



**TRADUZINDO O TEATRO PARA MANGÁ:
A CENA DE YORICK DE *HAMLET***

**Arilson Sampaio dos Santos
Universidade Federal da Grande Dourados**

**Tiago Marques Luiz
Universidade Federal da Grande Dourados**

Resumo: Este trabalho propõe uma análise crítica dos desafios e potencialidades da tradução intersemiótica do teatro para o mangá, tendo como objeto a adaptação da cena de Yorick na peça *Hamlet*, de William Shakespeare, ilustrada por Tintin Pantoja e roteirizada por Adam Sexton (Wiley, 2008). Fundamentado na concepção de tradução intersemiótica como transmutação entre sistemas semióticos distintos (Jakobson, 1959) e na ideia de adaptação como transcodificação e transdução literária (Hutcheon, 2013; Doležel, 1990), o estudo investiga como elementos da linguagem dramática – como performance, ritmo, oralidade e espacialidade – são reorganizados na linguagem visual sequencial do mangá. A análise baseia-se na teoria da linguagem visual de Neil Cohn (2013), especialmente no princípio da equivalência, segundo o qual diferentes mídias podem expressar estruturas narrativas análogas, desde que respeitem suas gramáticas internas. As categorias funcionais da gramática visual (establisher, initial, prolongation, peak, release) são relacionadas a componentes dramáticos como prólogo, atos, clímax e epílogo. A abordagem mobiliza autores como Roland Barthes (2004), Nicola Dusi (2016), Linda Hutcheon (2013), Lubomír Doležel (1990), Lars Elleström (2017) e Ana Luiza Ramazzina-Ghirardi (2022), compreendendo a adaptação como prática de mediação estética e ampliação interpretativa. A metodologia qualitativa examina como a cena de Yorick, ao ser transposta para o mangá, mantém sua função dramática e afetiva, ao mesmo tempo em que a reinscreve nos códigos da cultura visual contemporânea.

Palavras-chave: Hamlet; Cena de Yorick; Mangá. Tradução intersemiótica.

Translating Theater into Manga: Hamlet's Yorick Scene

Abstract: This paper offers a critical analysis of the challenges and potentialities involved in the intersemiotic translation of theater into manga, focusing on the adaptation of the Yorick scene from William Shakespeare's *Hamlet*, illustrated by Tintin Pantoja and scripted by Adam Sexton (SHAKESPEARE, 2008). Based on the concept of intersemiotic translation as a transmutation between distinct sign systems (Jakobson, 1959), and on the idea of adaptation as both transcodification and literary transduction (Hutcheon, 2013; Doležel, 1990), the study investigates how core elements of dramatic language –

such as performance, rhythm, orality, and spatiality – are reorganized within the visual-sequential structure of manga. The analysis draws from Neil Cohn's (2013) theory of visual language, especially the Principle of Equivalence, which states that different media may express analogous narrative structures, provided they follow the internal grammar of their respective systems. Cohn's narrative categories (establisher, initial, prolongation, peak, release) are aligned with theatrical components such as prologue, acts, climax, and epilogue. The theoretical framework includes Roland Barthes (2004), Nicola Dusi (2016), Linda Hutcheon (2013), Lubomír Doležel (1990), Lars Elleström (2017), and Ana Luiza Ramazzina-Ghirardi (2022), understanding adaptation as a process of aesthetic mediation and interpretive expansion. The qualitative methodology examines how the Yorick scene, when transposed into manga, retains its dramatic and affective function while being rewritten through the codes of contemporary visual culture.

Keywords: Hamlet; Yorick's scene; Manga. Intersemiotic translation.

Considerações iniciais

A tradução intersemiótica, termo cunhado por Roman Jakobson (1959), refere-se à transposição de um sistema de signos para outro, como, por exemplo, da linguagem verbal para a visual. Esse tipo de tradução se diferencia da tradução interlingual (entre línguas naturais) e da intralingual (dentro da mesma língua), por envolver uma mudança de código semiótico que implica a reinterpretação profunda dos elementos constitutivos da obra original. A partir dessa perspectiva, a adaptação de peças teatrais para o formato de mangá se apresenta como uma prática que vai além da simples transposição de conteúdo, pois requer uma reelaboração estética, narrativa e cultural.

O teatro, enquanto forma artística centrada na performance e na presença física dos corpos em cena, opera com elementos que são, por natureza, efêmeros, sensoriais e coletivos. A cenografia, a atuação, a iluminação, a entonação e até mesmo o silêncio compõem um sistema de signos que contribuem para a construção do sentido da obra (Pavis, 2008). Quando uma peça teatral é adaptada para o mangá, essa linguagem performática precisa ser convertida em imagens fixas, distribuídas sequencialmente em quadros, que dependem do olhar do leitor para recriar a temporalidade e a emoção da cena (Cohn, 2013). Esse processo de transposição exige, portanto, muita criatividade e competência tradutória.

Nessa perspectiva, a adaptação, segundo Linda Hutcheon (2013), não deve ser vista como uma forma inferior ou derivada da obra original, mas como uma reinterpretação que oferece novas possibilidades de leitura e fruição. No caso do mangá, essa nova leitura se inscreve em um contexto cultural próprio, no qual convenções visuais

específicas – como expressões faciais exageradas, ritmo de leitura baseado em *layout* e uso de onomatopeias visuais – moldam a experiência narrativa. Dessa forma, adaptar teatro para mangá não é apenas traduzir o conteúdo, mas reconstruir a dramaturgia em uma nova linguagem, respeitando tanto o espírito da peça quanto as possibilidades expressivas do meio gráfico. Em um mundo cada vez mais multimodal e globalizado, adaptar obras teatrais para o mangá pode funcionar como uma estratégia de democratização do acesso à tradição literária do cânone ocidental, ao mesmo tempo em que se cria uma nova obra, com identidade própria e autonomia estética.

Neste trabalho, propõe-se uma investigação teórica e analítica sobre as estratégias empregadas na adaptação da cena do cemitério de *Hamlet*, em particular o momento da contemplação do crânio de Yorick, para o formato mangá. A análise concentra-se na versão publicada em 2008, adaptada por Adam Sexton e ilustrada por Tintin Pantoja, e toma como objeto a forma pela qual o discurso teatral shakespeariano é transposto para a linguagem visual e sequencial do mangá. Busca-se compreender de que modo essa transposição reorganiza os elementos narrativos, estéticos e culturais da cena, preservando – ou transformando – sua função dramática e sua densidade simbólica. Parte-se do pressuposto de que essa adaptação não apenas recria a cena original, mas também amplia seu horizonte de recepção, possibilitando o surgimento de novos sentidos em diálogo com as convenções da cultura visual contemporânea.

Teatro e mangá – uma relação intersemiótica

A teoria da linguagem visual, desenvolvida por Neil Cohn (2013), fornece um arcabouço conceitual robusto para compreender a narrativa em imagens sequenciais com base em princípios cognitivos análogos aos da linguagem verbal ou sinalizada. Segundo o autor, essas imagens não são apenas intuitivamente compreensíveis, mas estruturadas por regras sistemáticas internalizadas pelo leitor. Nesse sentido, Cohn propõe uma gramática narrativa visual composta por categorias funcionais como *Establisher* (Estabelecedor ou Apresentação), *Initial* (Iniciador ou Impulso Inicial), *Prolongation* (Prolongamento ou Suspensão Narrativa), *Peak* (Clímax) e *Release* (Desfecho ou Liberação), que organizam o fluxo narrativo em fases reconhecíveis (Cohn, 2013, p. 70).

Essa sequência – *Establisher* → *Initial* → *Prolongation* → *Peak* → *Release* – pode ser comparada à estrutura tradicional do teatro ocidental, organizada em prólogo,

desenvolvimento da ação, clímax e desfecho. O *Establisher* cumpre a função de introduzir o espaço narrativo e seus participantes antes que a ação se inicie. Ele fornece informação referencial: quem está envolvido, onde estão, e em que estado inicial se encontram, sem que ainda haja engajamento em eventos narrativos (Cohn, 2013, p. 74). De modo semelhante, a *dramatis personae* em uma peça teatral tradicional – especialmente no teatro elisabetano – oferece ao espectador (ou leitor) uma preparação cognitiva e contextual para o que virá a seguir. Embora formalmente seja uma lista de personagens, ela também posiciona o público quanto aos papéis sociais, funções simbólicas e relações possíveis entre os personagens. Nos mangás, por exemplo, é comum que o primeiro quadro de uma sequência funcione como *establisher*, mostrando o espaço e os personagens presentes de maneira neutra ou descritiva, sem ação dramática imediata – tal como o leitor observa a lista de personagens antes de entender suas trajetórias.

O *Initial* tem papel equivalente ao incidente incitante no teatro, geralmente presente no início do Ato II. Ele inicia o movimento narrativo, rompe o equilíbrio e cria a tensão que será desenvolvida, estabelecendo com isso “a sensação de desequilíbrio narrativo” (Cohn, 2013, p. 73¹). Muitas vezes, ele só é plenamente reconhecido após o *Peak*, pois seu sentido se esclarece à luz do clímax subsequente. O *Prolongation*, por sua vez, espelha o desenvolvimento dramático: é a fase intermediária, em que a ação se desenrola, a tensão aumenta e o tempo é estendido. Essa categoria “marca um estado intermediário no curso de uma ação ou evento [...], funcionando como uma ‘pausa’ narrativa, ou uma suspensão para retardar o *Peak*, adicionar atmosfera ou aumentar a tensão” (Cohn, 2013, p. 75²).

O *Peak* corresponde ao clímax da estrutura dramática, isto é, ao momento decisivo em que a tensão narrativa atinge seu ápice e os rumos da história são definidos. “O *Peak* é onde acontecem os eventos mais importantes de uma sequência [...], [e] mostra a culminação de um evento ou a confluência de diversos eventos” (Cohn, 2013, p. 72, colchetes nossos³). Segundo o autor, esse é o ponto de máxima surpresa e transformação. O *Release*, finalmente, representa o desfecho da ação dramática, equiparando-se ao epílogo ou ao encerramento de um ato. Cohn observa que o *Release* “funciona como uma

¹ “the sense of narrative disequilibrium” (Cohn, 2013, p. 73)

² “[...] marks a medial state in the course of an action or event [...] function as a narrative “pause” or “beat” for delaying the Peak, adding a sense of atmosphere, and/or building tension” (Cohn, 2013, p. 73–75)

³ The Peak is where the most important things in a sequence happen [...] show the culmination of an event, or the confluence of numerous events” (Cohn, 2013, p. 73)

conclusão desses eventos [do *Peak*], frequentemente com um resultado ou resolução” (Cohn, 2013, p. 73⁴). Essa categoria pode incluir reações emocionais ou a retomada de um estado anterior à ação.

Essas categorias estruturais não apenas organizam a narrativa visual dos quadrinhos, mas também funcionam como uma ferramenta potente de tradução intersemiótica, permitindo converter performances teatrais em sequências gráficas com fidelidade funcional, entendida aqui não como reprodução literal da forma original, mas como adequação às funções narrativas e expressivas da obra no contexto da linguagem de chegada. Nessa perspectiva, alinhada à teoria do *skopos* formulada por Reiss e Vermeer (1996), a equivalência tradutória não se estabelece no plano formal, mas na capacidade de reconfigurar o conteúdo de modo a cumprir, em outro sistema semiótico, funções dramáticas e comunicativas análogas às do texto-fonte. O quadrinho, ao operar com sua própria gramática, não reproduz literalmente a cena, mas reencena seus efeitos narrativos e afetivos com outros meios – como o enquadramento, a pausa visual, os planos subjetivos e os signos gráficos de expressão.

Dessa forma, a adaptação de uma peça teatral para mangá – linguagem que adota amplamente essas estruturas – torna-se um processo de reconstrução estrutural. Como afirma Cohn, “as estruturas narrativas podem ser expressas em diferentes modalidades, desde que respeitem as gramáticas internas de cada sistema” (Cohn, 2013, p. 110⁵). Essa equivalência funcional narrativa legitima a fidelidade narrativa como um processo de reorganização estrutural, e não como imitação superficial da forma original. Entende-se aqui por equivalência funcional narrativa o princípio segundo o qual elementos pertencentes a diferentes sistemas semióticos – como imagem, texto, gesto ou som – podem ser considerados equivalentes não pela forma que assumem, mas pela função que desempenham no interior da estrutura narrativa. Trata-se, portanto, de uma equivalência fundada na continuidade da operação dramática, cognitiva ou estrutural que sustenta a progressão do sentido, e não na correspondência material entre signos.

A partir das reflexões de Roland Barthes (2004) sobre a oposição entre cultura de massa e cultura superior, bem como sobre sua teoria do texto e da intertextualidade, pode-se repensar as relações entre formas artísticas aparentemente distantes, como a

⁴ [...] gives a “wrap up” for those events, often as an outcome or resolution. (Cohn, 2013, p. 73)

⁵ “Narrative structures can be expressed in different modalities, as long as they adhere to the internal grammars of each system” (Cohn, 2013, p. 110)

obra de Shakespeare e o mangá. Barthes (2004) nos convida a ir além das hierarquias estabelecidas, questionando as estruturas que sustentam essa divisão e explorando como os textos – sejam eles canônicos ou populares – funcionam como campos de significação em constante transformação.

Barthes (2004) destaca que a distinção entre cultura elevada e cultura de massa não é natural, mas produzida por instituições – como escolas, universidades e meios de comunicação – que reforçam uma determinada “geografia cultural” (p. 68). Shakespeare, canonizado como ícone da alta cultura, e o mangá, frequentemente associado ao entretenimento massivo, ocupam polos opostos nesse espectro. No entanto, como o próprio Barthes sugere, essa oposição é funcional – isto é, serve a interesses históricos e institucionais específicos – e não essencial. Ao redefinir o texto não como uma mensagem fechada, mas como um espaço de circulação e redistribuição de sentidos, Barthes afirma que ele se constitui “segundo o caminho da disseminação – imagem que garante ao texto o status de *produtividade*, não de *reprodução*” (Barthes, 2004, p. 276). Sob essa perspectiva, a adaptação da dramaturgia teatral para a linguagem visual do mangá pode ser compreendida como uma prática produtiva, na qual a cena teatral não é reproduzida ou hierarquicamente rebaixada, mas reinscrita em outro sistema semiótico, capaz de acolher novas formas de leitura, fruição e recepção.

Shakespeare, longe de ser um monumento estático, é um intertexto contínuo: suas peças já eram reescritas e hoje são relidas em mangás, filmes, memes. O mangá, por sua vez, é um gênero que absorve e rearticula tradições visuais diversas – como o *ukiyo-e* (xilogravura japonesa), o cinema e a arte sequencial ocidental –, bem como matrizes narrativas oriundas de mitos, folclore e da literatura universal.

Barthes (2004) distingue o texto (plural, aberto, produtivo) da obra (fechada, hierarquizada). Assim, um mangá não “corrompe” o original, mas expõe sua natureza intertextual. O sentido não está no “fiel à letra”, mas na produtividade do signo (p. 262). Embora essa distinção seja fecunda para questionar hierarquias culturais e legitimar práticas adaptativas, ela tende a minimizar o peso histórico, material e institucional da obra enquanto objeto cultural situado. No caso de *Hamlet*, por exemplo, a abertura produtiva do texto convive com uma tradição de leitura, edição e encenação que condiciona – ainda que não determine – os modos pelos quais a adaptação é recebida e legitimada. Assim, mais do que opor texto e obra, interessa compreender a adaptação como um espaço de tensão produtiva entre a abertura intertextual defendida por Barthes

(2004) e os enquadramentos históricos e midiáticos que regulam sua circulação.

A tradução intersemiótica encontra em Barthes (2004) uma fundamentação teórica potente. Se o texto é um “tecido de citações” (p. 276) e não uma mensagem fechada, então adaptar *Hamlet* para o mangá não é uma “perda” do original, mas uma ressignificação dos seus códigos em novas materialidades. Barthes (2004) desloca a questão da fidelidade para a produtividade do signo: a tradução intersemiótica não replica sentidos, mas os redistribui (p. 275). É o que ocorre quando a cena do crânio de Yorick – momento de humor sombrio e reflexão existencial no texto original – é transformada no mangá. O humor shakespeariano não desaparece; ele migra para a linguagem visual, na qual a composição da página – por meio de enquadramentos e ritmo das *panels* (vinhetas) – assume a função anteriormente desempenhada pelo verso. A materialidade do crânio em cena, enquanto objeto concreto no palco, converte-se em signo gráfico, carregado de novas convenções expressivas. Assim, a tradução intersemiótica revela-se menos como busca de equivalência formal e mais como um processo de reconfiguração semiótica, no qual cada meio – teatro, mangá ou cinema – ativa camadas distintas do intertexto, evidenciando que a obra não se fixa no original, mas se realiza na circulação contínua de suas formas (Barthes, 2004, p. 282).

A tradução intersemiótica, entendida como processo de ressignificação de uma obra por meio de diferentes sistemas semióticos (Dusi, 2016, p. 58), revela desafios particulares quando o texto-fonte pertence ao teatro elisabetano e o texto-alvo assume a forma do mangá e como observa Dusi (2016, p. 54-55), tal processo envolve não apenas a adaptação do conteúdo, mas também uma negociação entre culturas e sistemas de significação radicalmente distintos.

A distinção que Dusi (2016, p. 60) estabelece entre adaptação e transposição é fundamental para essa análise. Enquanto a primeira sugere redução, a transposição implica a sobrevivência do texto em novas formas. No mangá em questão, isso se manifesta na maneira pela qual elementos como a linguagem poética shakespeariana e a estrutura metateatral são recriados visualmente.

A questão da representação das emoções ilustra bem os mecanismos dessa transposição. Dusi (2016, p. 58) argumenta que “uma emoção [...] pode ser traduzida usando música, cor, luz leve ou intensa, ou a combinação dessas várias linguagens”. No mangá, em que os recursos performáticos do teatro estão ausentes, as emoções são expressas por meio de olhos dilatados, lágrimas estilizadas e metáforas visuais como

flores que surgem ao redor dos personagens apaixonados. Essa solução evidencia como o texto-alvo reconstrói os efeitos do original através de estratégias próprias (Dusi, 2016, p. 58), confirmando que traduzir implica “transferir significado de um texto a outro, com inevitáveis transformações”.

A abordagem predominante na adaptação aproxima-se do que Dusì (2016, p. 65) denomina “orientação pelo alvo”. A simplificação de certos diálogos, a ênfase em cenas de ação e a incorporação de elementos estéticos do *shoujo* (mangá e anime destinados ao público feminino) refletem uma adaptação às expectativas do público contemporâneo familiarizado com a cultura mangá. Essa opção corrobora a noção de equivalência dinâmica proposta por Dusì (2016, p. 61), entendida como flexível e contratual, voltada à reconstrução, para novos destinatários, das formas de comunicação do texto original.

Por sua vez, a análise da transposição revela, conforme propõe Dusì (2016, p. 65), que o texto-fonte oferece caminhos interpretativos suscetíveis de se tornarem “re-semantizações reais”. O mangá não substitui a peça teatral, mas cria uma nova experiência de leitura que, ao dialogar com a cultura pop japonesa, mantém vivo o intercâmbio intercultural que o próprio Shakespeare já praticava em seu tempo. Como conclui Dusì (2016), o verdadeiro desafio da análise consiste em confrontar simultaneamente as estratégias de conteúdo e as escolhas no nível da expressão, reconhecendo que toda tradução intersemiótica é, em última instância, um ato de reinterpretação criativa.

A adaptação de obras teatrais para o mangá pode ser compreendida, à luz das teorias contemporâneas da intermedialidade e da transposição intersemiótica, como um processo complexo de transformação estrutural, estética e cultural. Esse processo não se limita à transposição de conteúdo, mas envolve a conversão de sistemas midiáticos distintos – da performance efêmera ao texto gráfico-sequencial –, o que implica reconfigurações perceptuais e significativas. Quando uma peça como *Hamlet* é adaptada para o mangá, ela passa a habitar um novo sistema simbólico, sendo reformulada em outro contexto cultural e midiático, adquirindo assim novos sentidos.

Ao se pensar a passagem do teatro para o mangá, ganham relevo não apenas as falas e rubricas, mas toda a rede de signos corporais, espaciais e temporais que compõem a experiência cênica. Esse exercício intersemiótico – longe de ser uma simples adaptação – põe em xeque nossa noção de fidelidade, criatividade e até de autoria. Em primeiro lugar, a conversão dos elementos performativos do palco em quadros estáticos do mangá exige escolhas drásticas de ênfase. Gestos amplos, intervalos dramáticos e sutilezas vocais não

têm correspondência unívoca nas páginas. A “voz” do ator vira onomatopeia, a coreografia do corpo, enquadramentos e linhas cinéticas. Aqui se revelam duas faces da tradução intersemiótica: seu poder de reinventar o “texto” (a encenação) e, simultaneamente, seu viés de inevitável perda – a não ser que se aceite o novo sentido como criação autônoma.

Ademais, o ritmo teatral, sustentado pelo desdobrar contínuo da ação e pela presença viva da plateia, sofre tensionamentos ao ser fragmentado em células narrativas gráficas. A montagem das páginas, a alternância entre *splash pages* (páginas inteiras ocupadas por uma única imagem de forte impacto visual) e vinhetas compactas subordinam o tempo performático a um tempo editorializado, que depende da capacidade do leitor de “pausar” e “avançar” a leitura conforme seu próprio ritmo. Em termos semióticos, observa-se a passagem de um regime fortemente indexical – marcado pela copresença e pelo “aqui e agora” da cena teatral – para um regime predominantemente icônico-simbólico, no qual o leitor reconstrói interiormente o fluxo dramático.

Conforme destaca Nicola Dusi (2016), a análise de uma transposição não pode ser dissociada dos contextos culturais nem das lógicas de produção e recepção em que o texto-alvo se insere. A adaptação da obra de Shakespeare para o formato mangá não constitui, portanto, apenas uma “tradução” do enredo ou das falas, mas um processo complexo de negociação entre o universo elisabetano e o imaginário visual e narrativo da cultura pop japonesa. O mangá, enquanto mídia sincrética, mobiliza elementos visuais, temporais e simbólicos que reconfiguram o texto shakespeariano, ajustando-o a novas formas de leitura e a novos públicos.

O uso da linguagem visual do mangá permite uma reconfiguração emocional e expressiva dos personagens, mobilizando recursos que funcionam como equivalentes funcionais às emoções evocadas no texto teatral. Como afirma Dusi (2016, p. 58), “uma emoção pode ser traduzida usando música, cor, luz leve ou intensa, ou a combinação dessas várias linguagens”. No mangá, ainda que frequentemente em preto e branco, a variação dos traços, dos enquadramentos, do ritmo de leitura e da iconografia – como expressões faciais exageradas ou fundos simbólicos – atua como tradução sensível da densidade emocional e reflexiva da peça original.

Além disso, a equivalência construída por essa transposição é, como sugere Dusi (2016), de natureza dinâmica e contratual. Ela não busca fidelidade absoluta ao texto-fonte, mas a reconstrução de uma comunicação eficaz com um novo destinatário: o leitor contemporâneo de mangás. Assim, o mangá configura-se como uma mediação

interpretativa que rearticula o universo simbólico e os temas centrais da peça – como a morte, a memória, a melancolia e a ambiguidade entre aparência e verdade – em formas visuais acessíveis a um público jovem e globalizado.

No plano da estrutura narrativa, observa-se ainda o que Dusi (2016) denomina reescrita seletiva: personagens secundários podem ter suas funções condensadas, cenas são reorganizadas visualmente para se adequarem ao ritmo sequencial das páginas, e determinados elementos simbólicos são enfatizados para intensificar contrastes dramáticos ou cômicos. O mangá, nesse sentido, assume uma estratégia enunciativa própria, marcada pela hibridização entre linguagem verbal e visual, criando novas formas de leitura e interpretação.

Essa leitura comparativa entre o texto teatral e o mangá exige atenção não apenas aos conteúdos transpostos, mas sobretudo às escolhas expressivas, conforme propõe Dusi (2016). A composição dos quadros, o uso do silêncio visual, da tipografia enfatizada e dos enquadramentos traduzem o ritmo poético e o caráter performático do texto original para um novo código semiótico. A proposta editorial da Wiley busca preservar os diálogos de Shakespeare – ainda que condensados —, ao mesmo tempo em que reinventa personagens, cenários e atmosferas por meio da estética gráfica e das convenções narrativas do mangá. Trata-se, nos termos de Dusi (2016), de uma transposição e não de uma simples adaptação, pois há um esforço para que elementos do texto original “sobrevivam” na nova linguagem, apesar das inevitáveis diferenças de suporte, estilo e tempo histórico.

Lars Elleström (2017) amplia essa discussão ao propor a noção de transformação das mídias, defendendo que não há produtos midiáticos que não possam ser analisados a partir das mudanças que sofrem quando transferidos para outro meio. Para o autor, a adaptação deve ser compreendida a partir de três dimensões fundamentais: a materialidade da mídia, os modos sensoriais e os aspectos semióticos e cognitivos. Ao analisar a adaptação da cena de Yorick, essas três dimensões revelam-se centrais: a materialidade se altera radicalmente – do palco ao papel; a percepção sensorial desloca-se da tridimensionalidade performática para a visualidade bidimensional do quadrinho; e os códigos semióticos são reorganizados, priorizando a imagem em relação à oralidade. Elleström (2017) define esse processo como uma forma de *transmídiação*, na qual “uma mídia representa de novo, mas de forma diferente, algumas características que já foram representadas por outro tipo de mídia” (p. 204). Compreender uma adaptação, portanto,

exige atenção às formas expressivas específicas de cada meio: a fidelidade não reside na replicação, mas na capacidade de representar de modo reinterpretado e criativo os traços da mídia original.

No campo da intermedialidade, Ana Luiza Ramazzina-Ghirardi (2022) complementa esse raciocínio ao afirmar que a adaptação pode ser compreendida simultaneamente como produto e como processo. Como produto, trata-se de uma criação modificada para se adequar a um novo ambiente midiático; como processo, corresponde à transformação de uma obra-fonte em uma obra derivada (Ramazzina-Ghirardi, 2022, p. 81–82). A adaptação da cena de Yorick exemplifica ambas as dimensões: é um produto gráfico resultante de uma operação tradutória intersemiótica e, ao mesmo tempo, um processo que envolve a reconfiguração de um momento emblemático do teatro elisabetano em linguagem visual e sequencial. A autora também observa que adaptações tendem a ampliar o alcance da obra-fonte, tornando-a acessível a novos públicos – aspecto que se aplica diretamente ao Hamlet em mangá, direcionado a leitores familiarizados com a cultura visual contemporânea e, muitas vezes, distantes do teatro shakespeariano.

Ramazzina-Ghirardi (2022) enfatiza ainda que adaptar não significa ilustrar literalmente, mas reinterpretar com liberdade criativa, configurando uma forma de recriação estética que gera uma nova obra com autonomia e valor próprios. Em consonância com essa perspectiva, Hutcheon (2013) argumenta que o aspecto central da adaptação não é a reprodução literal do conteúdo original, mas o modo como ele é reinterpretado a partir das condições expressivas do novo meio. É nessa assimilação ativa – e não na imitação exata – que reside o potencial criativo das adaptações. No mangá, a cena de Yorick preserva o diálogo clássico e a simbologia do crânio, mas os reinscreve graficamente por meio de soluções visuais que produzem silêncio, introspecção e lirismo. Essa recriação faz com que a cena funcione não apenas como remissão ao texto original, mas como uma nova experiência estética.

Ao destacar a função criativa e interpretativa da adaptação, Ramazzina-Ghirardi (2022) recusa sua compreensão como mera imitação, concebendo-a como uma nova obra que mantém relação com a anterior, mas que possui autonomia estética e valor próprio (p. 85). A migração do teatro para o mangá redefine ritmos, gestos e estruturas discursivas, produzindo não uma tradução literal, mas uma nova composição sensível e comunicativa. Nesse contexto, a adaptação deixa de ser vista como um produto inferior ou secundário, passando a ser reconhecida como forma legítima de criação e reflexão.

Como conclui Ramazzina-Ghirardi (2022), compreender o processo adaptativo como uma “transposição criativa de traços” (p. 86) permite superar visões reducionistas e ampliar o escopo dos estudos de mídia e de recepção. O teatro não é traído pelo mangá; ele é transformado por meio de um gesto que dialoga com sua origem e o projeta em novos formatos, linguagens e públicos.

A esse debate soma-se a teoria da transdução literária, desenvolvida por Lubomír Doležel (1990) no âmbito da semiótica literária da Escola de Praga. Para o autor, a comunicação literária não pode ser compreendida como um circuito fechado entre autor e leitor, mas como uma cadeia contínua de reinterpretações. Os textos literários, segundo Doležel, “transcendem constantemente a fronteira dos atos de fala individuais e entram em complexas cadeias de transmissão” (1990, p. 270), sendo precisamente nesse processo que emergem os fenômenos adaptativos. A transdução literária refere-se à transformação de um texto quando “o receptor do texto original articula o resultado do seu processamento num novo texto (oral ou escrito)” (Doležel, 1990, p. 272). Essa definição abrange desde a leitura crítica até formas mais radicais de transposição, como a tradução, a paródia e a adaptação. Nesse quadro teórico, a adaptação é reconhecida como “o principal portador da tradição literária e um catalisador da evolução literária” (Doležel, 1990, p. 277), na medida em que atualiza obras canônicas e as reinscreve em novos suportes e circuitos culturais.

Quando a peça *Hamlet* é transformada em mangá, a cena de Yorick deixa de ser apenas uma reencenação visual e passa a constituir, nos termos de Doležel, um “objeto semiótico pregnante” (1990, p. 272), isto é, um texto que não se esgota em sua forma original, mas que se renova a cada novo ciclo de recepção e reinterpretação. Como observa o autor, “as suas potencialidades formais, semânticas e estéticas são atualizadas e redescobertas numa complexa rede de transdução e numa ilimitada sucessão de receptores ativos” (Doležel, 1990, p. 272). Nesse sentido, o leitor do mangá deixa de ocupar uma posição meramente receptiva e passa a atuar como agente interpretativo, responsável por atualizar o sentido da cena a partir dos códigos visuais, rítmicos e simbólicos próprios da linguagem dos quadrinhos. Essa sucessão de receptores ativos manifesta-se, no mangá, por meio de uma leitura visual-sequencial que exige a reconstrução de temporalidades, emoções e relações simbólicas a partir da articulação entre imagem, silêncio e composição gráfica da página. A adaptação em mangá inscreve-se, assim, plenamente na lógica da transdução literária, ao deslocar a experiência da cena

de Yorick para um regime de leitura que não pressupõe apenas o reconhecimento do texto shakespeariano, mas a produção ativa de sentido a partir de novos arranjos visuais, temporais e afetivos.

A transposição da peça para o mangá não apenas reinscreve visualmente a cena de Yorick, mas transforma suas estruturas significantes: a oralidade performática cede lugar a recursos gráficos como o enquadramento, a justaposição entre memória e presente, a expressividade facial e a composição da página. Essa nova forma de narrar não apenas representa, mas amplia o acesso ao conteúdo dramático, permitindo que leitores contemporâneos – sobretudo aqueles familiarizados com a estética dos quadrinhos – redescubram a complexidade filosófica e afetiva da cena.

Nesse processo, aquilo que antes era vivenciado no tempo efêmero da cena teatral é reorganizado na diacronia da leitura gráfica, deslocando, como propõe Doležel (1990, p. 272), a oposição entre a estrutura sincrônica da obra e sua existência diacrônica. O mangá não se opõe à vitalidade própria da obra teatral – que já se caracteriza por sua natureza performativa e sempre renovável –; ao contrário, ao mobilizá-la em um novo meio, reinscreve essa vitalidade em outra linguagem, possibilitando que a obra dialogue com diferentes gerações, contextos culturais e regimes de leitura.

Análise da cena de Yorick em mangá

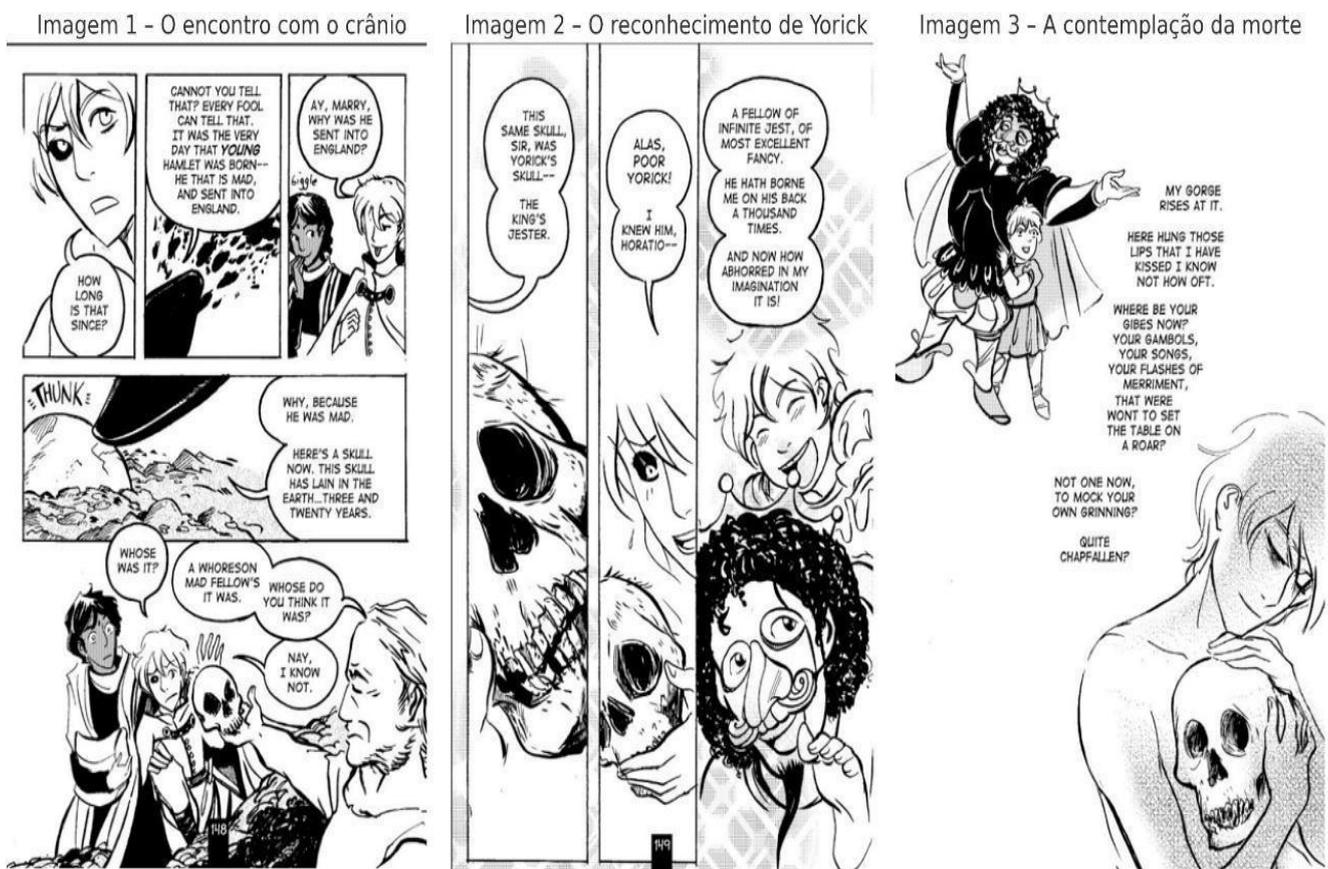
Do ponto de vista metodológico, a análise aqui proposta não parte de uma encenação teatral específica, mas da dramaturgia escrita de Shakespeare tal como é reinterpretada na adaptação em mangá. O foco recai, portanto, sobre a transposição intersemiótica da cena do cemitério, considerando de que modo elementos dramáticos do texto teatral – como ritmo, gesto, pausa e construção do sentido – são reorganizados na linguagem visual e sequencial do mangá. Trata-se, assim, de uma análise comparativa entre o texto dramático e sua tradução gráfica, orientada pela observação das estratégias narrativas e expressivas mobilizadas na passagem de um sistema semiótico a outro.

Nesse contexto, a cena do cemitério em *Hamlet*, particularmente o momento em que o príncipe contempla o crânio do bobo da corte Yorick, constitui um dos pontos mais emblemáticos do teatro de William Shakespeare. É nesse instante que o texto articula de modo particularmente expressivo a comicidade e a tragédia, o riso e a consciência da morte. A adaptação da peça para o formato mangá, realizada por Adam Sexton e Tintin

Pantoja (2008), transpõe graficamente esse momento com notável eficácia dramática e poética, convertendo o monólogo filosófico em uma sequência de imagens carregadas de força simbólica e visual. Por meio de três quadros centrais, o mangá reconstrói o percurso dramático de Hamlet – do encontro ao reconhecimento e à contemplação da morte —, estabelecendo uma poética visual que dialoga diretamente com o espírito da obra original.

A figura a seguir apresenta a sequência de quadros em que esse momento central da cena é transposto para a linguagem visual do mangá, servindo de base para a análise que se segue.

Imagem 1: a cena de Yorick



Fonte: elaboração própria a partir de Shakespeare (2008)

A sequência adaptada da cena do crânio de Yorick em formato mangá exemplifica de forma precisa como a narrativa teatral pode ser transposta com fidelidade funcional para a linguagem visual sequencial. A gramática narrativa visual proposta por Neil Cohn (2013) fornece o arcabouço teórico que permite essa leitura, a partir da articulação entre categorias como *establisher* (estabelecedor), *initial* (iniciador), *prolongation* (prolongamento), *peak* (clímax) e *release* (desfecho). Cada uma dessas categorias não

representa apenas uma parte da ação, mas uma função dentro da progressão dramática – e sua equivalência funcional com estruturas do teatro, como prólogo, ato, clímax e epílogo, confirma o potencial da linguagem do mangá como meio expressivo autônomo e complexo.

Na primeira imagem, o leitor é introduzido em uma atmosfera que, apesar de fúnebre, é marcada pelo humor. Hamlet conversa com o coveiro em um tom irônico, quase brincalhão, marcado por expressões abertas, interjeições leves e até mesmo risos textualmente registrados nos balões de fala. Essa entrada cômica cumpre a função de alívio dramático, estratégia recorrente na dramaturgia elisabetana, utilizada para preparar o espectador para a densidade dos acontecimentos posteriores. Contudo, esse humor logo se transforma em desconforto quando o coveiro exuma um crânio e, com naturalidade grotesca, anuncia: “Here’s a skull now. This skull has lain in the earth three and twenty years” (Veja só, um crânio. Este aqui está enterrado há vinte e três anos.) A composição gráfica do quadro enfatiza essa ruptura tonal: o crânio, escurecido e minuciosamente detalhado, passa a dominar o campo visual, contrastando com os rostos vivos e expressivos dos personagens. O som onomatopéico “THUNK” funciona como marca gráfica da irrupção da morte enquanto presença material e temática. Nesse contexto, o coveiro assume a função do *clown* trágico – figura que lida com a morte sem reverência ritualizada e que, por sua posição liminar, detém a liberdade de enunciar verdades que os personagens nobres tendem a evitar.

Esse momento inicial cumpre, dentro da gramática visual, a função de *establisher* (estabelecedor), ao apresentar o espaço, os personagens e o tom inicial da cena, sem que a ação dramática tenha se instaurado de forma plena. Em seguida, Hamlet segura o crânio – gesto que marca o *initial* (iniciador) da sequência. Como afirma Cohn, os iniciadores cumprem o papel de dar início à ação ou ao evento, instaurando o primeiro desequilíbrio na sequência narrativa (Cohn, 2013, p. 73). No contexto teatral, esse gesto se relaciona ao incidente incitante, ponto a partir do qual a trama se encaminha para sua transformação. O desequilíbrio simbólico se instaura com o contato físico entre o personagem vivo e o objeto da morte.

Na segunda imagem, o tom muda de forma mais acentuada. Hamlet segura o crânio com um misto de ternura e melancolia. A fala icônica – “Alas, poor Yorick! I knew him, Horatio” (“Ai, pobre Yorick! Eu o conheci, Horácio”) – é isolada graficamente, recebendo um balão exclusivo, o que intensifica seu peso poético e dramático. Esse enunciado marca

o reconhecimento da identidade do crânio: Yorick, outrora bobo da corte, encontra-se agora reduzido a osso e ausência.

O layout vertical da página conduz o olhar do leitor em uma descida gradual – do crânio para o rosto de Hamlet e, por fim, para a memória visual do bobo. Essa organização espacial mimetiza o movimento da mente que mergulha em lembranças. Visualmente, esse momento opera como *prolongation* (prolongamento), pois desenvolve a tensão instaurada sem ainda resolvê-la. O prolongamento funciona como uma pausa ou suspensão dentro da sequência, intensificando a atmosfera e postergando o ápice dramático (Cohn, 2013, p. 75).

A imagem de Yorick em vida, traçada com estilo caricatural e jovial, surge como evocação da infância e da alegria. O palhaço que carregava Hamlet nos ombros aparece com adereços cômicos – nariz de palhaço, coroa improvisada, sorriso largo. Ele encarna a leveza perdida, a figura do *clown* do passado, símbolo da vitalidade e do jogo. A justaposição entre essa lembrança e o crânio reforça o colapso entre o tempo subjetivo da memória e o tempo objetivo da morte.

Hamlet, ao afirmar “A fellow of infinite jest, of most excellent fancy: he hath borne me on his back a thousand times” (“Um sujeito de infinita graça e imaginação admirável: carregou-me nas costas mil vezes”), celebra a alegria passada, mas em seguida lamenta “And now how abhorred in my imagination it is!” (“E agora, quão repulsivo ele se tornou à minha imaginação!”), explicitando a dissonância entre o vivido e o presente. O corpo do bobo da corte, antes fonte de afeto e riso, transforma-se em objeto de repulsa, símbolo da finitude e da falência da memória.

É importante notar que, no texto original de Shakespeare, a cena do cemitério se estende para além da contemplação do crânio de Yorick. Hamlet examina outras ossadas e, em tom satírico, projeta nelas identidades sociais – como a de um político e a de um advogado – figuras que ele ironiza como se seus ofícios não passassem de vaidades agora aniquiladas. Esse segmento funciona como uma crítica mordaz à condição humana e às hierarquias sociais. Sua supressão na versão em mangá atenua essa dimensão satírico-filosófica da cena, privilegiando um tom mais íntimo e lírico. Tal escolha pode ser estratégica, seja em função de limitações editoriais, seja em atenção às expectativas de um público mais jovem, mas também evidencia os limites da transposição gráfica de determinados modos de humor verbal e reflexão filosófica.

Na terceira imagem, atinge-se o *peak* (clímax) da sequência. O príncipe, agora nu, segura o crânio junto ao peito em um gesto de contemplação existencial. A ausência de cenário, o fundo esbranquiçado e o uso do vazio gráfico suspendem o tempo e o espaço, produzindo uma atmosfera de rarefação e recolhimento. A nudez assume aqui um valor simbólico: representa a condição humana exposta, despojada de status e convenções, confrontada com a morte em sua forma mais crua. No canto superior da imagem, a memória de Yorick reaparece – agora como espectro flutuante, acompanhado da figura do jovem Hamlet. A infância, o riso e o jogo convertem-se em fantasmas visuais.

Esse momento corresponde ao clímax narrativo, entendido como o ponto em que os eventos se convergem e o equilíbrio narrativo é definitivamente rompido (Cohn, 2013, p. 72). O texto verbal da cena acompanha essa densidade com perguntas retóricas e elegíacas: “Where be your gibes now? your gambols? your songs?” (“Onde estão agora tuas gracinhas? Tuas brincadeiras? Tuas canções?”). A ausência de resposta sublinha a perda irreversível: o riso, agora fossilizado no crânio, já não ressoa.

O *release* (desfecho), embora não se manifeste de forma explícita, é sugerido pela expressão final de Hamlet, marcada por uma quietude reflexiva. Esse momento de recolhimento emocional cumpre a função de resolução da sequência. O desfecho atua como a acomodação da tensão produzida pelo clímax, podendo expressar uma consequência ou reação afetiva ao que se passou (Cohn, 2013, p. 74). Nos quadrinhos, essa resolução pode se manifestar por uma pausa visual, por um quadro silencioso ou mesmo pela interrupção da continuidade narrativa – recursos que comunicam a transição de um estado de intensidade para outro mais estável.

Essa organização confirma o que Cohn denomina Princípio da Equivalência. As estruturas narrativas podem ser representadas em diferentes mídias, desde que respeitem a gramática interna de cada linguagem (Cohn, 2013, p. 110). O mangá, portanto, não replica a cena teatral, mas a reconfigura. O gesto transforma-se em linha, o tom de voz converte-se em expressão gráfica, e a pausa assume a forma de quadro. O efeito dramático é preservado não pela semelhança formal, mas pela equivalência funcional narrativa. A cena de Yorick, assim transposta, não apenas mantém sua força simbólica, como a renova, oferecendo ao leitor uma experiência visual e emocional que dialoga com a tradição teatral, mas opera plenamente dentro da lógica do desenho sequencial. Ao adaptar Shakespeare, o mangá não reduz: traduz, ressignifica e reinscreve – com fidelidade à função, não à forma.

Aplicar esse princípio à prática de adaptação revela que o valor da tradução não está na repetição do signo, mas na reprodução do efeito. O que importa não é manter o mesmo formato, mas alcançar a mesma intensidade narrativa. A equivalência proposta por Cohn (2013) lembra que toda tradução intersemiótica é, antes de tudo, uma operação estrutural: é preciso identificar o que se deseja preservar e dominar os recursos do novo sistema semiótico para recriá-lo com potência renovada. Nesse sentido, a adaptação da cena de Yorick comprova que, quando a transposição respeita a função dramática original, ela não empobrece a obra-fonte – ao contrário, contribui para sua permanência estética ao reinscrevê-la em novas formas de experiência sensível.

Em outras palavras, a adaptação em mangá não representa um desvio em relação ao teatro shakespeariano, mas um prolongamento de sua vitalidade histórica: um modo de reinscrever a obra em outros circuitos culturais, confirmando que sua permanência se dá menos pela conservação da forma original do que pela capacidade de gerar novas leituras, novos afetos e novos modos de experiência estética.

Considerações finais

A análise da adaptação da cena de Yorick em *Hamlet*, transposta do teatro para o mangá, permitiu refletir de modo crítico sobre os processos de tradução intersemiótica e de reconfiguração narrativa, visual e cultural envolvidos na migração de obras dramáticas para novos sistemas midiáticos. Partindo do pressuposto de que adaptar não significa reproduzir formalmente, mas reinterpretar segundo as possibilidades expressivas de outro meio, este trabalho demonstrou como a linguagem gráfica do mangá pode preservar a densidade filosófica e dramática da cena shakespeariana ao mesmo tempo em que a reinscreve em novas materialidades e regimes de recepção.

Ao longo da análise, observou-se que a adaptação não busca replicar a cena do teatro elisabetano, mas reorganizá-la de acordo com os códigos próprios da narrativa visual sequencial. Recursos como enquadramento, composição da página, ritmo de leitura, uso do vazio gráfico e expressividade facial dos personagens operam como equivalentes funcionais de gestos, entonações e pausas características da performance teatral. Nesse sentido, a cena de Yorick mantém sua força simbólica – centrada na articulação entre riso, memória e consciência da morte —, agora mediada por estratégias

visuais que produzem introspecção, lirismo e suspensão temporal, confirmando a autonomia expressiva do mangá enquanto meio narrativo.

A gramática narrativa visual proposta por Neil Cohn (2013) mostrou-se particularmente produtiva para compreender essa transposição. As categorias de *establisher*, *initial*, *prolongation*, *peak* e *release* permitiram identificar como a progressão dramática da cena é reencenada no mangá por meio de funções narrativas equivalentes às do teatro. A fidelidade da adaptação, portanto, não se estabelece no nível formal, mas na preservação das funções narrativas e afetivas que estruturam a experiência dramática do leitor, reforçando a noção de equivalência funcional narrativa.

Essa compreensão dialoga diretamente com as reflexões de Linda Hutcheon (2013), para quem a adaptação deve ser entendida como um ato criativo autônomo, e não como uma forma derivada ou inferior da obra-fonte. No caso analisado, a versão em mangá de *Hamlet* não reduz a cena de Yorick, mas oferece uma nova via de acesso a ela, ajustada ao horizonte de expectativas de leitores familiarizados com a cultura visual contemporânea. A obra original não é substituída, mas ampliada em seus modos de circulação, leitura e fruição estética.

As contribuições de Nicola Dusi (2016) permitiram aprofundar essa leitura ao destacar que a tradução intersemiótica envolve transformações inevitáveis tanto no nível da expressão quanto no nível do conteúdo. A adaptação da cena de Yorick evidencia uma orientação pelo texto-alvo, na qual escolhas narrativas, gráficas e culturais são negociadas em função do novo meio e de seu público, sem que isso implique a perda da função dramática central da cena. Trata-se, assim, de uma transposição no sentido forte do termo, em que certos elementos do texto-fonte sobrevivem sob novas configurações semióticas, reafirmando o caráter interpretativo e criativo da tradução intersemiótica.

Essa dinâmica encontra respaldo nas reflexões de Roland Barthes (2004), para quem o texto não se define pela reprodução ou pela fidelidade à origem, mas por sua produtividade. Ao ser reinscrita no mangá, a cena de Yorick confirma sua natureza intertextual e disseminativa: os sentidos não são fixados, mas redistribuídos em novas materialidades, linguagens e contextos culturais. A adaptação torna visível que a vitalidade da obra shakespeariana reside menos na conservação de sua forma original do que em sua capacidade de gerar novas leituras, afetos e experiências estéticas.

Por fim, a teoria da transdução literária de Lubomír Doležel (1990) permite compreender essa adaptação como parte de uma cadeia contínua de reinterpretações. A

cena de Yorick, ao ser transformada em mangá, configura-se como um objeto semiótico pregnante, atualizado por receptores ativos que reorganizam seus sentidos a cada novo contexto de leitura. A passagem do teatro para o mangá não interrompe a vitalidade da obra – já marcada pela efemeridade performativa –, mas a reinscreve em outro regime de temporalidade e percepção, ampliando seu alcance cultural e histórico.

Conclui-se, assim, que a adaptação da cena de Yorick para o mangá não deve ser avaliada a partir de critérios de fidelidade literal, mas como uma operação de equivalência funcional e reinvenção semiótica. Ao traduzir gestos em linhas, pausas em quadros e vozes em imagens, o mangá confirma que a permanência dos clássicos depende justamente de sua capacidade de atravessar mídias, épocas e públicos. A tradução intersemiótica, longe de resolver as tensões entre os sistemas, torna-as produtivas, revelando que a obra não se esgota no original, mas se realiza plenamente na multiplicidade de suas formas de circulação, recepção e reinterpretação.

Referências

Barthes, Roland. Cultura de massa, cultura superior. In: BARTHES, Roland. **Inéditos I – teoria**. Tradução de Ivone Castilho Benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2004, p. 67-73.

Barthes, Roland. Texto (teoria do). In: BARTHES, Roland. **Inéditos I – teoria**. Tradução de Ivone Castilho Benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2004, p. 261-289.

Cohn, Neil. **The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images**. London: Bloomsbury Academic, 2013.

Doležel, Lubomir. **A poética ocidental: tradição e inovação**. Tradução de Viviana Campos Figueiredo. Lisboa: Calouste Gulbenkian, 1990.

Dusi, Nicola. Tradução, Adaptação, Transposição. In: Aguiar; Daniella; Queiroz, João (orgs). **Tradução, Transposição e Adaptação Intersemióticas**. São Carlos: Pedro e João Editores, 2016, p. 53-68.

Elleström, Lars. **Midialidade: ensaios sobre comunicação, semiótica e intermidialidade**. Porto Alegre: EdiPucRs, 2017.

Jakobson, Roman. (1959). On Linguistic Aspects of Translation. In: Bower, Reuben A. (ed.). **On Translation**. Cambridge: Harvard University Press, 1959, p. 231-239.

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

Pavis, Patrice. **Dicionário de teatro**. Tradução de J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. São Paulo: Perspectiva, 2008.

Ramazzina-Ghirardi, Ana Luiza. **Intermedialidade: uma introdução**. São Paulo: Contexto, 2022.

Reiss, Katharina; Vermeer, Hans Josef. **Fundamentos para una teoría funcional de la traducción**. Traducción por Sandra García Reina; Celia Martín de León y Heidrun Witte. Madrid: Akal, 1996.

Shakespeare, William. **Hamlet: The Manga Edition**. Adapted by Adam Sexton and illustration by Tintin Pantoja. New York: Wiley, 2008.