionando insights sobre o estado interior dos personagens e realçando momentos-chave na trama. Essa escolha estilística não apenas enriquece a experiência visual, mas também contribui para a expressão emocional e psicológica dos personagens ao longo da obra.

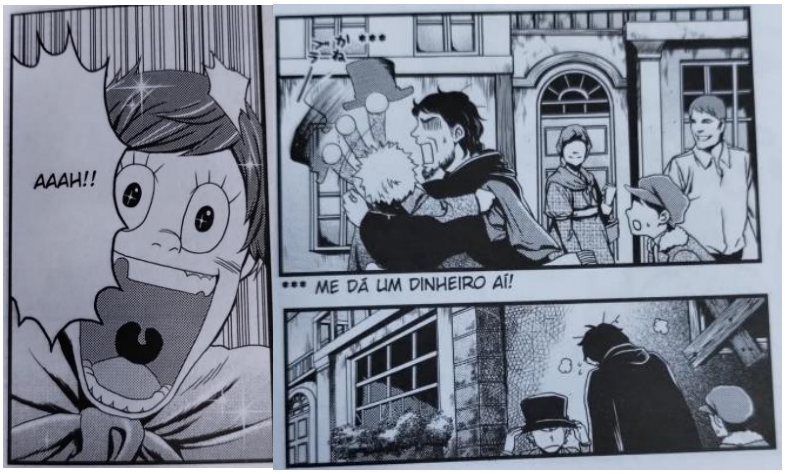
Figura 47 - Quadros com fundo preto



Fonte: Assim falou Zaratustra

Dessa forma, a segunda parte se destaca não apenas pela evolução da trama e pela introdução de novos elementos narrativos, mas também pela expansão das possibilidades visuais e verbais, criando uma experiência mais dinâmica e envolvente para os leitores.

Figura 48 - Feições exageradas



Fonte: Assim falou Zaratustra

Na segunda parte, ocorre uma mudança significativa em relação à primeira, pois há uma maior incorporação de elementos típicos dos mangás. Diferentemente da ênfase anterior em quadros estáticos, agora, os personagens são retratados com feições mais exageradas, notavelmente com olhos grandes e expressivos. Além disso, são introduzidos elementos metalinguísticos, como linhas de velocidade, que contribuem para dinamizar a narrativa.

Essa adaptação estilística é característica dos mangás e adiciona uma camada visual mais dinâmica à história. As expressões faciais mais intensas permitem uma representação mais vívida das emoções dos personagens, proporcionando uma conexão mais imediata com o público leitor. As linhas de velocidade e outros elementos metalinguísticos conferem movimento e fluidez à narrativa, tornando a experiência de leitura mais envolvente.

Essa transição estilística entre partes pode refletir uma evolução na abordagem narrativa, buscando novas formas de comunicar os conceitos filosóficos de Nietzsche por meio da linguagem única e expressiva dos mangás.

As mudanças de cenário e a ênfase na igreja e na pregação religiosa no segundo capítulo podem indicar uma evolução na história e nos temas abordados por Nietzsche em sua obra. É fundamental lembrar que "Assim falou Zaratustra" é uma obra filosófica complexa e simbólica, e a interpretação de seus elementos narrativos pode variar de acordo com o leitor. Cada capítulo representa uma etapa na jornada filosófica de Zaratustra e nas reflexões do autor sobre a moralidade, a religião e a busca pela verdade.

No contexto do mangá, o segundo tema principal do capítulo aborda a crescente descrença da população em relação à igreja. A trama destaca a diminuição do número de fiéis, atribuindo isso à percepção de que o pastor está mais interessado em angariar fundos do que em questões espirituais. A situação se complica ainda mais com acusações de desvio de recursos envolvendo a suposta adoção de uma criança pela família de Zaratustra.

Esses eventos na narrativa refletem a crítica contundente de Nietzsche à religião e à moral tradicional. A trama evidencia as consequências negativas da corrupção e da perda de confiança na instituição religiosa, alinhando-se à visão de Nietzsche de que a moral tradicional, muitas vezes associada à religião, pode ser prejudicial à vitalidade humana. A descrença e a percepção de corrupção na igreja ilustram o questionamento nietzschiano das instituições morais estabelecidas e a necessidade de uma avaliação crítica desses valores.

Durante essa crítica, Zaratustra questiona a natureza de suas próprias atividades religiosas, comparando-as à mendicância nas ruas. Essa reflexão remete à crítica mais ampla de Nietzsche à moral tradicional, contrastando a moralidade grega, que afirmava e reconhecia a vida natural e seus impulsos, com a inversão de valores promovida pela moral cristã. Enquanto a moral grega valorizava a força, coragem e altivez como características dos homens bons, a moral cristã inverteu esses valores, considerando características como submissão, humildade e fraqueza como virtudes.

Essa inversão de valores, segundo Nietzsche, enfraqueceu a natureza humana ao desviar o foco da vida natural (fisiológica e biológica) para uma vida voltada para o além, a promessa cristã de uma vida eterna após a morte. No contexto do mangá, Zaratustra, ao questionar as práticas da igreja e sua própria participação nelas, ecoa a crítica nietzschiana à moral tradicional, sugerindo que a busca por significado e valores deve ser fundamentada na afirmação da vida e de seus impulsos naturais, em oposição à renúncia e à submissão.

Além disso, o capítulo explora a perda de fé de Zaratustra em Deus, examinando as complexidades dessa transformação e promovendo uma discussão sobre a morte de Deus como resultado das ações humanas. A obra apresenta uma visão provocativa sobre como as construções humanas, incluindo as instituições religiosas, podem ser corrompidas e perder sua validade ao longo do tempo.

O capítulo conclui de maneira impactante com a introdução do conceito do "eterno retorno", um elemento central na filosofia de Nietzsche. Embora não seja explicado explicitamente, sua introdução é crucial para o desenvolvimento da trama, adicionando uma camada de complexidade à compreensão do tempo como um ciclo infinito. Essa ideia do eterno retorno influencia profundamente a perspectiva filosófica da obra, sugerindo que os eventos e padrões da existência se repetem indefinidamente, contribuindo para a reflexão filosófica sobre a natureza cíclica da vida e da experiência humana.

Figura 49 - Eterno retorno



Fonte: Assim falou Zaratustra

Com a apresentação da personagem Salomé, temos todos os personagens da obra apresentados. É interessante perceber que enquanto não temos os nomes do país de Zaratustra nesse mangá, temos os outros personagens possuem nomes, como o Alex e a Salomé.

Figura 50 - Lista de personagens



Fonte: Assim falou Zaratustra

A ausência de nomes específicos no mangá, em contraste com os nomes atribuídos a outros personagens, pode ser uma escolha do autor com finalidades narrativas ou simbólicas. Ao conferir nomes específicos aos personagens, o autor destaca a singularidade e a importância única de cada um na trama. Enquanto o país de Zaratustra pode representar conceitos mais abstratos ou coletivos, os personagens individuais possuem identidades distintas e contribuições específicas para a narrativa.

A decisão de não nomear o país de Zaratustra pode ter diversas interpretações. Pode sugerir uma conotação mais simbólica, representando ideias filosóficas amplas em vez de ser um local concreto com uma identidade nomeada. Isso possibilita uma interpretação mais abstrata do papel desse país na história, permitindo que os leitores se concentrem em ideias e conflitos explorados na trama, em vez de detalhes geográficos específicos.

É interessante considerar que o mangá pode ser uma mistura da biografia de Nietzsche com a adaptação da obra, e essa fusão de elementos reais e ficcionais pode influenciar as escolhas do autor em relação aos personagens e ao cenário. Por exemplo, enquanto a história do irmão chamado Alex pode não ter correspondência direta com a biografia de Nietzsche, a presença de Salomé na trama reflete um episódio real da vida de Nietzsche, onde ele propôs casamento a uma mulher chamada Salomé, mesmo que

tenha sido recusado. Essa abordagem permite uma exploração única e interpretativa dos temas filosóficos de Nietzsche no contexto da narrativa do mangá. Isso vale para o seu pai que na realidade, foi um pastor Luterano.

4.4 Parte 3 (O LEÃO)

No terceiro capítulo, intitulado "Leão," representando a segunda transformação das três metamorfoses do espírito, o Leão busca a liberdade ao recusar-se a aceitar valores que não lhe são intrínsecos. Quando a cultura diz "faça assim", o Leão responde "Não". Diante da sociedade que ordena "Tu Deves!", o leão retruca, "Não devo!" Essa recusa é o primeiro passo, criando espaço, descolamento e uma margem de manobra.

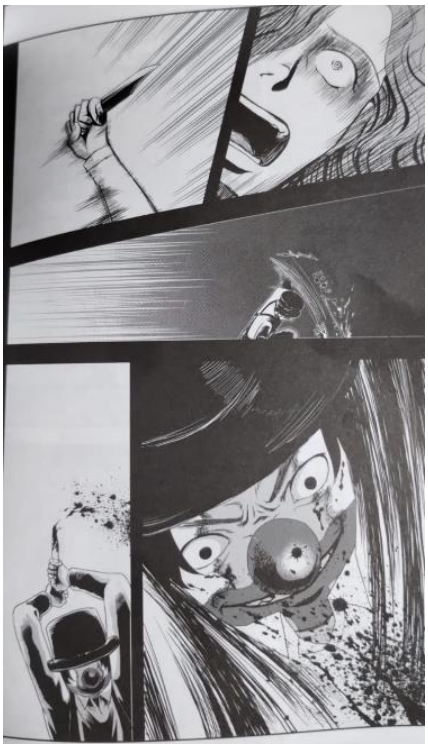
A obra passa por mudanças significativas. Inicialmente, há um salto temporal de aproximadamente 10 anos, evidenciado pelo envelhecimento dos personagens Zaratustra e Alex, agora retratados como jovens adultos. A ambientação também se transforma, com toda a narrativa ocorrendo durante a noite na cidade, conferindo à obra uma atmosfera mais sombria e adulta.

Embora a igreja ainda desempenhe um papel na história, o foco agora se volta para Alex, que assume o papel de pregador religioso. Os pais de Zaratustra permanecem presentes, mas sua importância na trama diminui, abrindo espaço para a introdução de outros elementos narrativos. Zaratustra adota uma perspectiva mais pessimista em relação à igreja e àqueles que a frequentam. Ele se torna um personagem em conflito, enfrentando diversos grupos da sociedade, como um mendigo, um escritor e um pregador. Cada confronto representa uma batalha de ideias e valores, à medida que Zaratustra questiona as normas e convenções impostas.

Esse estágio da narrativa evoca o conceito do "leão," uma metáfora que Nietzsche usou para descrever a fase de rebelião contra as convenções estabelecidas. O leão simboliza a força da negação, recusando-se a aceitar restrições e buscando liberdade e independência para criar seus próprios valores e significados. Essa fase é crucial no desenvolvimento de Zaratustra e na evolução da trama. A mudança para uma

ambientação noturna intensifica a atmosfera, tornando-a mais sombria e adulta, refletindo as transformações temáticas e emocionais dos personagens.

Figura 51 - Sarjetas pretas



Fonte: Assim falou Zaratustra

Além dessa evolução na trama que ocorre no capítulo, é importante destacar as mudanças na estrutura da obra. Pela primeira vez, são introduzidas sarjetas com coloração preta, que aparecem nas cenas em que Alex se fantasia de palhaço e comete assassinatos. Embora essa modificação ocorra pontualmente, essa escolha estilística fortalece o tom sombrio e violento que a narrativa vem ganhando, ressaltando a natureza perturbadora desses eventos. Essa técnica visual pode impactar significativamente a experiência do leitor, intensificando a atmosfera de violência na obra. Também podemos notar que a sarjeta aparece inclinada nessas cenas, talvez sendo uma representação visual do descontrole dos atos cometidos por Alex.

Figura 52 - Pagina contemplativa



Fonte: Assim falou Zaratustra

Outra mudança relevante é a presença significativa de páginas contemplativas. Não me refiro apenas a quadros sem diálogos, mas a páginas inteiras com foco em paisagens ou nos personagens, muitas vezes em momentos de reflexão sobre o enredo da obra. Essas páginas contemplativas podem desempenhar um papel crucial na construção atmosférica da história, permitindo que os leitores absorvam visualmente o ambiente e os sentimentos dos personagens, proporcionando momentos de pausa e reflexão em meio à trama dinâmica. Essa técnica pode contribuir para a profundidade emocional da narrativa e oferecer uma experiência mais rica aos leitores.

Figura 53 - Explicação do Eterno retorno



Fonte: Assim falou Zaratustra

"A cena destacada da figura 53, onde a personagem Salomé é singularmente apresentada, desempenha um papel crucial na compreensão do conceito do Eterno Retorno dentro da obra. Nesse momento, Salomé transcende as convenções narrativas, desafiando as limitações impostas pelo tempo e pela mortalidade no contexto da história.

O diálogo expositivo de Salomé, acompanhado pelo cenário que evoca uma atmosfera de poder ou magia, intensifica a natureza transcendental do Eterno Retorno dentro do enredo do mangá. A representação visual de sua ressurreição após o aparente assassinato destaca de maneira vívida a ideia da repetição cíclica da vida, conferindo uma dimensão concreta a esse conceito abstrato dentro do contexto da história.

A frase proferida por Salomé, "Todos os eventos da vida se repetem num ciclo preciso e eterno, desde o nascimento até a morte", parece ser retirada do aforismo 341 do livro a gaia ciência, intitulado “O mais pesado dos pesos”, tentando dar uma ligação direta com uma das leituras fontes do próprio Eterno Retorno. Ao reaparecer viva após sua morte aparente, Salomé personifica a eternidade e a repetição infinita dos eventos, conforme elaborado pela visão do mangá.

Esse momento na obra não apenas esclarece a filosofia subjacente ao Eterno Retorno dentro do universo ficcional, mas também destaca visualmente a constante presença desse conceito na narrativa específica do mangá. A combinação de elementos visuais e diálogo cria uma representação poderosa do ciclo eterno da existência, contribuindo para a complexidade e profundidade da trama dentro do contexto do mangá.

Sobre os outros conceitos que foram apresentados ao longo da obra, como a morte de Deus, as três metamorfoses e o super-homem, eles também são interpretados dentro do universo fictício, proporcionando diferentes perspectivas e conclusões propostos por Nietzsche. Ao longo da história, a explicação de Salomé para Alex sobre o conceito do Eterno Retorno, e a reação dos personagens ao aceitarem a ideia de reviverem suas vidas, ilustram a peculiar interpretação desses conceitos no contexto da narrativa do mangá."

É importante reafirmar que o conceito de Eterno retorno que é apresentado nessa obra, carece de completude e foca apenas na ideia do cíclico sem fazer o vínculo com a vontade de potência e apresentar as hipóteses cosmológicas, metafisicas ou psicológicas. É verdade que essa por si só é uma tarefa praticamente impossível de se fazer apenas nesse mangá, por isso se torna necessário que eu apresente alguns autores que trabalharam com o conceito do eterno retorno.

> O maior dos pesos – E se um dia, ou uma noite, um demônio lhe aparecesse furtivamente em sua mais desolada solidão e dissesse: "Esta vida, como você a está vivendo e já viveu, você terá de viver mais uma vez e por incontáveis vezes; e nada haverá de novo nela, mas cada dor e cada prazer, e cada suspiro e pensamento, e tudo o que é inefavelmente grande e pequeno em sua vida, terão de lhe suceder novamente, tudo na mesma sequência e ordem - e assim também essa aranha e esse luar entre as árvores, e também esse instante e eu mesmo. A perene ampulheta do existir será sempre virada novamente – e você com ela, partícula de poeira!" – Você não se prostraria e rangeria os dentes e amaldiçoaria o demônio que assim falou? Ou você já experimentou um instante imenso, no qual lhe responderia: "Você é um deus e jamais ouvi coisa tão divina!" Se esse pensamento tomasse conta de você, tal como você é, ele o transformaria e esmagaria talvez; a questão em tudo e em cada coisa, "Você quer isso mais uma vez e por incontáveis vezes?", pesaria sobre os seus atos como o maior dos pesos. Ou o quanto você teria que estar bem consigo mesmo e com a vida, para não desejar nada além dessa última, eterna confirmação e chancela?
>
> NIETZSCHE, F. *A gaia ciência*. Aforismo 341

No texto “O eterno retorno hoje” do Juliano Neves, ele nos lembra na página 284 que a ideia de um tempo cíclico não foi criada por Nietzsche, mas que a importância que ela exerce na obra do mesmo uma condição para a superação do niilismo. Rubira, no livro "Do Eterno Retorno do Mesmo à Transvaloração de Todos os Valores", interpreta que o eterno retorno é a condição necessária para a transvaloração de todos os valores. Segundo essa perspectiva, o aforismo "o mais pesado dos pesos" de "A Gaia Ciência" tem um duplo sentido: representa o fardo insuportável para aqueles ressentidos e fracos que não conseguem lidar com a vida e sua repetição eterna; ao mesmo tempo, para o homem afirmador que aprova a vida em sua totalidade, o eterno retorno do mesmo se torna a condição para criar novos valores.

Além do aspecto ético, Rubira sugere que o eterno retorno do mesmo em Nietzsche também pode ser pensado como uma cosmologia. Dessa forma, essa interpretação abrange tanto a dimensão moral, relacionada à criação de valores, quanto uma compreensão mais ampla do cosmos e da existência.

Já no artigo Nietzsche e o eterno retorno, do Rogério Miranda de Almeida, ele vai apresentar três autores Walter Kaufmann, Martin Heidegger e Gilles Deleuze que vão fazer as suas interpretações do Eterno retorno vinculado ao conceito de vontade de potência.

No estudo de Nietzsche na década de 50, Kaufmann destaca a vontade de potência como crucial na filosofia do autor, atingindo seu ápice na abordagem do além-do-homem e do eterno retorno. Ao analisar um texto sobre Goethe, Kaufmann vê no poeta alemão a personificação do além-do-homem devido à sua habilidade em organizar paixões caóticas e reconhecer sua conexão com o cosmos. Embora Kaufmann concorde com Nietzsche sobre o eterno retorno ser "a mais científica de todas as hipóteses possíveis", ele reconhece a falta de provas concretas, indicando que as evidências estão nas notas póstumas de Nietzsche, revelando a busca incansável do filósofo para esclarecer uma descoberta monumental e aterradora através da escrita.

Heidegger oferece uma leitura mais complexa e metafísica de Nietzsche em comparação com Kaufmann. Ele vê o eterno retorno e a vontade de potência como interligados de forma necessária. Para Heidegger, Nietzsche é o último metafísico ocidental, destinado a pensar o Ser como repetição. Ele argumenta que Nietzsche foi obrigado a contemplar o eterno retorno antes da vontade de potência, considerando-o a

fonte essencial de onde a vontade de potência se alimenta e se origina em seu desenvolvimento e expansão, destacando a interdependência fundamental desses conceitos em sua interpretação.

Em "Nietzsche e a filosofia", Deleuze concorda com Heidegger sobre o caráter não-cíclico do eterno retorno, interpretando-o como uma doutrina física e "ontologia seletiva". Ele destaca a relação entre forças ativas e reativas como central na obra de Nietzsche, integrando o eterno retorno no desdobramento do niilismo. Apesar de estabelecer uma conexão essencial entre o eterno retorno e a vontade de potência, Deleuze reconhece que os escritos de Nietzsche não indicam uma ligação intrínseca entre esses conceitos. Ele enfatiza a natureza fluida do universo de forças na escrita nietzscheana, rejeitando soluções definitivas. Para Deleuze, o que está em jogo é a tensão dinâmica do desejo, marcada por satisfação e insatisfação, construção e destruição, criação e transformação.

Figura 54 - Deus está morto



Fonte: Assim falou Zaratustra

No último capítulo, a narrativa acelera para esclarecer conceitos fundamentais. Logo após a conclusão do tema do eterno retorno, o pai de Zaratustra declara a morte de Deus. Seu monólogo reflete sobre a perda de fé, desencadeando uma crise existencial e moral. Zaratustra, por sua vez, realiza seu próprio monólogo sobre a morte de Deus,

uma "morte" que vai além da entidade divina, abrangendo a renúncia aos valores, moralidades e crenças tradicionais.

Figura 55 - Comparativo entre parte 1 e 3



Fonte: Assim falou Zaratustra

Essa "morte" provoca uma crise que exige uma reavaliação profunda e a criação de novos valores. Nesse momento Nietzsche desafia a sociedade a encontrar significado e moralidade após o declínio da crença em Deus, questionando a validade da moral tradicional derivada da religião. Notavelmente, esse discurso ecoa a narrativa inicial da obra, criando um paralelo que reforça a ideia do eterno retorno discutida anteriormente. Essa simetria destaca a ciclicidade da existência, sugerindo que, mesmo em meio à transformação e à crise, certos temas e ideias podem retornar, formando um ciclo contínuo na jornada humana.

Figura 56 - Comparativo 2. Parte 1 e 3



Fonte: Assim falou Zaratustra

A simetria nos discursos, agora com o tema do super-homem ao final da obra, estabelece uma continuidade no pensamento de Nietzsche em relação à "morte de Deus". Embora o discurso final não seja uma repetição das páginas iniciais, mantém o mesmo teor de pensamento. A principal alteração é a ênfase direta no super-homem, que, no início, representava a superação do homem, sem incorrer em erro, e a ausência de menção ao Leão.

Falar sobre o Leão é falar sobre as três metamorfoses. Essas metamorfoses representam estágios no desenvolvimento espiritual, refletindo a transformação da vontade e da consciência, fundamentais para alcançar o super-homem. Embora o mangá não aborde diretamente as três metamorfoses, duas delas são referenciadas nos títulos dos capítulos, "Camelo" e "Leão", desenvolvidos em seus capítulos correspondentes. O Camelo, é forte e capaz de suportar o peso das normas e crenças sociais, mesmo que isso restrinja sua liberdade. O indivíduo neste estágio aceita as tradições e normas culturais sem questionar, é representado por Alex. Já o Leão, representado por Zaratustra jovem, simboliza a negação e a rebelião contravalores estabelecidos, buscando a liberdade para criar seus próprios valores.

Por fim a criança que é o último estágio é um ser que transcendeu as influências externas e vive de acordo com sua própria vontade, criando seus próprios significados e valores.

Acredito que a obra não fale abertamente da criança pois essa transcendência, é algo que as pessoas têm que perseguir por si mesma e não esperar uma resposta dos outros e o mesmo vale para o além-do-homem, ou super-homem, que é o mestre de si mesmo.

O super-homem compreende o verdadeiro significado do eterno retorno: a repetição da diferença. Domina as forças reativas, estabelecendo uma hierarquia onde as forças criativas são mais poderosas que as preservadoras. Essa visão representa uma mudança fundamental na compreensão da existência, superando as limitações impostas por valores reativos.

5 Produto educacional

A iniciativa para este recurso educacional foi concebida pelo mestrando Alexandre de Castro Junior, sob a orientação do professor doutor Fábio Sampaio, como parte integrante de sua dissertação de Mestrado intitulada “Zaratustra em mangá: análise dos processos de adaptação do texto filosófico e reflexões para o ensino” no Programa de Pós-Graduação em Filosofia e Ensino (PPFEN) no Campus Maracanã.

Esse recurso educacional representa a criação de um material de apoio, uma sequência didática desenvolvida para ser empregada em sala de aula, destinada a complementar a experiência de leitura do mangá "*Assim falou Zaratustra*". A abordagem proposta segue as ideias de Silvio Gallo, centrando-se na etapa de sensibilização para facilitar a compreensão e o envolvimento dos estudantes com o conteúdo filosófico apresentado.

No contexto da educação, a etapa de sensibilização geralmente refere-se à fase inicial de um processo educacional ou de conscientização, na qual os participantes são expostos a informações, conceitos ou experiências destinadas a despertar seu interesse, empatia ou compreensão em relação a um determinado tópico, questão social ou problema. Inicialmente, promoveremos uma discussão para entender como os alunos se relacionam com a obra, com ênfase nas propostas filosóficas presentes em "Zaratustra", especialmente nas partes que acharam mais interessantes. Em seguida, apresentaremos o roteiro didático.

O mangá é uma forma de "arte sequencial", ou seja, uma "forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia" (EISNER, 2005, p. 5). Devido a essas características, "os quadrinhos são a forma de comunicação mais instantânea e internacional de todas as formas modernas de contato entre os seres humanos do nosso século" (MOYA, 1977, p. 23).

Nesse contexto, a aula de filosofia ganha sentidos muito interessantes ao ser tomada como uma “oficina de conceitos”. Se a metodologia de trabalho se dará utilizando as ferramentas do diálogo, do debate, da reflexão etc. é uma questão

posterior; o fundamental é que a aula garanta o contato dos jovens com o instrumental conceitual (GALLO, 2012, p 92).

A aula de filosofia, na perspectiva do filósofo, se torna um espaço para pensar a realidade a partir dos conceitos. Esse pensamento permeia o ensino filosófico, que se baseia na tradição dos escritos e da história, mas não se limita a isso, pois o pensamento, por meio dos conceitos, permite o exercício do filosofar e a conexão com todos os aspectos inerentes à disciplina. Com base em uma pesquisa bibliográfica e nas contribuições de Gallo (2012), amparado, sobretudo, na leitura de Deleuze e Guattari e de vários autores, que tratam do ensino de filosofia, defende que o ato de filosofar prescinde do caráter interdisciplinar e transversal do processo de ensino e aprendizagem, que através de novos conceitos e conteúdos mobilize o pensamento na busca constante de novos saberes e fazeres.

Assim, disponibilizamos ao professor, esta história em quadrinhos, na perspectiva que seja um bom material pedagógico a ser utilizado nas aulas de filosofia. Segundo Rezende (2009, p. 126), as histórias em quadrinhos são excelentes materiais pedagógicos para serem aplicados no contexto escolar para a formação do discente, "pois são obras ricas em simbologia – podem ser vistas como objeto de lazer, estudo e investigação. A maneira como as palavras, imagens e as formas são trabalhadas apresenta um convite a aprendizagem".

De acordo com Silvio Gallo (2012), os momentos didáticos que constituem a aula de filosofia na educação básica são a sensibilização, a problematização, a investigação e a conceituação. Este trabalho em especial tem foco na etapa da sensibilização pois, ao dissertar sobre esta etapa, o autor afirma que:

> Trata-se, nessa primeira etapa, de chamar a atenção para o tema de trabalho, criar uma empatia com ele, isto é, fazer com que o tema afete os estudantes. Sabemos que os conceitos só são criados para enfrentar problemas, e que só enfrentamos os problemas que efetivamente vivemos. Ora, de nada adiantaria que o professor indicasse um problema aos alunos. Para que eles possam fazer o movimento do conceito, é preciso que o problema seja vivido como um problema para eles (GALLO, 2012, p.96).

A importância do momento da sensibilização se mostra devido ao fato de este ser o momento em que o problema surge enquanto para a(o) estudante. Criar empatia e ser afetada(o) pelo problema exige uma vivência com ele. Também, para que esta

vivência seja alcançada, uma simples indicação não é suficiente, é preciso portanto que aconteça algum tipo de identificação.

O trabalho foi organizado pensando na aplicação do caderno Pedagógico em três etapas. A etapa 1 - “Reconhecendo o gênero Histórias em Quadrinhos/mangá”; a etapa 2 - “Sensibilização e leitura do Zaratustra”, com; e, a etapa 3 - “Produção de sentido Histórias em Quadrinhos e exposição”.

Na etapa 1, o conteúdo planejado foi o reconhecimento do gênero história em quadrinhos – HQ/ mangá, suas características composicionais, trabalhar basicamente com o capítulo 3.2 “Estrutura dos quadrinhos / mangás”. Para tanto, os objetivos específicos propostos para esta etapa foram: identificar os elementos que compõem uma HQ; reconhecer as características do mesmo e despertar a curiosidade dos alunos; e, favorecer a ampliação dos conhecimentos referentes aos mangás.

Para a etapa 2, planejou-se, como conteúdo, a leitura do mangá “Assim falou Zaratustra” os conceitos presentes na obra e debate regrado, tendo como objetivos: debater sobre o que deve significar os conceitos propostos na contra capa do mangá, como o “deus está morto”, “super homem” e “eterno retorno” desenvolver a capacidade de se expressar oralmente de forma organizada; compreender o debate como procedimento comunicativo que exige argumentação consistente e identificar as possibilidades de entendimentos dos alunos.

E, por fim, para a etapa 3, estabeleceu-se o conteúdo de Produção de texto História em Quadrinhos (HQs) e como objetivos, nesta etapa, produzir um mangá com base nos entendimentos dos alunos sobre o “Zaratustra” e apresentar as produções de histórias em quadrinhos, assim como todos os trabalhos realizados pelos alunos para a comunidade escolar.

ETAPAS DETALHADAS

ETAPA 1: RECONHECENDO O GÊNERO HISTÓRIAS EM QUADRINHOS/MANGÁ

Tempo de duração:

aula Conteúdo: Reconhecimento do gênero HQ, suas características composicionais:

A linguagem das histórias em quadrinhos é mediada por dois códigos fundamentais: a imagem e o texto escrito. Dessa forma, a mensagem linguística das HQs se baseia em diversos aspectos e características, mas podemos focar em 3 aspectos fundamentais:

- Aspecto Narrativo: Este aspecto envolve a descrição do quadro, da situação e das ações nas histórias em quadrinhos (HQs). A narrativa nas HQs é conduzida por uma combinação visual e textual que cria a sequência de eventos. Segundo McCloud (2008) em "Desenhando Quadrinhos", ele vai categorizar ao longo do livro vários tipos de relações entre texto e imagem nas HQs. Como por exemplo

Combinação Específica de Palavras: As figuras ilustram, acrescentando pouco ou quase nada ao sentido do texto.

Combinação Específica de Imagem: As palavras acrescentam uma "trilha sonora" a uma sequência visualmente falada ou fornecem alguma fala irrelevante.

Combinação Interseccional: Palavras e imagens ampliam ou elaboram seus sentidos uma sobre a outra.

- Aspecto Dialógico: Os diálogos nas histórias em quadrinhos são construídos com uma linguagem rica em convenções. Os personagens não apenas falam para si mesmos, mas se dirigem ao interlocutor, tornando os diálogos uma parte essencial da comunicação.
- Os balões: são elementos cruciais nas histórias em quadrinhos, proporcionando interações dinâmicas entre as mensagens. A disposição desses balões não apenas indica a ordem cronológica das falas, mas também, muitas vezes, sugere o falante específico ou o tom da comunicação.

Para aprofundar a compreensão sobre os balões nas HQs, podemos recorrer aos estudos do professor Ramos (2009) apresentados no livro "A Leitura dos Quadrinhos". Ele aborda uma variedade de tipos de balões presentes nas histórias em quadrinhos, fornecendo uma análise mais abrangente sobre como esses elementos contribuem para a narrativa visual.

Objetivos Específicos:

- Identificar os elementos que compões uma HQ;
- Despertar a curiosidade dos alunos e favorecer a ampliação dos conhecimentos referentes aos mangás.

Método:

Para dar início à aula, informaremos aos alunos que a proposta é utilizar Histórias em Quadrinhos/mangá de Nietzsche como um meio de promover a reflexão sobre o tema. Este é o momento de iniciar uma conversa com eles sobre HQs e fazer um levantamento do conhecimento prévio que têm sobre este gênero textual.

Após este primeiro momento de interação sobre o projeto, apresentaremos à sala diferentes gibis e quadrinhos, que podem estar em folhas avulsas ou inseridos no suporte do texto original. Isso ocorre porque, ao abordar o gênero Histórias em Quadrinhos (HQs), é importante destacar que ele não se limita aos gibis, podendo ser encontrado em revistas, jornais e outros suportes.

Os alunos estarão organizados em círculos para facilitar a manipulação do material. Esta atividade visa despertar o interesse dos alunos e ajudá-los a reconhecer os elementos do gênero, como composição, estilo, figuras de linguagem e personagens, que serão abordados ao longo do trabalho.

Depois de explorar livremente os gibis e outros suportes, os alunos, juntamente com a professora, listarão as características comuns encontradas nas HQs. As informações serão registradas no quadro, com a contribuição dos alunos. Durante este momento, os alunos terão total liberdade para identificar semelhanças entre as histórias.

Espera-se que os alunos observem, entre outras coisas, que as histórias em quadrinhos geralmente apresentam:

- Um narrador, personagens, tempo, espaço e enredo
- Balões para as falas dos personagens
- Onomatopeias
- Textos verbais
- Título dos capítulos
- Uma imagem em cada quadrinho
- Os paratextos

Após listar as semelhanças, avançaremos para a análise mais aprofundada do gênero com o objetivo de mostrar aos alunos a estrutura e o reconhecimento das HQs. Isso será feito por meio de uma leitura oral.

ETAPA 2: SENSIBILIZAÇÃO E LEITURA DO ZARATUSTRA

Tempo de duração:

aula Conteúdo: Apresentar o autor, leitura da obra e dos conceitos

Objetivos Específicos:

- Apresentar aos alunos o Filosofo Nietzsche;
- Realizar a leitura do Zaratustra em conjunto com a turma
- Relacionar outras Obras (quando Nietzsche chorou?).

Método:

Na segunda fase deste projeto, que envolve a apresentação da filosofia de Nietzsche aos alunos e a leitura do mangá, segue o seguinte plano:

Aula Expositiva sobre Nietzsche:

- Utilize os materiais educacionais disponíveis na escola para proporcionar uma introdução à filosofia de Nietzsche.
- Apresente o autor, contextualizando sua vida e o período histórico em que viveu. Explique os principais conceitos e ideias filosóficas de Nietzsche, tais como o "super-homem," a "vontade de poder," a "moral dos senhores e escravos," e sua famosa frase "Deus está morto."
- Relacione esses conceitos ao pensamento geral do autor.

Leitura do mangá:

- Distribua exemplares do mangá "Assim falou Zaratustra" aos alunos, seja em formato físico, se disponível, ou digital.
- Inicie a leitura do mangá, permitindo que os alunos escolham se desejam fazê-lo individualmente ou em grupo.
- Apresente os elementos pré-textuais do mangá, como a capa, a orelha, e a sinopse, para contextualizar a obra.

Leitura orientada

- Divida a leitura em etapas, uma vez que o mangá possui quase 200 páginas, o que demanda várias aulas.
- Durante as sessões de leitura em sala de aula, foque na apreciação e compreensão da obra, sem a necessidade de questionários ou tarefas.
- Ao final de cada sessão de leitura, sugira aos alunos que continuem a leitura em casa.

Discussões Pós-Leitura de Capítulos:

- Use a estrutura de capítulos do mangá como guia para as discussões pós-leitura.
- Após a leitura de um capítulo, reserve tempo para discutir com os alunos os pontos que mais chamaram a atenção deles. Por exemplo, após a leitura do primeiro capítulo, promova discussões sobre temas como "Deus está morto," "ego," "Revolução Industrial," e "religiosidade."
- Explique a religiosidade e as crenças, destacando como a Revolução Industrial influenciou a religiosidade das pessoas. Use exemplos e contexto histórico para ilustrar essas mudanças.

Referência e matérias complementares

- Para cada temática proposta, é interessante para a discussão apresentar a visão do próprio Nietzsche. Por isso quando for discutir sobre a “morte de deus”, utilize a leitura *A gaia ciência* e de preferência o aforismo 125 (homem louco), mas também é possível utilizar outros aforismos (108, 253 e 343)
- Eterno retorno utilize o aforismo 341 (o maior dos pesos)
- Três metamorfoses, utilize a leitura do Zaratustra primeira parte, das três metamorfoses.
- Super homem, utilize o prologo 3 e 4 do Zaratustra (pág. 12-16).
- Relação de Zaratustra com a cidade, utilize o prologo (funâmbulo)
- Transvaloração dos valores, trechos de genealogia da moral; AMOR FATI
- Utilize esses materiais complementares como ponto de partida para discussões em sala de aula.

Mantenha um ambiente de aprendizado aberto e encorajador, onde os alunos possam expressar suas opiniões e dúvidas. Essa abordagem gradual permitirá que os alunos assimilem e compreendam melhor a filosofia de Nietzsche à medida que avançam na leitura do mangá.

ETAPA 3:

Na terceira etapa deste projeto, a ênfase está na Produção de Histórias em Quadrinhos (HQs) e na exposição dos trabalhos. A reentrega do mangá "Zaratustra" (se possuir a versão física) é um momento importante para manusear o material e relembrar que as HQs geralmente combinam linguagem verbal e visual, envolvendo elementos como personagens, tempo, espaço e eventos organizados em sequência, criando uma relação de causa e efeito.

Também é importante destacar que a expressão verbal ocorre nos balões de fala, nas legendas e nos letreiros, enquanto os estudos sobre onomatopeias e tipos de balões são fundamentais. Além disso, a utilização de imagens e representações de gestos desempenha um papel essencial na criação de uma HQ, como já vivenciado nas etapas anteriores.

A atividade central consiste na criação de personagens pelos alunos e na elaboração de uma história em quadrinhos com o tema: "como Zaratustra contaria sua história nos dias de hoje." É aconselhável que os alunos trabalhem em grupos, com a ênfase na produção da história em quadrinhos, sem a preocupação com habilidades artísticas, mas incentivando que eles pensem nas características físicas (altura, cor da pele, cabelo etc.) e de personalidade (tímido, engraçado, herói etc.) dos personagens.

O ponto principal é a criação do enredo, ou seja, a concepção de uma história que explique os conceitos de Nietzsche. Portanto, os alunos devem considerar as falas em cada balão e lembrar que os diálogos devem ser curtos e a linguagem deve ser adequada aos personagens. Eles também precisam planejar o número de quadrinhos, a posição dos personagens na história e a localização dos balões. É importante ressaltar que não é necessário criar desenhos perfeitos, apenas esboços para visualizar a produção.

Durante a criação das HQs, é esperada uma evolução na escrita dos alunos. Com as atividades sugeridas, trabalhadas passos a passo, eles têm a oportunidade de desenvolver o processo de construção de ideias e alcançar resultados significativos, como a produção de HQs com temas coerentes e coesos.

Quanto à exposição dos trabalhos:

- Determine o tempo para cada exposição, garantindo um tempo razoável para cada grupo.
- Realize uma reunião prévia com os grupos para definir os limites de cada contribuição, evitando duplicações e contradições.

- Mantenha a exposição sem interrupções, e anote as perguntas que surgirem para serem respondidas no final de cada apresentação, não excedendo um limite de cinco minutos.

Após as apresentações, promova um debate geral sobre todos os trabalhos, destacando os pontos fortes de cada apresentação e enfatizando a importância da contribuição de cada aluno. Lembre-se de que cada aluno contribuiu com suas habilidades e conhecimentos, e todos juntos conseguiram efetivamente criar e desenvolver o projeto, promovendo o desenvolvimento do comportamento democrático e crítico de cada um.

Em conclusão, o projeto elaborado para o ensino de filosofia por meio do mangá "Assim falou Zaratustra" demonstra uma abordagem inovadora e integradora, proporcionando uma experiência educacional rica e envolvente. A cuidadosa divisão em etapas, desde o reconhecimento do gênero de histórias em quadrinhos até a produção e exposição das histórias criadas pelos alunos, reflete uma estratégia pedagógica que visa não apenas transmitir conhecimento filosófico, mas também estimular o pensamento crítico e a expressão criativa.

Ao centrar-se na sensibilização como ponto de partida, o projeto reconhece a importância de criar uma conexão pessoal dos alunos com os conceitos filosóficos, seguindo a ideia de Silvio Gallo sobre a necessidade de vivenciar os problemas para compreender e aplicar conceitos. A leitura orientada do mangá, juntamente com discussões pós-leitura e a conexão com outras obras, oferece uma compreensão mais profunda do pensamento de Nietzsche, contextualizando-o de maneira acessível aos estudantes.

A culminação do projeto na produção de histórias em quadrinhos pelos próprios alunos não apenas promove a aplicação prática dos conceitos aprendidos, mas também estimula a expressão individual e a criatividade. A exposição final dos trabalhos não apenas celebra as contribuições únicas de cada aluno, mas também cria um ambiente de aprendizado colaborativo, onde ideias são compartilhadas e discutidas.

Assim, este projeto não apenas atende aos objetivos tradicionais de ensino, mas também abraça a ideia de uma aula de filosofia como uma "oficina de conceitos", onde os estudantes não apenas absorvem passivamente informações, mas são desafiados a pensar criticamente, expressar suas ideias e conectar os conceitos filosóficos com a

realidade contemporânea. Essa abordagem holística e participativa não apenas enriquece a experiência educacional, mas também prepara os alunos para se tornarem pensadores reflexivos e cidadãos engajados em um mundo em constante evolução.

6 Considerações finais

Esta pesquisa empreendeu uma investigação sobre o potencial do mangá, no caso a adaptação de "*Assim falou Zaratustra*" de Friedrich Nietzsche, para despertar o interesse, a curiosidade e a receptividade dos alunos para a filosofia, para tal adotando atividades de sensibilização propostas por Sílvio Gallo. Inicialmente, traçamos uma visão histórica do mangá, contextualizando seu desenvolvimento no Japão e sua subsequente popularidade no Brasil, essencial para compreendermos sua natureza como meio visual de contar histórias.

Ao explorar as complexidades da tradução e adaptação, ressaltamos que o mangá, como forma de expressão visual, apresenta uma potencialidade única no âmbito da tradução e adaptação no nosso casso para as obras filosóficas. Uma das razões para isso reside na natureza multifacetada do mangá, que combina elementos visuais e textuais para transmitir narrativas complexas.

Ele supostamente nos oferece uma oportunidade para reinterpretar conceitos e ideias de uma maneira mais acessível e visualmente atrativa. Por meio da combinação de ilustrações detalhadas, diálogos concisos e sequências narrativas dinâmicas, o mangá pode simplificar conceitos filosóficos densos sem comprometer sua profundidade ou significado.

Mas não foi isso que encontramos ao longo desse trabalho. Ao analisar a parte filosófica proposta pelo mangá, foi possível observar que não ocorreu apenas simplificação dos conceitos, tivemos em sua maioria uma deturpação deles, com os seus realizadores, utilizando a filosofia de Nietzsche em prol da narrativa que estava sendo criada no mangá e não utilizando o mangá como o facilitador para os conceitos filosóficos, como era o esperado, o que a nosso ver, não impede que os professores de filosofia problematizem o modo como tais conceitos aparecem em relação à filosofia nietzschiana, o que pode potencializar o trabalho de leitura crítica e filosófica da produção cultural.

Logo a adaptação para mangá transmitiu de maneira restrita, parcial e em alguns casos, de maneira errônea os temas filosóficos, envolvendo assim os leitores em uma confusão dos conceitos de Nietzsche, embora possamos reconhecer a impossibilidade,

de se fazer uma apresentação completa dos temas propostos, dado tanto a vastidão deles como a limitação do mangá. É importante destacar que mesmo que exista essas impossibilidades, no fim tudo foi uma escolha feita pela equipe editorial do mangá, da qual a gente não conseguiu fazer descobertas sobre quem eram os seus participantes ou nem mesmo se algum deles, possuía um entendimento sobre os estudos da filosofia ou um entendimento da filosofia de Nietzsche e que talvez por essa falta de um compreensão mais aprofundada, nos permitiu observar não apenas uma suposta simplificação dos conceitos filosóficos, mas na verdade um movimento de banalização.

A criação do material didático como produto educacional representa não apenas o culminar desta pesquisa, mas também caminho para abordar o ensino de filosofia utilizando dos mangás. Embora a não aplicação imediata desse recurso em uma turma de filosofia possa suscitar críticas quanto à ausência de conclusões empíricas sobre sua eficácia, a própria elaboração do material abre, de maneira significativa, portas para inovações e aprimoramentos futuros no ambiente educacional.

Este produto educacional, voltado para educadores, não só reflete a compreensão do potencial do mangá no ensino de filosofia, mas também oferece uma ferramenta concreta e pronta para ser explorada. A intenção primordial é aprimorar o envolvimento dos alunos e trazer uma nova abordagem para o processo de aprendizagem, proporcionando aos educadores uma abordagem inovadora e cativante para transmitir conceitos filosóficos complexos.

Enquanto a ausência de dados sobre a eficácia do material pode ser percebida como uma limitação, a simples criação do recurso já representa contribuição relevante no ensino de filosofia. Esse material não é apenas uma proposta teórica; é um instrumento tangível que pode ser incorporado às práticas pedagógicas e adaptado conforme as necessidades e a realidade de cada professor e turma.

Portanto, embora a aplicação prática ainda esteja pendente, a criação deste material didático estabelece um precedente, estimula a criatividade educacional e promove uma visão renovada sobre como abordar o ensino de filosofia de maneira envolvente e contemporânea. A sua existência, por si só, representa um convite para educadores explorarem novas formas de transmitir conhecimento filosófico, desafiando paradigmas estabelecidos e abrindo caminho para uma abordagem mais dinâmica e acessível no ambiente educacional.

É imperativo reconhecer as limitações desta pesquisa, especialmente minha ausência de formação em filosofia, o que pode ter deixado nuances e interpretações dos conceitos de Nietzsche não totalmente exploradas. No entanto, a intenção foi unir dois universos aparentemente distintos, filosofia e mangá, destacando o potencial da narrativa visual como meio acessível de apresentar conceitos filosóficos complexos a uma audiência mais ampla.

Em síntese, esta pesquisa contribui para o crescente campo de estudos que envolvem o mangá e sua aplicação na educação. A adaptação de textos filosóficos em mangá surge como uma ferramenta valiosa para o ensino de filosofia, ampliando o envolvimento dos alunos e promovendo uma compreensão mais profunda de ideias complexas. A combinação única de elementos visuais e textuais do mangá oferece uma abordagem criativa e singular para a apresentação de conceitos filosóficos, tornando-os mais acessíveis e relacionáveis aos alunos. O nosso objetivo não era aprofundar a discussão dos conceitos filosóficos, mas verificar sua presença e como estão apresentados no mangá. Portanto, cabe ao professor de filosofia aprofundar e mostrar que o mangá é uma porta para uma reflexão muito mais complexa que pode e deve ser desenvolvida considerando o contexto de cada sala de aula.

7 Referências

ADORNO, Theodor. Industria cultural. In: COHN, Gabriel (org.). Comunicação e indústria Cultural. São Paulo: Nacional, 1978.

AMORIM, M. A. de. Da tradução intersemiótica à teoria da adaptação intercultural: estado da arte e perspectivas futuras. Itinerários. 2013. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/itinerarios/article/view/5652>

BERMAN, A. A tradução e a letra ou o albergue do longínquo. - 2. ed. Tubarão: Copiart; Florianópolis: PGET/UFSC, 2013.

BASSNETT, S. Estudos de tradução. Tradução de Sônia Terezinha Gehring et al. Porto Alegre, 2003.

CAMPOS, Rogério de. Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos. São Paulo: Veneta, 2015.

CANUDO, Ricciotto. Manifesto das Sete Artes. Disponível em: https://web.archive.org/web/20121127101440/http://isites.harvard.edu/fs/docs/icb.topic235120.files/CanudoSixth_.pdf. Acesso em: 10. dez. 2022.

CARVALHO, DJota. A educação está no gibi. Campinas: Papirus, 2006.

CERLETTI, Alejandro. O ensino de filosofia como problema filosófico. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

CLÜVER, Claus. Da transposição intersemiótica. In: ARBEX, Márcia (Org.). Poéticas do visível: ensaios sobre a escrita e a imagem. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2006.

DINIZ, Thais Flores Nogueira. Literatura e cinema: da semiótica à tradução cultural.

Belo Horizonte: O Lutador, 2023.

ECO, Umberto. Quase a mesma coisa: experiencias de tradução. 1 ed. Rio de Janeiro: Record, 2007.

EISNER, Will. Quadrinhos e arte sequencial. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FIELD, Syd. Manual do Roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico. Tradução de Álvaro Ramos. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FURLAN, Mauri, "Brevíssima História da Tradução no Ocidente: I. Os Romanos", 2001, in https://periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/5881/5561 acessado em março de 2023.
_____."Brevíssima História da Tradução no Ocidente: II – Idade Média", 2001, in https://periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/6195/5754 acessado em março de 2023.

GALLO, Sílvio. Metodologia do Ensino de Filosofia: Uma didática para o ensino médio. São Paulo: Papirus, 2012

GAMBIER, Y. Adaptation: une ambiguïté à interroger. Meta: Translator's Journal, vol. 37, nº 3, 1992. Disponível em: <https://www.erudit.org/fr/revues/meta/1992-v37-n3-meta337/002802ar/ > Acesso em 13 de novembro. 2022.

GILL, Bob; LEWIS, John. Illustration: Aspects and Directions. London: Studio Vista, 1964.

HODNETT, Edward. Five Centuries of English Book Illustration, London: Scolar Press, 1990.

HUTCHEON, Linda. Uma teoria da adaptação. Florianópolis: Editora UFSC, 2013.

ISHIKAWA, Tomoya. Manga "Mein Kampf" gives Hitler a new audience. 30 set 2009. Artigo para a publicação The Asahi Shimbun. Disponível em:

<http://web.archive.org/web/20091002224341/http:/www.asahi.com/english/Herald-asahi/TKY200909300044.html> Acesso em 06 de setembro de 2022

JAKOBSON, Roman. Linguística e Comunicação. 22ª. Ed. São Paulo: Cultrix, 2001.

KRISTEVA, Julia. Introdução à semanálise. 2. ed. Tradução de Lúcia Helena França Ferraz. São Paulo: Perspectiva, 2005.

LARANJEIRA, M. Poética da tradução: do sentido à significância. São Paulo: EDUSP, 1993.

LIBERATTI, E. Ara, Chico; Aw, Chuck: uma tradução funcionalista de quadrinhos do Chico Bento. 2012. 165p. Dissertação (Estudos da Tradução). Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, SC. Disponível em: www.pget.ufsc.br/curso/dissetacoes/Elisangela_Liberatti_-_Disseratacao.pdf.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. HQ como prática pedagógica. In: LUYTEN, S. M. B. (Org.). Histórias em quadrinhos: leitura crítica. 3. ed. São Paulo: Paulinas, 1984.
_____. Cultura Pop Japonesa – Mangá e Animê. São Paulo: Hedra, 2005.
_____. Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses. 2. Ed. São Paulo: Hedra, 2011

MARTON, Scarlett (Editor) Dicionário Nietzsche. São Paulo: Edições Loyola, 2016.

McClOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. São Paulo: Makron Books, 1995.

MERINO, R. Traducción, adaptación y censura de productos dramáticos. In: CHAUME, F.; AGOST, R. (eds.). La traducción en los medios audiovisuales. Castelló: Universitat Jaume, 2001, p. 231-238.

MILLER, J. Hillis. Illustration. London: Reaktion Books Ltd, 1992.

MOLINÉ, Alfons. O Grande Livro dos Mangás. São Paulo: JBC, 2004.

MOYA, Álvaro de. Shazam! 3. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.

_____. História da história em quadrinhos. São Paulo: L&PM, 1986.

NAGADO, A. Almanaque da Cultura Pop Japonesa. Via Lettera, 2007.

NEWMARK, Peter. A textbook of translation. New York: Prentice Hall, 1988.

PAOLO LA, Marca, "Tetsugaku manga". La filosofia occidentale nei fumetti giapponesi, in «Laboratorio dell'ISPF», VII, 2010, 1/2, pp. 191-202. Disponível em: <http://www.ispf-lab.cnr.it/system/files/ispf_lab/documenti/strumenti_2010_07.pdf> Acesso em 03 de dezembro de 2022.

PASCHOAL, A. E. A palavra Übermensch nos escritos de Nietzsche. Cadernos Nietzsche, v. 23, p. 105-121, 2007.

PAZ, Octavio. Convergências: ensaios sobre Arte e Literatura. Rio de Janeiro: Rocco, 1991.
_____. Tradução: Literatura e Literalidade. Tradução de Doralice Alves de Queiroz. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2009.

PEIRCE, Charles Sanders. Semiótica. 4ª. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

PLAZA, Julio. Tradução Intersemiótica. 2ª. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2013.
_____. Arte em São Paulo: O livro como forma de arte (I) nº6. Ed. São Paulo: Abril, 1982.

RAMA, A.; VERGUEIRO. W.; BARBOSA, A. (Orgs). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 4 a ed., 3a reimpressão. - São Paulo: Editora Contexto. 2016.

RAMOS, Flávia Brocchetto; FEBA, Berta Lúcia Tagliari. Leitura de história em quadrinhos na sala de aula. In: SOUZA, Renata Junqueira de; FEBA, Berta Lúcia Tagliari (Org). Leitura literária na escola. Campinas: Mercado de Letras, 2011.

RAMOS, Paulo. A leitura dos quadrinhos. São Paulo: Contexto, 2010.

_____. Revolução do gibi: a nova cara dos quadrinhos no Brasil. São Paulo: Devir, 2012.

RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro; FIGUEIRA, Diego. Quadrinhos e literatura: Diálogos Possíveis. São Paulo: Criativo, 2014.

REZENDE, Lucinea Aparecida de. Leitura e Formação de Leitores: Vivências Teórico-Práticas. Londrina: Eduel, 2009.

SAITO, Hiroshi (Org.). A presença japonesa no Brasil. São Paulo: T.A. Queiroz; Edusp, 1980.

SANDERS, Julie. Adaptation and Appropriation. New York: Routledge, 2006

SATO, Cristiane A. JAPOP: o poder da cultura pop japonesa. São Paulo: NSP, 2007.

SAVIANI, Demerval. Escola e democracia. São Paulo: Cortez: Autores Associados, 1983.

SCHODT, Frederik L. Manga! Manga! The World of Japanese Comics. New York: Kodansha, 1983.

STAM, Robert teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade Ilha do Desterro: A Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies, núm. 51, julio-diciembre, 2006, pp. 19-53 Universidade Federal de Santa Catarina Florianópolis, Brasil https://www.redalyc.org/pdf/4783/478348689002.pdf

VASCONCELLOS, Pedro Vicente. Mangá-Do: os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2006.

VERGUEIRO, W; RAMOS, P. Quadrinhos na educação: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009.

VERGUEIRO, W. Uso das HQ no ensino In:_____(Org), Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. São Paulo: Contexto, 2004.

VERGUEIRO, W; RAMOS, P; CHINEN, N. Os pioneiros dos estudos de quadrinhos no Brasil. 1 edição. São Paulo: Criativo, 2013.

VENUTI, L. The Translator's Invisibility. London: Routledge, 1995.

VINAY, J. P.; DARBELNET, J (1958). A methodology for translation. In: VENUTI, L. (ed.). The Translation Studies Reader. 2. ed. New York: Routledge, 2004.