



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
INSTITUTO DE LETRAS
LÍNGUA ESTRANGEIRA MODERNA - INGLÊS**

CLARA CAMPOS MIRANDA

**PAÍS DE WANO – ATO FINAL: OS RASTROS DA TRAGÉDIA SHAKESPEARIANA
MACBETH NO ARCO DO PAÍS DE WANO DO MANGÁ *ONE PIECE*.**

Salvador

2022

CLARA CAMPOS MIRANDA

**PAÍS DE WANO – ATO FINAL: OS RASTROS DA TRAGÉDIA SHAKESPEARIANA
MACBETH NO ARCO DO PAÍS DE WANO DO MANGÁ *ONE PIECE*.**

Trabalho de Conclusão de curso na modalidade Monografia apresentado ao curso de Língua Estrangeira Moderna – Inglês da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Letras.

Orientadora: Profa. Dra. Elizabeth Santos Ramos

Salvador
2022

Aos meus maiores tesouros, minha família e amigos.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, por me apoiarem em todas as minhas decisões, mesmo quando não as entendem, e por me lembrarem que o melhor de mim é o suficiente.

À minha orientadora, professora Elizabeth Ramos, pela paciência, pelo acolhimento, pelas palavras gentis em momentos difíceis, pela ajuda oferecida ao logo deste trabalho e por acreditar em mim e em minha ideia.

Às minhas colegas do grupo de pesquisa, por serem inspiração e incentivo, especialmente à minha amiga, Maria Boaventura, por ter me apresentado ao grupo e à minha orientadora.

À minha família, por ser meu porto seguro e fonte de felicidade nos momentos mais difíceis, em especial ao recém-nascido Bento, pela enorme alegria que nos trouxe. Amo vocês até o fim do meu ser.

À minha prima Juliana, por me ajudar com questões técnicas e ser uma amiga nas horas em que precisei.

A todos os meus amigos e aos meus irmãos, pelas mensagens de apoio, pelas opiniões requisitadas e muito bem-vindas, ou simplesmente por discutirem os capítulos de *One Piece* comigo. Agradeço por cada interação, por menor que tenha sido.

À minha amiga, Paula Alves, por toda a ajuda e companhia. Obrigada por lutar as minhas batalhas e vencê-las por mim.

A Paula Quintela, sem a qual este trabalho não seria possível. Obrigada pelo diligente e incansável trabalho de revisão, pelas opiniões sinceras e pelo amparo que me deu quando mais precisei. Serei sempre grata pela sua amizade e, acima de tudo, por sua constante presença em minha vida.

RESUMO

A presente monografia se insere no campo dos Estudos de Tradução, tendo como objeto de estudo a tragédia *Macbeth* (circa 1606), escrita pelo dramaturgo inglês William Shakespeare, e o último arco do mangá *One Piece* (1997), o arco do País de *Wano*, escrito pelo autor japonês Eiichiro Oda. Compreendendo a tradução como um processo transformacional de leitura e interpretação, como sugere Marinyze Prates de Oliveira (2004), a pesquisa busca analisar de que forma a ambição ao poder é reconstruída em texto e imagem no arco do país de *Wano* a partir dos rastros de *Macbeth* (circa 1606). Para isso, em um primeiro momento, nos concentramos em entender a vida de Shakespeare e que aspectos desta tiveram influência na escrita da peça escocesa, baseado no que apresenta Bill Bryson (2008). Então, analisamos a construção da ambição presente na tragédia Shakespeariana, com respaldo nas observações de Barbara Heliodora (1997/2012). Em seguida, discutimos sobre o mangá como uma forma midiática híbrida de texto e imagem: suas características, história e relevância, com base no que Frederik L. Schodt (1983), Helen McCarthy (2014), Kinko Ito (2008) e Sonia Luyten (2012) evidenciam. Então, apresentamos o enredo de *One Piece* (1997) e de seu arco mais recente, o arco do País de *Wano*, ressaltando as características únicas que ele apresenta. Por fim, realizamos a nossa análise comparativa entre as duas obras, com base nos conceitos derridianos apresentados por Cristina Carneiro Rodrigues (2000), nos concentrando também na análise das imagens presentes no mangá, fundamentada no que expõem Alberto Manguel (2001) e Ayda Estupiñán (2017).

Palavras-chave: *Macbeth*; *One Piece*; Rastro; Tradução intersemiótica.

ABSTRACT

The research here presented is within the field of Translation Studies and comprehends, as its research objects, the tragedy *Macbeth* (circa 1606), that the English playwright William Shakespeare wrote, and the last arc of the manga *One Piece* (1997), the *Wano* Country arc, that the Japanese manga artist Eiichiro Oda wrote. This research aims at analyzing the ways in which the ambition for power is reconstructed from the traces of *Macbeth* (circa 1606) in the form of text and image in the *Wano* Country arc. Hence, we understand here the translation process as being a transformative process of reading and interpreting, as suggested by Marinyze Prates de Oliveira (2004). To achieve our goal, we focus at first on understanding Shakespeare's life and what aspects of it influenced his writing for the Scottish play, based on the works of Bill Bryson (2008). Then, we analyze the construction of the ambition present in the Shakespearian tragedy, which are aligned with the observations that Barbara Heliodora (1997/2012) makes. After that, we discuss about the manga as a hybrid media containing text and image: its characteristics, history, and relevance, based on the reflections developed by Frederik L. Schodt (1983), Helen McCarthy (2014), Kinko Ito (2008), and Sonia Luyten (2012). Following this part, we present the plot of *One Piece* (1997) and its most recent arc, the *Wano* Country arc, emphasizing the unique characteristics that the arc presents. Finally, we develop our comparative analysis between both works, by using the concepts coined by the French philosopher Jacques Derrida, that are present in the works of Cristina Carneiro Rodrigues (2000), focusing also on analyzing the manga images, based on the considerations of Alberto Manguel (2001) and Ayda Estupiñán (2017).

Key Words: *Macbeth*; *One Piece*; Trace; Intersemiotic Translation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Tradução feita pela Editora Panini.	13
Figura 2 - Tradução feita pelo site One Piece Ex.	14
Figura 3 - Mangá de Osamu Tezuka, Astro Boy.	32
Figura 4 - Instruções de leitura do mangá.	33
Figura 5 - Artistas de alguns mangás escondendo os rostos.	36
Figura 6 - Nami explicando o mapa do mundo de <i>One Piece</i> .	38
Figura 7 - Mapa de <i>One Piece</i> .	38
Figura 8 - Figura 6: Nami explicando a Montanha Reversa.	39
Figura 9 - Bandeira do bando dos Chapéu de Palha sendo criada.	40
Figura 10 - Atual Bando do Chapéu de Palha.	43
Figura 11 - As cortinas se abrindo para revelar o país de Wano.	44
Figura 12 - Cortinas se fechando para marcar o fim do Ato I.	45
Figura 13 - Exemplo de Ukiyo-e.	52
Figura 14 - Personagem de Wano.	52
Figura 15 - A “profecia” de Kozuki Higurashi.	54
Figura 16 - Higurashi instigando a ambição de Orochi.	56
Figura 17 - Primeira parte do plano de Higurashi.	57
Figura 18 - Segunda parte do plano de Higurashi.	57
Figura 19 - Higurashi convencendo Kaido a se envolver com Wano.	58
Figura 20 - Oden indo atrás de Orochi ao retornar de sua aventura.	60
Figura 21 - Oden protegendo os Banhas Vermelhas durante sua execução.	62
Figura 22 - Assassinato de Oden.	62
Figura 23 - Última conversa de Oden e Kaido.	63
Figura 24 - Profecia de Toki.	64
Figura 25 - Suposta morte de Toki.	65
Figura 26 - A verdadeira identidade de Momonosuke sendo revelada.	67
Figura 27 - Explicando a situação do país de Wano para o Bando do Chapéu de Palha.	67
Figura 28 - Formação da aliança entre os Samurais e os Piratas.	67
Figura 29 - Orochi falando que os Banhas Vermelhas estão voltando para matá-lo.	69
Figura 30 - Orochi acreditando que seu plano deu certo.	70
Figura 31 - Confiança inabalável de Kaido.	71
Figura 32 - A infiltração da aliança samurai-pirata.	72
Figura 33 - Orochi com medo ao saber que os Banhas Vermelhas vivem.	72

Figura 34 - Kaido vendo Oden em seus vassallos.	73
Figura 35 - Primeira morte de Orochi.	74
Figura 36 - Segunda morte de Orochi.	75
Figura 37 - Última morte de Orochi.	76
Figura 38 - Luffy assumindo a responsabilidade de libertar Wano.	76
Figura 39 - Luta entre Kaido e Luffy.	77
Figura 40 - Luffy derrotando Kaido.	78
Figura 41 - Um novo futuro para o país de Wano.	79

SUMÁRIO

PRÓLOGO	10
ATO I: A VIDA DE WILLIAM SHAKESPEARE	15
ATO II: A AMBIÇÃO EM MACBETH	20
ATO III: O MANGÁ COMO UMA MÍDIA HÍBRIDA	28
ATO IV: NAVEGANDO PELOS MARES DE ONE PIECE	36
ATO V: OS RASTROS DE <i>MACBETH</i> NO ARCO DO PAÍS DE WANO	47
CENA I	47
CENA II	50
CENA III	53
CENA IV	59
CENA V	66
CENA VI	73
CENA VII	79
EPÍLOGO	81
REFERÊNCIAS	85

PRÓLOGO

Quando se discute sobre cânone literário e autores consagrados por suas obras, é impensável não mencionar William Shakespeare, seja essa uma discussão sobre o cânone inglês ou em escala mundial. Suas comédias, tragédias, peças históricas e sonetos são extensivamente lidos, reproduzidos, estudados e discutidos em todo o mundo, há mais de quatrocentos anos, muito tempo após sua morte, em 1616. A esse fato podem ser atribuídos diversos motivos.

É possível argumentar que um desses motivos sejam os temas universais tratados nas obras de Shakespeare. Bill Bryson (2008), na biografia que escreve sobre o dramaturgo, intitulada *Shakespeare: O mundo é um palco*, apresenta a ideia de que o diferencial do dramaturgo inglês não estaria apenas no uso de vocabulário criativo, mas na capacidade de utilizá-lo para iluminar as operações da alma. “*Sonho de uma noite de verão*”, exemplifica ele, “permanece uma obra encantadora depois de quatrocentos anos, mas poucos discordarão de que ela vai fundo no cerne do comportamento humano” (BRYSON, 2008, p. 110).

O mesmo pode ser dito de suas outras obras, principalmente suas peças teatrais, que mais lhe trouxeram reconhecimento ao longo dos séculos. A universalidade nos temas das peças teatrais do dramaturgo inglês é um dos fatores, também, que as levaram a serem traduzidas, não apenas para diversas línguas, mas também para variados meios semióticos, como filmes, novelas, quadrinhos, desenhos, entre outros. E se por um lado as peças teatrais de Shakespeare são base para tantas traduções e adaptações, por outro, são essas releituras que mantêm a obra do Bardo viva.

No entanto, ao contrário da crença e, de certo modo, vontade popular de que uma tradução e/ou adaptação seja completamente fiel ao texto de partida, isso não é o que ocorre, uma vez que essa visão tradicional não leva em conta a atividade de interpretação inerente à tradução, já que esta é acima de tudo uma atividade de leitura. Assim, uma tradução e/ou adaptação é apenas uma das infinitas possibilidades de interpretação da mesma obra. Além disso, essa visão tradicional ignora o que Walter Benjamin argumenta ser uma característica intrínseca a qualquer tipo de reprodução. Em seu ensaio *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica* (1936), ele afirma que “[à] mais perfeita reprodução, sempre falta alguma coisa: o *hic et nunc* da obra de arte, a unicidade de sua presença no próprio local onde ela se encontra” (BENJAMIN, 1936, p. 224), isto é, mesmo que uma obra seja reproduzida em seus mínimos detalhes, a ela faltará a proeza de ter sido realizada uma única vez, já que é subsequente a algo já existente. Assim, o autor elabora essa ideia cunhando o conceito de “aura”, o invólucro de sacralidade que reveste uma obra canônica por conta de sua distância

espacial e temporal e sua unicidade. E, termina Benjamin, “na época da reprodutibilidade técnica, o que é atingido na obra de arte é sua aura” (BENJAMIN, 1936, p.226), já que a reprodução atinge a unicidade da obra e diminui a distância entre ela e seu público.

Assim sendo, essas traduções, adaptações ou releituras, que não conseguem ou não se propõem a ser perfeitas réplicas do texto de partida, assumem características muito próprias que são de extrema importância para a sobrevivência de algumas obras mais antigas, como as de Shakespeare, na atualidade. Em seu livro intitulado *Olhares Roubados*, Marinyze Prates de Oliveira (2004) discute sobre adaptações e argumenta que:

Longe de equivaler a uma apreensão integral do significado de uma obra – operação já por si impossível – cada adaptação impregna e revela os traços de uma atividade de tradução que, se por um lado guardará sempre algum vínculo formal ou temático com a obra que lhe deu origem – mesmo quando lhe subverte o sentido –, por outro corresponderá a uma construção regida por princípios muito próprios, que devem conferir-lhe autonomia em relação ao texto-base e sustentá-la enquanto obra fílmica. (OLIVEIRA, 2004, p. 46)

Ainda em seu ensaio, Walter Benjamin (1936) cita duas dessas características ou princípios que dão à reprodução – ou releitura – sua autonomia. Um deles seria a capacidade de transportar a obra para locais em que ela jamais poderia se encontrar originalmente, e outro, como mencionado anteriormente, seria a capacidade de aproximar a obra do espectador ou ouvinte. Esse fato fica muito claro ao analisarmos algumas traduções e adaptações de peças shakespearianas na atualidade. É inegável que a produção e distribuição em massa das diversas mídias nos dias de hoje alcança um público muito maior do que o dramaturgo inglês jamais pôde em sua época. Mas além disso, produções como a adaptação cinematográfica da tragédia shakespeariana *King Lear*, intitulada *Ran*, dirigida pelo diretor japonês Akira Kurosawa, que desloca a história para o Japão feudal, permite uma identificação maior para um público que não viveu a história ocidental, aproximando-o da obra do Bardo.

São abundantes as releituras das tragédias de Shakespeare para os mais diversos tipos de mídia, que, assim como *King Lear*, são deslocadas para variados locais e épocas. Uma dessas tragédias que é base para diversas traduções, escrita durante o reinado de James I, é *Macbeth* (circa 1606), também conhecida como “a peça escocesa”, no sentido de proteger quem a menciona dos maus augúrios. O lócus dramático da peça é a Escócia e conta a história de Macbeth, general do exército escocês que, após vencer uma batalha contra forças da Irlanda e Noruega, encontra três bruxas, que fazem uma profecia de que ele se tornará *Thane* (posição da nobreza escocesa) de Cawdor e posteriormente, rei da Escócia. Macbeth é cético a essa profecia em um primeiro momento, mas quando lhe é dada a notícia de que realmente tornou-se *Thane*

de Cawdor, já que o *Thane* anterior traíra a Escócia, começa a pensar na possibilidade de o resto da profecia se tornar realidade. Comenta sobre ela com sua esposa, Lady Macbeth, que, desejando a coroa para o marido, sugere que ele mate o atual rei da Escócia, Duncan. Assim ele faz e torna-se rei.

A história desenvolve-se a partir desse ponto tendo sempre como tema principal a ambição pelo poder e a conseqüente sede pela vingança. Muitas das adaptações e releituras da tragédia transcorrem em torno desses temas, mostrando as diferentes facetas da natureza humana com relação à sede ao poder.

No arco mais recente do mangá, ou histórias em quadrinho japonesa, *One Piece* (1997), o mangaká, ou artista de mangá, Eiichiro Oda¹ conta a história de Momonosuke, filho de um daimio (senhor de terras do Japão feudal) e neto do ex-xogum do país *Wano*, que parte em uma viagem em busca de ajuda para fora do país e encontra o protagonista da série, Luffy. Ele conta a história de como o ex-xogum e seu pai foram assassinados pelo atual xogum, tendo o trono roubado, e lhe pede ajuda para retomar o que lhe é de direito. Os dois formam uma aliança e vão para *Wano*, para tentar restituir o poder. Lá, são apresentados à forma como o novo xogum impera sobre o país e as terríveis conseqüências que recaem sobre seus opositores.

Isso posto, o presente trabalho propõe a análise da reconstrução da ambição pelo poder por texto e imagem no arco do país *Wano* do mangá *One Piece* (1997) feita a partir dos rastros da tragédia shakespeariana *Macbeth* (circa 1606). Para isso, realizaremos a análise comparativa entre as duas obras, tendo como objetivo principal demonstrar de que forma o mangaká Eiichiro Oda recorre à tragédia shakespeariana para construir sua narrativa sobre ambição ao poder, em uma mídia que compreende não apenas o texto escrito, mas também a imagem.

A importância desse projeto reside na possibilidade de demonstrar como as traduções, adaptações e releituras são de extrema importância para a sobrevivência e revitalização de obras literárias e para a preservação da relevância de autores clássicos, como Shakespeare. Além disso, apesar da crescente popularidade, poucas são as pesquisas feitas no Brasil tendo a forma midiática “mangá” como objeto de estudo. E, até o presente momento, não identificamos outros trabalhos de tradução intersemiótica sobre o mangá *One Piece* (1997) no Brasil, apesar de ser o mangá mais vendido da história.

Para fins de organização, decidimos dividir esse trabalho em 5 atos, assim como eram divididas as tragédias de Shakespeare. No primeiro ato, discorreremos sobre a vida do

¹ Apesar da ordem dos nomes japonesas serem inversas, apresentando o sobrenome antes do nome, escolhemos manter a ordem ocidental de nome seguido do sobrenome, a mesma forma que os autores japoneses presentes assinam seus trabalhos.

dramaturgo inglês e o contexto da época em que ele escreveu *Macbeth* (circa 1606), focando nos aspectos que tiveram alguma influência na obra. Para isso, utilizaremos a biografia escrita por Bill Bryson (2008) e as informações oferecidas na introdução que Bárbara Heliodora (2012) escreve para sua tradução da tragédia. No segundo ato, discutiremos sobre a tragédia *Macbeth* e analisaremos a construção da ambição pelo poder presente na obra, nos apoiando, mais uma vez, nas observações de Barbara Heliodora (1997/2012). No terceiro ato, apresentaremos a forma midiática mangá e suas características específicas, baseado nas obras de Frederik L. Schodt (1983), Helen McCarthy (2014), Kinko Ito (2008) e Sonia Luyten (2012). No quarto ato, falaremos sobre o mangá *One Piece* (1997) e sua narrativa, concentrando no arco do país *Wano*. Por fim, no quinto ato, faremos a análise comparativa entre as duas obras, concentrando nos rastros narrativos de *Macbeth* que o mangaká Eiichiro Oda usa, na forma híbrida de texto e imagem, para reconstruir a ambição pelo poder no arco do país *Wano*. Como base para nossa análise, utilizaremos as noções de rastro e *diferença* do filósofo pós estruturalista Jacques Derrida, expostas por Cristina Carneiro Rodrigues (2000), bem como as noções apresentadas por Alberto Manguel (2001) e Ayda Estupiñán (2017), para a análise das imagens.

A análise comparativa será feita, em grande parte, a partir dos exemplares físicos das duas obras. No entanto, como o arco do País de *Wano* é o mais recente, nem todos os volumes que o compreendem foram lançados pela editora responsável pela publicação no Brasil, a Panini, até o momento. Dessa forma, para os últimos volumes e os volumes que não conseguimos a versão física, iremos utilizar as imagens e tradução de um dos sites que são referência para os fãs da obra no Brasil, o *One Piece Ex*, ou *OPEX*, que, como constatamos, apresenta traduções próximas às realizadas pela Panini.

Figura 1 - Tradução feita pela Editora Panini.



Fonte: Oda, 2021, volume 99, p. s/n.

Figura 2 - Tradução feita pelo site One Piece Ex.



Fonte: Oda, 2021, volume 99, p. s/n.

ATO I: A VIDA DE WILLIAM SHAKESPEARE

Os textos do dramaturgo inglês William Shakespeare foram muito populares dentre seus contemporâneos e continuam fazendo sucesso até a atualidade. São inúmeros os títulos atribuídos ao bardo nos dias de hoje, sendo considerado por muitos como o maior escritor da língua inglesa. Suas peças teatrais são, até os nossos dias, encenadas e traduzidas para diversos meios semióticos. Para além disso, a rica linguagem registrada pela primeira vez em sua obra continua sendo usada e trechos das suas mais famosas passagens continuam recitados, por um público que muitas vezes desconhece sua proveniência.

Assim, é natural e, de certa forma, esperado que um autor de tamanha magnitude e influência gere curiosidade quanto à sua vida: de onde veio? Onde estudou? O que leu? Qual era a sua personalidade? Onde esteve e o que fez? Diversas são as perguntas levantadas e muitos são os que se dispuseram a tentar e os que continuam tentando respondê-las. Impressiona, então, o fato de sabermos tão pouco sobre Shakespeare na atualidade.

Isso se dá pela falta de registros que se referem a Shakespeare. Assume-se que apenas catorze palavras foram escritas pelo próprio dramaturgo inglês nos manuscritos que sobrevivem, sendo doze delas assinaturas de seu nome e as outras duas as palavras “por mim” escritas em seu testamento, como traz Bill Bryson (2007) na biografia que escreve sobre o bardo de título “*Shakespeare: O mundo é um palco*”. Dessa forma, ainda conforme Bryson, biógrafos e estudiosos do dramaturgo inglês têm que se apoiar em cerca de cem documentos sobre Shakespeare e sua família imediata, compostos de registros de batismo, escrituras, comprovantes de impostos, certidões de casamento, ordens de prisão, registros judiciais, entre outros, em sua missão de compreender e reconstruir a história do bardo de forma a ser o mais perto da realidade quanto for possível. Existem, entretanto, mais lacunas na história da vida de Shakespeare do que fatos, e muitas das informações propagadas sobre o dramaturgo são, na realidade, convenções ou suposições feitas pelos autores e estudiosos.

Uma dessas convenções, já do início da sua vida, é a data de seu nascimento. Assume-se que Shakespeare tenha nascido em 23 de abril de 1564, já que em sua certidão de batismo consta a data 26 de abril do mesmo ano. Como, devido às altas taxas de mortalidade da época, havia pressa em batizar as crianças o quanto antes, convencionou-se a data de 23 de abril como sendo aquela em que o menino William chegou ao mundo. Ainda assim, existem discussões acadêmicas sobre a data, já que o calendário usado na Inglaterra na época era o Juliano, não o gregoriano usado hoje em dia, no qual a data equivalente seria 3 de maio.

Efetivamente, pouco se sabe sobre os anos iniciais da vida de Shakespeare, além do fato de que ele nasceu e passou sua infância e adolescência na pequena cidade inglesa de Stratford-upon-Avon. Contudo, supõe-se que ele tenha frequentado a escola local, onde recebeu uma boa educação até por volta de seus quinze anos de idade. Enquanto crescia, seu pai, John Shakespeare, assumiu o cargo de alto magistrado e um de seus deveres passou a ser aprovar os pagamentos das verbas da cidade direcionadas para apresentações de companhias de atores visitantes. Assim, é possível supor que o jovem William tenha assistido a peças de teatro durante a infância e adolescência, e talvez tenha sido estimulado ou até feito conexões que resultaram em sua estreia no teatro de Londres mais tarde. “Ele, no mínimo, viu em cena atores com os quais acabou tendo ligações bem próximas” (BRYSON, 2008, p. 40).

Não há registros que atestem a exata chegada de Shakespeare a Londres, mas é fato que em algum momento entre os anos de 1585 e 1592, ele deixa Stratford e se estabelece como ator e dramaturgo. Com efeito, quando chega em Londres, em algum ponto entre esses anos, o cenário que encontra é extremamente favorável às artes cênicas. Diversos teatros existiam pelos arredores da cidade e vários outros surgiram por toda sua carreira. Com tanta concorrência, era necessário que os teatros atraíssem muitos espectadores todos os dias caso quisessem lucrar. Para isso, era preciso que diferentes peças teatrais fossem apresentadas com grande frequência. Assim, surge uma demanda muito grande por novas produções.

Já em Londres, William Shakespeare se torna uma grande presença no teatro local de forma grandiosa e repentina. Ao que tudo indica, ele foi ator durante toda sua carreira, já que aparece na lista de atores em documentos de 1592, 1598, 1603 e 1608, ainda de acordo com Bryson (2008). Não se sabe, porém, em que momento o bardo começa a também escrever peças teatrais nem quais seriam as primeiras peças que ele escreve, ou mesmo a ordem em que ele as escreve, apesar de existirem diversas suposições que não chegam a um consenso. A primeira menção a Shakespeare como dramaturgo aparece em um panfleto escrito por Robert Greene, em 1592, em que o panfletário, poeta e dramaturgo expressa sua desconfiança para com o recém-chegado ator que, como declara, acha que pode escrever como um dos melhores dramaturgos. Assim sendo, podemos admitir que em 1592, Shakespeare ainda era considerado um recém-chegado a Londres, mas já havia adquirido notoriedade suficiente para incomodar alguém que “sentia que a posição de Shakespeare como ator o qualificava a falar as falas, mas não a criá-las” (BRYSON, 2008, p.86-87).

Deste modo, em 1594, Shakespeare estava encaminhado para o seu triunfo. Havia escrito dois poemas de sucesso e era patrocinado por um aristocrata de respeito. Ao invés de

investir nesse aspecto de sua carreira, no entanto, decide se dedicar exclusivamente ao teatro, decisão no mínimo curiosa, já que a ocupação de dramaturgo, mesmo em casos bem-sucedidos, não tinha tanto prestígio social na época.

Não há consenso sobre a ordem das peças teatrais que escreveu, mas é fato que em 1598, Shakespeare, que estava escrevendo há menos de uma década, já havia se mostrado talentoso o suficiente na escrita de dramas históricos, tragédias e comédias para conquistar uma reputação duradoura.

E, apesar de muitas vezes Shakespeare ser categorizado como dramaturgo do período elizabetano, talvez por ter sido o período em que começou a escrever e em que se estabeleceu na cena teatral de Londres, é durante o reinado de James I que escreve a maior parte de suas produções. É verdade que a rainha Elizabeth favoreceu muito o teatro durante o seu reinado, protegendo-o das tentativas dos puritanos de limitar os divertimentos públicos, mas fazia isso muito em razão dos lucros que seu governo recebia com licenciamentos das diversas atividades que ocorriam nos teatros. James I, por sua vez, foi um generoso patrono do teatro. Uma das primeiras atitudes do monarca foi conceder a Shakespeare e seus colegas uma patente real. A companhia teatral deles, então, passou a ser conhecida como *The King's Man*, ou Os Homens do Rei.

Em 1603, a rainha Elizabeth morre e James I, James IV na Escócia, assume o trono. A questão da sucessão da rainha foi uma preocupação nacional durante todo o seu reinado – e consequentemente durante a maior parte da vida de Shakespeare –, já que ela não teve herdeiros. É possível que esse seja o motivo pelo qual o bardo frequentemente escreve sobre a questão da sucessão em suas peças teatrais.

Quando o filho de Mary, a rainha da Escócia, assume o trono na Inglaterra, Shakespeare escreve não apenas a maior parte de sua produção, mas uma série de tragédias brilhantes, dentre elas *Otelo*, *Rei Lear* e *Macbeth* (circa 1606). Várias das peças teatrais de Shakespeare tem o lócus dramático situado em outros países. De fato, são poucas as peças que se passam na Inglaterra e nenhuma delas em Londres.

A tragédia *Macbeth* (circa 1606) é a única peça de Shakespeare que se desenvolve na Escócia. Muitos preferem se referir a ela como “a peça escocesa”, por uma superstição de que a tragédia seria amaldiçoada. Essa crença se dá, acredita-se, pelo fato de as três bruxas terem um papel fundamental na trama, além de as cenas em que elas se fazem presentes invocarem trevas e feitiçaria. Escrita nesse período de sucessão da rainha Elizabeth, *Macbeth* (circa 1606) é uma das muitas peças teatrais do bardo que apresentam discussões sobre a sucessão do trono.

Apesar de a trama ser situada na Escócia, é importante frisar que a Inglaterra, mais especificamente um exército lá levantado, tem papel fundamental no desfecho da história, ajudando Malcolm na retomada do trono.

Além disso, apesar de não haver informações claras indicando a exata data de sua produção, há alguns fatos ocorridos em 1606 que indicam que *Macbeth* (circa 1606) fora escrita nessa época, como indica Barbara Heliodora (2012) na introdução que escreve para sua tradução da tragédia. Primeiramente, no ano anterior, em 1605, havia ocorrido um desfile cívico em Oxford em que três jovens vestidos como seres etéreos saudaram James, que se tinha como um descendente de Banquo, como rei da Escócia, Inglaterra e Irlanda, como se lembrassem da profecia que fizeram anteriormente de que a linhagem de Banquo viria a reinar. É suposto que fora desse episódio que surgiu a inspiração de Shakespeare para as três bruxas e suas profecias. Então, no ano seguinte, o julgamento do jesuíta padre Garnet ocorreu, o qual foi assunto de muita evidência naquele ano e é referenciado na tragédia. Por fim, há as festas realizadas na corte por conta da visita do rei Cristiano IV da Dinamarca, que supostamente contaria com a apresentação dos *King's Man*.

Em 1616, William Shakespeare morre de causas desconhecidas. Não fosse por seus amigos e colegas John Heminges e Henry Condell, que produziram e publicaram a edição fólho de sua obra completa sete anos após sua morte, as peças de Shakespeare poderiam ter se perdido. Essa edição ficou conhecida como Primeiro Fólho, por ser a primeira coleção publicada das peças teatrais do dramaturgo inglês, e continha dezoito peças do bardo, estando *Macbeth* (circa 1606) dentre elas.

Os registros que existem sobre Shakespeare e sua família imediata, apesar de nos darem algumas informações sobre onde ele estava, ou o que possivelmente estava fazendo, não nos falam muito sobre o dramaturgo propriamente dito, sua personalidade, ou sobre suas convicções. Muitos pesquisadores e estudiosos tentam suprir essa falta por meio da análise de suas peças teatrais e sonetos. Há estudiosos que argumentam a favor da teoria de que Shakespeare possuía um grande repertório de leituras, sendo considerado um gênio por muitos deles, já que demonstra em sua obra certo domínio de conhecimentos gerais, como medicina, biologia, direito, questões militares e história natural. Entretanto, muitos outros discordam dessa teoria, alegando que ao mesmo tempo o dramaturgo inglês cometia muitos erros geográficos e anacronismos. Há uma concordância muito maior, por outro lado, quando falamos da capacidade de o bardo para manipular a língua. E isso ele fez como nenhum outro: “[o] gênio

de Shakespeare não tinha realmente a ver com fatos, mas com ambição, intriga, amor, sofrimento – coisas que não são ensinadas na escola” (BRYSON, 2008, p. 109).

ATO II: A AMBIÇÃO EM MACBETH

As peças teatrais de William Shakespeare suscitam diversas emoções em seus leitores e espectadores e permitem inúmeras interpretações guiadas por pontos de vista diferentes. As peças históricas, tragédias e comédias do dramaturgo inglês, para além de abordarem temas do momento em que ele vivia, tratam da natureza humana em si. Cada uma delas remete a diferentes aspectos da humanidade representados em diferentes personagens, a partir de diversas estratégias narrativas. Sobre o autor, Barbara Heliodora (1997) afirma em seu livro *Falando de Shakespeare* que “[s]ua curiosidade a respeito do ser humano, como seu amor por ele, foram infindos; e por isso mesmo o autor-poeta buscou um número inacreditável de personagens, caminhos e descaminhos, todos eles provocadores da primeira e dignos do segundo” (HELIODORA, 1997, p. 20).

Os temas da natureza humana abordados na tragédia shakespeariana *Macbeth* (circa 1606) são muitos. A maldade e o medo são dois temas bastante presentes em toda a obra, por exemplo, mas a narrativa se constrói em volta da ambição. É ela que acompanha o protagonista por toda a peça teatral, sendo um traço que, a princípio, o faz um grande guerreiro em nome do seu rei, mas que o corrompe e causa sua ruína no fim.

De todas as tragédias de Shakespeare de que temos conhecimento, *Macbeth* é a menor, com um pouco mais da metade do número de palavras escritas em *Hamlet*, e é dividida em 5 atos, como as outras tragédias e demais peças do dramaturgo. No Ato I, somos apresentados às três bruxas, que afirmam sua intenção de ir encontrar Macbeth. Em seguida, somos transportados para um campo de batalha onde um capitão em seu leito de morte conta ao rei, Duncan, e a seu filho, Malcolm, os grandes feitos dos generais do exército escocês, Macbeth e Banquo, na vitória contra as forças irlandesas e norueguesas. A próxima cena mostra as três bruxas encontrando Macbeth e Banquo, para quem informam as profecias: Macbeth é agora *Thane* de Cawdor e será rei, enquanto Banquo, apesar de não se tornar rei ele mesmo, será pai de reis.

Em um primeiro momento, Macbeth e Banquo são céticos quanto às palavras dos seres sombrios, mas quando logo depois, dois nobres da Escócia entregam a notícia de que o *Thane* de Cawdor anterior havia traído a Escócia e que, por causa de seus feitos, Macbeth se tornara o dono deste título, os dois companheiros ponderam se as bruxas falavam a verdade. É neste ponto, também, que podemos ver a ambição de Macbeth claramente pela primeira vez, na forma do receio que ele expressa sentir ao pensar no que teria que fazer para ter tal poder nas mãos:

MACBETH: (...) A tentação do sobrenatural

Não pode ser nem má e nem ser boa:
Se má, por que indica o meu sucesso,
De início, com a verdade? Já sou Cawdor;
Se boa, por que cedo à sugestão
Cuja horrível imagem me arrepia
E bate o coração contra as costelas,
Negando a natureza? Estes meus medos
São menos que o terror que eu imagino;
Meu pensamento, cujo assassinato
Inda é fantástico, tal modo abala
A minha própria condição de homem,
Que a razão se sufoca em fantasia,
E nada existe, exceto o inexistente.
(*Macbeth*, Ato I, Cena III. SHAKESPEARE, 2012, p. 26. Tradução de
Barbara Heliodora². Grifo nosso)

Ao se deparar com a verdade de que realmente se tornara *Thane* de Cawdor, o que não acreditava ser possível, Macbeth vislumbra o que poderia fazer para que a outra parte da profecia também se tornasse verdadeira: assassinar o atual rei. Ao mesmo tempo em que a ideia o apavora, pois afeta a sua condição de homem, já que assassinaria quem ele jurara servir e proteger, além do fato de o rei ser o seu primo, esse pensamento o seduz. Com o coração cheio de incertezas, escreve uma carta para sua esposa, Lady Macbeth, contando sobre a profecia das irmãs e sobre seu novo título.

Na cena seguinte, Macbeth encontra o rei e seu filho, que o parabenizam por sua performance e novo título e, para o honrar e estreitar ainda mais os laços, avisam de sua ida à propriedade do guerreiro. Macbeth parte na frente para avisar a esposa sobre a chegada do rei, mas não antes de expressar ao público que o filho do rei também é um empecilho em seu caminho para a coroa: “O filho príncipe! Esse é um tropeço / Que me derruba se eu não superar; / Pois está em meu caminho. (...)” (SHAKESPEARE, 2011. p. 29).

A carta enviada por Macbeth chega antes que o marido e na cena que se sucede nós podemos ver a reação de sua esposa. Percebemos a ambição em Lady Macbeth que também expressa seu desejo de ver o marido coroado e sua decepção em constatar que o guerreiro hesita em matar o rei para alcançar seu objetivo.

LADY MACBETH: (...)
Não te falta ambição, porém privada
Do mal que há nela. Teus mais altos sonhos
Têm de ser puros; temes o falso,
Mas não o falso lucro. *Tu precisas*
Quem diga: “Glamis, faz se é o que queres;
Se é o que não fazes mais por medo
Do que por desejar não ser feito”.

² Todas as passagens de *Macbeth* aqui transcritas foram retiradas da tradução que Barbara Heliodora fez.

(*Macbeth*, Ato I, Cena V. SHAKESPEARE, 2012, p. 30. Grifo nosso)

Então, um mensageiro informa a Lady Macbeth que o rei vai à sua propriedade naquele dia e ela comemora, pois ali estava o que faltava para que seu marido pudesse tomar a coroa: uma oportunidade. Mais uma vez, sua ambição fica claramente à mostra ao declarar que ela mesma tiraria a vida do rei para alcançar seu objetivo:

LADY MACBETH: (...)
É rouco o próprio corvo
Que anuncia a fatídica chegada
Do rei à minha casa. *Vinde, espíritos*
Das ideias mortais; tirai-me o sexo:
Inundai-me, dos pés até a coroa
De vil crueldade. (...)
(*Macbeth*, Ato I, Cena V. SHAKESPEARE, 2012, p. 31. Grifo nosso)

Em seguida, Macbeth chega e sua esposa o estimula a seguir com a ideia do assassinato de Duncan, afirmando que o ajudaria com os preparativos, mas o guerreiro apenas pede para conversarem depois. O rei e seu séquito chegam e são bem recebidos pela anfitriã, que, após a ceia, vai conversar com o marido. Ela o incentiva, mais uma vez, a assassinar o rei e, quando Macbeth diz que não vai adiante com a ideia, Lady Macbeth pergunta: “Estava bêbada / A ambição que vestias? E dormiu? / E acorda para olhar pálida e verde / Pro que, livre, pensara? (...)” (SHAKESPEARE, 2011. p. 29). Assim, ela o convence e explica o seu plano de embriagar os camareiros após o rei dormir, para que Macbeth pudesse matá-lo e então incriminá-los com a arma do crime. É importante ressaltar o fato de que é Lady Macbeth quem planeja o assassinato, além de participar ativamente do crime ao embriagar os camareiros.

LADY MACBETH: (...)
Quando o rei dormir –
Ao que dura viagem deste dia
Há de chamá-lo – seus dois camareiros
Hei de embalar com tanta e tal bebida
Que a guardiã do cérebro, a memória,
Fará, com seus vapores, da razão
Mero alambique. Chafurdando em sono,
Tão encharcados que pareçam mortos,
O que não poderemos perpetrar
Um Duncan desguardado? Ou imputar
A tais esponjas que arcarão com a culpa
De nosso crime?
(*Macbeth*, Ato I, Cena VII. SHAKESPEARE, 2012, p. 36-37. Grifo nosso)

O plano funciona e Macbeth consegue matar o rei, mas, horrorizado pelo cruel ato que acabara de cometer, volta para a esposa ainda com as armas do crime nas mãos. Lady Macbeth,

então, tenta acalmar o coração do marido e volta à cena do crime para colocar os punhais junto aos camareiros e sujá-los de sangue.

Na manhã seguinte, quando Macduff, um dos nobres da Escócia, vai ao quarto do rei acordá-lo, encontra-o morto. Dá a notícia aos outros nobres, aos príncipes e a Macbeth e sua esposa, que fingiam não saber de nada, e Macbeth mata os camareiros que foram incriminados, alegando ter sido levado por sua fúria. Com medo de serem alvo por carregarem o sangue do rei, os filhos de Duncan, Malcolm e Donalbain, decidem trilhar caminhos separados para fora do país: Malcolm para a Inglaterra e Donalbain para a Irlanda. Ao fugirem para outro país sem se despedirem dos outros nobres, os príncipes da Escócia viram suspeitos de terem pagado para os camareiros assassinares o pai e assim Macbeth sobe ao trono.

O terceiro ato começa com Macbeth convidando Banquo para a ceia que ocorreria ao anoitecer. Banquo avisa que irá montar em algum lugar distante dali, acompanhado do filho, Fleance, e que chegaria atrasado para a festa. Macbeth deseja boa viagem e quando Banquo sai, pede para um servo chamar homens que estariam aguardando para conversar com ele. Enquanto os aguarda, Macbeth fala sobre sua posição como rei e sua linhagem estarem em perigo, já que as bruxas previram que ele seria rei, mas não pai de reis, como foi o caso de Banquo:

MACBETH: (...) Quando as bruxas
Me chamaram de rei, repreendeu-as
E quis que lhe falassem; profetisas,
Elas o honraram como pai de reis:
A coroa que uso não dá frutos
E um cetro estéril tenho em minha mão,
Que me será tirado sem linhagem,
Sem filho como herdeiro. Se assim foi,
Pela prole de Banquo maculei-me; (...)
(*Macbeth*, Ato III, Cena I. SHAKESPEARE, 2012, p. 56. Grifo nosso)

Os dois homens que esperavam para falar com o rei chegam e Macbeth os convence de que Banquo é o real inimigo, que quem os fez sofrer no passado foi ele. Sendo assim e por não poder matá-lo ele mesmo, já que Banquo tem amigos na corte que o rei não pode perder, Macbeth encomenda a morte do nobre aos dois assassinos. Mais tarde, em um caminho que leva ao palácio, os dois assassinos e ainda um terceiro que se junta a eles a pedido de Macbeth, esperam escondidos para encurralar Banquo e seu filho. Assim que passam por ali, os assassinos conseguem matar o nobre escocês, mas Fleance, seu filho, escapa. O medo que Macbeth expressa ao pensar em Banquo, que se estende ao seu filho, mostra, mais uma vez, a ambição do tirano, já que este sentimento demonstra o quanto ele é apegado ao poder que tomou e o quanto não quer perdê-lo:

MACBETH: (...)
Que vale estar aqui em segurança?
Nosso medo de Banquo
Vai fundo, e em sua nobre natureza
Está tudo o que temo: ele ousa muito,
Porém a têmeora da sua mente
De modo sábio guia o seu valor
Para agir com segurança. *A não ser ele,*
Eu não temo ninguém.
(*Macbeth*, Ato III, Cena I. SHAKESPEARE, 2012, p. 56. Grifo nosso)

O banquete começa e o rei vai até a porta falar com um dos assassinos, que o avisa sobre terem conseguido matar Banquo, mas terem deixado seu filho escapar. Macbeth expressa sua apreensão em relação ao futuro, já que Fleance continua vivo, mas dispensa o assassino e volta para a mesa da ceia. Antes de se sentar, porém, o rei vê o fantasma de Banquo em seu lugar e fala dele e com ele como se todos os outros nobres pudessem vê-lo também. Essa cena novamente retrata a ambição do déspota através do medo, provocado, desta vez, pela fuga de Fleance. Os lordes se assustam com o ocorrido, mas Lady Macbeth tranquiliza os convidados, afirmando que a ocorrência é normal para o rei e que logo ela passa. O fantasma vai embora, a ceia segue normalmente e, quando os lordes e criados saem, Macbeth fala com sua esposa sobre Macduff não estar presente naquela noite e sobre ir, no dia seguinte, falar com as bruxas, já que se sente incerto sobre o futuro.

Macbeth encontra as bruxas em uma caverna, fazendo encantos em um caldeirão. Ele pede para falar com seus mestres e três aparições entregam a ele três avisos. A primeira aparição o alerta para tomar cuidado com Macduff. A segunda, diz que ninguém parido de mulher poderá feri-lo. A última, prevê que ele não será derrotado enquanto a floresta de Birnam não se mover contra ele. As bruxas vão embora, mas antes mostram a Macbeth um desfilhe de oito reis, o último dos quais segura um espelho na mão e Banquo os segue. Macbeth se abala com tal visão e na saída encontra um nobre escocês que o avisa que Macduff havia ido para a Inglaterra. Em sua fúria e temor pelo que acabara de ouvir, o rei decide tomar a propriedade de Macduff e matar sua mulher e filhos. A cena que se segue mostra Lady Macduff lamentando a fuga de seu marido junto a um outro nobre da Escócia, Rosse, e a um de seus filhos, e, assim que o nobre deixa a propriedade, mostra o assassinato dos dois.

Assim, somos transportados para a Inglaterra, onde vemos Macduff tentando convencer Malcolm a retomar seu trono por direito, pela força. Em primeiro momento, Malcolm hesita em confiar em Macduff, por não saber onde estava a lealdade do nobre, mas, após testá-lo, aceita confiar nele e o informa que o rei o havia concedido a força de dez mil soldados, liderados por Siward, um conde inglês, e que pretendia partir em breve:

MALCOLM: *Tal paixão,
Filha de integridade, de Minh'alma
Matou as dúvidas e convenceu-me.
Que é leal. (...)*
Eu mesmo servirei a si e à pátria:
Pra onde, antes de sua chegada
O velho Siward, com dez mil guerreiros,
Em armas 'stavam prontos a partir.
Agora vamos juntos: que o sucesso
Coroe a justa causa. (...)
(*Macbeth*, Ato IV, Cena III. SHAKESPEARE, 2012, p. 88-89. Grifo nosso)

Rosse chega trazendo notícias da Escócia e conta que Macbeth levantou um exército e que a esposa e os filhos de Macduff foram mortos. Malcolm pede a Macduff que transforme a dor em ira e enfrente Macbeth como um homem, o que o nobre promete fazer.

Na cena que se segue somos apresentados ao quadro de sonambulismo de Lady Macbeth, no qual ela fala sobre manchas e cheiro de sangue e descreve os fatos que ocorreram desde que Macbeth matou o rei, enquanto anda pelo castelo carregando uma tocha. É importante ressaltar que, apesar de Macbeth ter hesitado em matar o rei em um primeiro momento, o caminho que segue após o assassinato de Duncan é o completo oposto, causando cada vez mais mortes, enquanto Lady Macbeth, que tanto incentivou o assassinato, enlouquece apenas por ter visto o rei morto.

Mais tarde, vemos os nobres do exército de Macbeth conversando sobre o exército inimigo que se aproxima pelo bosque Birnam. Os nobres afirmam que quem segue o rei atual só o faz por seguir comandos, não por amor, e o chamam de tirano. Afirmam que lutarão para que seu sangue regue a flor soberana e afogue a erva má.

Macbeth encontra-se no castelo e lhe chega a notícia de que dez mil soldados ingleses se aproximam. Ele não se mostra temeroso, já que, pela profecia que recebeu das bruxas, apenas seria derrotado se a mata de Birnam se movesse até seu castelo, o que julga impossível de ocorrer, e já que homem nenhum nascido de mulher poderia feri-lo, pessoa que, em sua concepção, não poderia existir.

O exército de Malcolm avista a floresta de Birnam e ele tem a ideia de que cada homem segure um ramo de árvore em sua frente, para encobrir o número de soldados que avançam. No castelo, Macbeth ouve o grito de uma mulher e um nobre escocês informa que a rainha está morta, apesar de não especificar como ou porque ela morreu. Então, um mensageiro chega e diz que, enquanto estava de guarda na colina, olhou para Birnam e lhe parecia que a floresta estava avançando. Alarmado, Macbeth diz para todos se armarem e ficarem a postos.

Malcolm, Macduff e o exército inglês chegam ao castelo. O jovem Siward, filho do conde inglês, luta contra Macbeth e é morto. Antes de matá-lo, cheio de confiança, o rei repete que nenhum homem que foi parido pode derrotá-lo. Então, Macduff encontra Macbeth e os dois lutam. Macbeth repete que não pode ser derrotado por homem nascido de mulher e Macduff revela que foi arrancado do ventre de sua mãe antes do tempo. Macbeth deixa expor o medo que sente ao ouvir tal revelação, mas brada que lutará até a morte. Assim acontece e Macbeth é morto. Macduff retorna ao encontro de Malcolm e os outros levando a cabeça do tirano, e o filho de Duncan é então declarado rei da Escócia.

Dessa forma, fica claro que *Macbeth* (circa 1606) é uma obra construída em torno da ambição, a mesma que leva o protagonista à sua grandeza e à sua ruína. Como reflete Barbara Heliodora na introdução que escreve para a tradução que fez da tragédia Shakespeariana:

O que Shakespeare investiga em *Macbeth* é justamente o que acontece a um indivíduo altamente dotado quando um de seus atributos, a ambição, que até então fizera dele um guerreiro bravo que servia bem à pátria e ao rei, passa a ser a dominante e destrói toda a escala de valores do bom cidadão, permitindo que seu potencial passe a servir aos interesses do mal. (HELIODORA, 2012, p. 11)

Além disso, outro aspecto presente na obra e que será importante para nossa análise é o aspecto sobrenatural trazido pelas bruxas. Como já explicado anteriormente, quando Shakespeare escreve *Macbeth* (circa 1606), James I, príncipe escocês, havia acabado de assumir o trono da Inglaterra. Como um bom patrono do teatro inglês, uma de suas primeiras ações como rei foi conceder à companhia teatral que Shakespeare fazia parte uma patente real. A partir daquele momento, a companhia passa a se chamar *King's Men*, “os homens do rei”.

Assim, supõe-se que Shakespeare fez várias escolhas narrativas para agradar o patrono de sua companhia. Algumas delas, citadas no capítulo anterior, foram escolher a Escócia como lócus dramático, dotar a Inglaterra da força necessária na retomada do trono e o fato de ter-se James I como descendente de Banquo. Uma outra, porém, que vale a pena ser mencionada, é o fato de o rei se considerar um competente demonólogo, ainda de acordo com Bárbara Heliodora. Dessa forma, além de trazer a linhagem do rei na forma do nobre que será pai de reis, e a retomada dessa linhagem de reis com o desfile dos oito que a terceira aparição do caldeirão das bruxas mostra, Shakespeare escolhe trazer o sombrio e sobrenatural através da presença das bruxas e suas profecias.

Entender a forma com que Shakespeare trata a ambição em *Macbeth* (circa 1606) e as escolhas que ele faz para construir esse aspecto, bem como outras características importantes presentes na tragédia, são de extrema importância para entendermos de que forma as releituras

se aproximam e se afastam da obra. As imagens que ele produz, tanto em texto, quanto nas indicações de localização e cenário, nos ajudarão a entender a reconstrução criada em uma mídia híbrida, com texto e imagem, como é o caso do mangá.

ATO III: O MANGÁ COMO UMA MÍDIA HÍBRIDA

Em 1983, Frederik L. Schodt, escritor estadunidense, publicou um livro intitulado “*Manga! Manga! The World of Japanese Comics*”, sem tradução para o português, em que afirma que cerca de vinte e sete por cento de todos os livros e revistas publicados no Japão, naquela época, eram mangás (SCHODT, 1983, p. 12). Apesar de esse número não ser o mesmo na atualidade por vários fatores diferentes, como o avanço tecnológico que possibilita a leitura por meio virtual, é inegável que as histórias em quadrinho japonesas, ou mangás, são parte considerável e importante do mercado editorial japonês que vem ganhando cada vez mais espaço fora do Japão.

O motivo de o mangá continuar ganhando popularidade no Japão e no mundo, quando vemos o movimento contrário acontecendo com os quadrinhos estadunidenses desde 1950, por exemplo, pode ser atribuído às características únicas que essa expressão midiática japonesa assumiu ao longo de sua história. Existem algumas obras que tentam estudar e explicar esse fenômeno. O livro de Schodt foi o primeiro trabalho em língua inglesa que buscou compreender o mangá como o fenômeno artístico, literário, comercial e sociológico que é. Alguns outros trabalhos relevantes em língua inglesa foram produzidos depois disso, mas são poucos se comparados com trabalhos sobre outras formas midiáticas, e nenhum deles foi traduzido para o português até o momento. Da mesma forma, as produções em português sobre essa mídia são escassas e de difícil acesso.

Ainda assim, a grande maioria, se não todas essas obras, recorrem à história em algum momento para explicar sua popularidade. Há alguns debates sobre quando a história do mangá realmente começa, mas parece haver um consenso de que tem relação com a introdução e popularidade do budismo no Japão, que começou durante os séculos XI e XII. Algumas obras defendem que o mangá tem seu início com as caricaturas japonesas encontradas atrás das paredes e telhados de dois templos budistas – os templos Hōryūji e Tōshōdaiji –, provavelmente desenhadas pelos trabalhadores que os construíram e/ou por escribas entediados. Já em outros trabalhos, o mangá tem seu início apenas 400 anos depois, com a obra *Chōjū-Giga*, atribuída ao monge budista Toba, conhecida em inglês como *(The) Animal Scrolls*, isto é, os pergaminhos de animais. A obra é uma narrativa em imagens no formato de rolo, introduzido pela China, em quatro volumes e feita com pincel e tinta. Nela estão retratados, através da adição do irreverente humor japonês, alguns animais antropomorfizados envolvidos em atividades típicas da classe alta da época, numa crítica ao grupo social do qual o próprio Toba fazia parte: o clérigo budista (ITO, 2008; LUYTEN, 2012; MCCARTHY, 2014; SCHODT, 1983).

As narrativas em imagens feitas em pergaminhos constituem uma das formas mais antigas de narração por desenho sobreviventes no Japão. Não eram divididas em quadrinhos, como hoje, mas narradas de forma fluida ao se abrir o pergaminho da direita para a esquerda. As vezes continham texto, mas seu comprimento, chegando até 24 metros em algumas ocasiões, fez com que escritas se tornassem desnecessárias. Durante a leitura, as transições de lugares e tempo eram feitas a partir de alguns símbolos comumente compreendidos, como por exemplo pétalas de flores de cerejeira sendo levadas pelo vento, imagem que simboliza a fugacidade da vida e que ainda é usada com o mesmo propósito atualmente em mangás (SCHODT, 1983).

Em tempos mais antigos, quase toda arte era propriedade das classes sociais altas, como o clérigo, a aristocracia e, no Japão, as poderosas famílias de guerreiros. Entretanto, o povo comum ansiava por arte que os entretivesse e, no século XVII, as condições tornaram-se propícias. Em um primeiro momento, *Ōtsu-e*, ou desenhos Ōtsu, nomeados em homenagem à cidade de onde vinham, começaram a ser produzidos como amuletos budistas para viajantes, mas por conta de seu sucesso, começaram a ser produzidos em massa por artesãos “usando padrões de papel em uma forma rudimentar de impressão” (SCHODT, 1983, p.32, tradução nossa). Então, durante o Período Edo (1600-1867), quando a ditadura feudal implementou o fechamento dos portos para nações estrangeiras, resultando no conseqüente isolamento do Japão, um sistema de classes sociais rígido foi definido e a classe mercantil começa a gerar uma economia monetária. Na mesma época, surge uma nova forma de impressão, hoje conhecida como gravura japonesa, que utiliza madeira gravada para a reprodução dos desenhos. Surge também a procura por entretenimento barato. (SCHODT, 1983).

As impressões de mais sucesso da época eram os *Ukiyo-e*, termo que pode ser traduzido como “imagens do mundo flutuante”, reproduzindo os passatempos e prazeres do momento, mostrando a moda, lugares para se visitar, atores do teatro kabuki e as mais famosas e belas cortesãs. Os *Ukiyo-e* não pretendiam ser desenhos realistas, mas buscavam retratar uma atmosfera, uma essência, uma impressão, sem se preocupar com anatomia ou perspectiva, e os mestres do gênero constantemente traziam para os seus trabalhos o humor, o fantástico, o macabro e o erótico, experimentando com a deformação dos traços (ITO, 2008; MCCARTHY, 2014; SCHODT, 1983).

Um dos grandes mestres do estilo *Ukiyo-e* foi Hokusai Katsushika, o primeiro a empregar o termo “mangá”. Ele publicou, entre 1814 e 1878, quinze volumes da obra conhecida como *Hokusai manga*, contendo caricaturas que criticavam os problemas sociais da época, como a fome, o aumento dos preços e revoltas feitas por camponeses (ITO, 2008). O termo

mangá, no japonês, é escrito com os ideogramas chineses 漫 (man), que significa involuntário, e 画 (ga) que significa imagem. Assim, Schodt acredita que Hokusai estava tentando descrever seus trabalhos como algo parecido com “rabiscos pitorescos” (SCHODT, 1983, p. 18, tradução nossa). Mas o termo mangá, ainda muito indefinido, estava longe do significado atual e não foi comumente usado para se referir a esses livros ilustrados até o começo do século XX. Em seu lugar, utilizava-se o termo *Toba-e*, ou desenhos Toba, em homenagem ao autor de *Chōjū-Giga*, os pergaminhos de animais, dentre outros termos específicos.

O fato é que, qualquer que fosse o nome pelo qual fosse chamada, a forma narrativa de arte passou a fazer parte do lazer japonês cada vez mais e, em 1853, quando o comodoro estadunidense Matthew C. Perry chega no Japão e exige a abertura dos portos, essa forma de narrativa através da arte sofre influências estrangeiras e mudanças significativas que são de extrema importância para o surgimento do mangá como o conhecemos hoje.

Nos cinquenta anos que se seguem à abertura dos portos, o Japão passa de um reino feudal para uma nação moderna e industrializada, absorvendo tecnologias estrangeiras em uma velocidade inigualável, sempre as adaptando à cultura e aos jeitos japoneses. O mesmo pode ser dito sobre as ilustrações e quadrinhos. Dois artistas estrangeiros introduziram ilustrações de estilo europeu no país: Charles Wirgman, editor britânico do jornal *Japan Punch*, feito para a comunidade estrangeira de Yokohama, e George Bigot, um francês fundador da revista *Toba-e*, com sátiras sobre a sociedade e o governo japonês. Os cartunistas foram de extrema influência, não apenas por ser seu excelente trabalho material de estudo sobre perspectiva, anatomia e sombreamento, que os artistas japoneses não utilizavam muito até aquele momento, mas pelas inovações que apresentavam: Wirgman sempre usava balões de texto em suas ilustrações e Bigot organizava suas ilustrações em sequência, criando um padrão de narração (ITO, 2008; LUYTEN, 2012; MCCARTHY, 2014; SCHODT, 1983).

Além disso o contato com estrangeiros trouxe novas técnicas de impressão, que fizeram da obra impressa, feita de palavras e de ilustrações, uma mídia das massas. Os japoneses começaram a publicar seus próprios jornais e revistas de humor não muito depois da chegada de Wirgman e Bigot, com base nas revistas e jornais do Ocidente. E, alguns anos depois, dois japoneses, Rakuten Kitazawa e Ippei Okamoto, ajudam na adaptação e popularização de histórias em quadrinhos e caricaturas, que faziam sucesso nos Estados Unidos (SCHODT, 1983).

Kitazawa é considerado por muitos o pai do mangá moderno, já que criou a primeira história em quadrinhos japonesa serializada e com personagens constantes, influenciado pelas

histórias em quadrinho estadunidenses, que estavam prosperando por lá. Entretanto, Kitazawa não utilizou balões de texto (SCHODT, 1983). Ele foi também a primeira pessoa a utilizar a palavra “mangá” no sentido moderno (MACCARTHY, 2014). Okamoto foi um grande cartunista que, junto com Kitazawa, ajudou a popularizar a profissão de cartunista de jornais. Antes deles, caricaturas eram vistas como algo para se fazer como um bico para os que queriam se tornar “artistas de verdade” (SCHODT, 1983).

No momento em que a Segunda Guerra Mundial começa, vários quadrinhos de jornais estadunidenses haviam sido reunidos, traduzidos e serializados no Japão. Ao ver o sucesso que faziam, jornais começam a contratar artistas japoneses, que desenhavam tirinhas com as quais a sociedade japonesa conseguia se identificar mais. Não muito tempo depois, as tirinhas estadunidenses já não conseguiam competir com a variedade local (SCHODT, 1983).

Na década de 1920, o Japão vivencia uma liberdade política e social, nunca vista até aquele momento, proporcionando oportunidades para a experimentação de diferentes ideologias e estilos de vida. É nessa época que a primeira história em quadrinhos para crianças é serializada em jornais, algumas utilizando balões de fala. Então, começa a crescer no Japão um sentimento ultranacionalista e militar, com a ideia da expansão das fronteiras do país no continente asiático. No fim da década de 1920 e início da próxima década, há uma censura por parte do governo contra ideias subversivas, fazendo com que os artistas japoneses investissem em gêneros mais seguros, como tirinhas para crianças e tirinhas do estilo *ero-guro-nonsensu* (erótico, grotesco e sem sentido) para adultos (SCHODT, 1983).

Apenas após a Segunda Guerra, depois da rendição incondicional por parte do Japão, em 1945, a arte volta a prosperar, dessa vez para além da imaginação de todos. Novas revistas de mangás são fundadas, principalmente revistas infantis, e há uma alta repentina em obras de ficção científica, talvez um espelho do desejo dos japoneses de esquecerem o passado recente (ITO, 2008; SCHODT, 1983).

É nesse cenário que surge o mangaká, ou autor de mangá, Osamu Tezuka, tido por muitos como “o deus do mangá”. Foi Tezuka que apresentou ao mundo algumas das principais características que tornam o mangá diferente das histórias em quadrinhos estrangeiras: a criativa configuração dos HQs, o uso de muitos quadrinhos para retratar uma única ação e o inteligente uso de onomatopeias. Sua principal inspiração não eram outros quadrinhos, mas filmes e animações estrangeiras. Seus trabalhos, com quadrinhos que mostram diferentes ângulos de uma mesma cena, com a aproximação no rosto dos personagens, utilizando vários quadrinhos para dar a ideia de movimento ou de mudança de expressão, chegavam às centenas de páginas.

Suas técnicas cinematográficas o permitiram um desenvolvimento de personagens e história que nunca havia sido vista antes no Japão (SCHODT, 1983).

Figura 3 - Mangá de Osamu Tezuka, Astro Boy.



Fonte: Tezuka Osamu Official.

A popularidade das histórias em quadrinho no Japão fez com que a quantidade de texto nas revistas mensais para crianças diminuísse e a quantidade de páginas aumentasse, dando mais espaço para a arte ser mostrada. No final da década de 1950, o Japão vivencia o início de um crescimento econômico explosivo e jovens, agora com dinheiro, demandam mais histórias em quadrinhos (SCHODT, 1983). Então, uma das maiores editoras do país, Kōdansha, lança a primeira revista de histórias em quadrinho semanais, voltada para o público masculino jovem, chamada *Shōnen magazine*, que pode ser traduzido como “revistas de garotos” (ITO, 2008; SCHODT, 1983). Desse ponto em diante, o cenário apenas escalou, com o surgimento de diversas revistas especializadas para os mais diversos públicos. Quando o mercado via que havia um tipo específico de audiência que ainda não tinha sido contemplado, corria para atendê-los, e assim, surgiram revistas específicas para meninas, para os jovens adultos que não mais liam revistas de crianças, e para homens e mulheres adultas com suas especificidades. No final da década de 1960, a indústria já havia assumido a configuração que apresenta hoje, com capítulos de diferentes mangás sendo publicados em revistas semanais, que vendem aos milhões de cópias (SCHODT, 1983). Depois, esses capítulos podem ser compilados e vendidos em volumes exclusivos de cada obra.

Os tipos de revistas de mangás mais vendidos, atualmente, são os *Shōnen manga*, mangás para meninos, e *Shōjo manga*, mangás para meninas. Geralmente, as revistas de mangás

apresentam capa e algumas poucas páginas coloridas, mas a maior parte do conteúdo é monocromático. Os mangás mantêm a ordem de leitura típica japonesa, da direita para a esquerda, sendo o primeiro quadrinho que deve ser lido o superior direito e o último o inferior esquerdo (SCHODT, 1983). Por uma questão de diagramação da página, as traduções geralmente mantêm a ordem de leitura japonesa.

Figura 4 - Instruções de leitura do mangá.



Fonte: Equipe de arte da Panini³, 2012.

Por conta de sua história, o sucesso do mangá não é estranho em seu país de origem. Além disso, com as crianças em tempo integral nas escolas e os adultos com uma jornada de trabalho intensa, o tempo para o lazer não é abundante. Os mangás “são menos cansativos para os olhos que um romance, e é mais fácil ler uma história em quadrinho em dez minutos que assistir a dez minutos de um drama com duração de uma hora na televisão” (SCHODT, 1983, p. 26, tradução nossa). Com menos texto que os quadrinhos estadunidenses e a forma cinematográfica com que são desenhados, os mangás transportam o leitor para uma realidade

³ Caio Lopes, Denise Araujo, Joel Dias, Júlio Nogueira, Marcos da Silva, Maurício Wallace e Thiago Hara.

mais divertida do que aquela em que se encontram, abordando os mais variados temas e sempre conseguindo balancear suspense e humor.

O motivo para o mangá fazer sucesso fora do Japão, no entanto, é um pouco diferente. Como o próprio Osamu Tezuka traz no prefácio que escreve para o livro *Manga! Manga!*, os mangás podem ser difíceis de acompanhar visualmente por seguirem a ordem de leitura japonesa da direita para a esquerda, para um leitor que está acostumado com o sentido contrário (TEZUKA, 1983). Além disso, transições de tempo e lugar muitas vezes são feitas por símbolos que são convenções entendidas e bem estabelecidas apenas no Japão e podem causar confusão. Ainda, por conter uma grande carga cultural japonesa, o mangá pode muitas vezes causar o distanciamento cultural entre a obra e o leitor estrangeiro. Por vezes, o mangá traz algumas situações que um leitor que não faça parte da sociedade japonesa ou não conheça muito bem a vida no Japão não consegue entender (LUYTEN, 2012; TEZUKA, 1983).

Assim, a animação japonesa, ou anime, assume papel de extrema importância para a propagação do mangá fora do Japão. A relação comercial entre anime e mangá é estreita, com os mais bem vendidos sendo adaptados para as telas, sejam como filmes animados, séries de desenhos animados ou *live-actions* (ITO, 2008). A exportação dos animes para fora do Japão, com a dublagem que consegue aproximar a obra dos espectadores estrangeiros, “foi capaz de abrir portas para os quadrinhos japoneses onde o material impresso tinha falhado” (TEZUKA, 1983, p. 10, tradução nossa). Os fãs, ao procurarem os mangás dos quais seus animes ou filmes animados favoritos são adaptados, acabam se deparando com outros títulos e tipos de mangás, dos quais podem acabar gostando também (TEZUKA, 1983).

Outro aspecto importante de ser notado, como traz Sonia Luyten em seu livro “Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses”, é o fato de conseguir quebrar melhor essas barreiras “em lugares que o Japão exerce algum tipo de influência – seja pela proximidade geográfica, pelas relações comerciais, ou pelo estabelecimento de colônias nipônicas” (LUYTEN, 2014, p. 138). O Brasil é o país em que se encontram o maior número de japoneses e descendente de japoneses fora do Japão. A educação é um ponto prioritário para pais japoneses e, com a intenção de preservar sua língua e cultura, os imigrantes japoneses começaram a usar o mangá na língua original como instrumento de ensino e estudo. Era – e, apesar dos meios audiovisuais serem mais populares atualmente, ainda é – também uma forma de os japoneses manterem contato com a língua coloquial da qual estavam longe. Como afirma Luyten, “[s]e analisarmos os mangás dentro do contexto e das circunstâncias em que viviam os imigrantes e as gerações de descendentes, constatamos que eles tiveram um papel importante na manutenção da língua”.

Assim sendo, o mangá se mostra uma mídia complexa, carregada de importância histórica e cultural. Possivelmente por causa da grande competitividade e por causa das demandas do público, não mais composto apenas de japoneses, os mangakás produzem narrativas cada vez mais completas com técnicas de desenho cada vez mais elaboradas. Sejam em histórias de esporte, aventura, ficção científica ou vida na escola, dentre outras, os mangás criam complexas narrativas para um público cada vez menos segregado, que se permite ler obras feitas para os mais diversos públicos-alvo, e que exige “mais que uma narrativa de garoto-encontra-garota e a-justiça-triunfa-sobre-o-mal” (SCHODT, 1983, p. 15, tradução nossa).

ATO IV: NAVEGANDO PELOS MARES DE ONE PIECE

O mangá *One Piece*, escrito e desenhado pelo mangaká Eiichiro Oda, começou a ser serializado em 22 de julho de 1997, na revista *Weekly Shōnen Jump*, publicada pela editora *Shueisha*. A revista lança capítulos semanais de mangás do tipo *Shōnen*, mangás voltados para o público jovem masculino, contendo, geralmente, muitas cenas de ação e comédia. *One Piece* (1997), cujos capítulos continuam a ser lançados atualmente, permanece um dos títulos de mangá mais populares no Japão e no mundo, tendo alcançado o recorde mundial de mais cópias impressas de uma série de quadrinhos escrita por um mesmo autor em 2015, marco reconhecido pelo *Guinness World Records*. No Brasil, a obra é publicada pela Panini, grupo editorial italiano especializado em histórias em quadrinho.

O autor de *One Piece* (1997), assim como a maioria dos mangakás japoneses, prefere manter sua vida pessoal privada, evitando inclusive mostrar seu rosto, mesmo quando aceita dar entrevistas. Há muitas especulações do porquê de os artistas de mangá serem tão reservados quanto às suas vidas pessoais e imagem. Uma possível explicação para isso é a questão da privacidade ser de extrema importância no Japão, como ilustra Takashi Ito, na matéria que escreve para o jornal *The Japan Times* de título “*When recording in public places in Japan, privacy and portrait rights come into play*”, que nós traduzimos como “Ao gravar em espaços públicos no Japão, direitos de privacidade e imagem entram em jogo”. É possível, também, que os mangakás prefiram que seus trabalhos falem por si, que os mangás sejam a imagem do que são, do que acreditam, e assim escolham não compartilhar muito de sua vida pessoal. Ainda, o medo da reação dos fãs, que podem não aceitar muito bem uma mulher escrevendo mangás do tipo *Shōnen*, por exemplo, ou que podem simplesmente não gostar de como o mangaká se apresenta, é um fator que deve ser considerado em relação à reclusão destes artistas.

Figura 5 - Artistas de alguns mangás escondendo os rostos.



Fonte: Compilação do autor⁴.

⁴ Montagem a partir de imagens coletadas no perfil @D_Kumii no Twitter.

Qualquer que seja o motivo, o fato é que informações confiáveis sobre Oda são escassas, sendo poucas as entrevistas feitas com o mangaká, mesmo passados mais de vinte anos do início de sua carreira. As fontes mais confiáveis de informação sobre o artista, porém, vêm do próprio mangá, seja através da seção que aparece entre os capítulos intitulada “SBS – Sempre Bom Saber”, em que o autor responde às perguntas dos fãs sobre o mangá – e, algumas vezes, sobre si –, seja nas edições especiais do mangá que contêm entrevistas exclusivas com o *sensei* (pronome de tratamento usado para se referir a professores e escritores, dentre outras profissões). Outras fontes confiáveis são algumas entrevistas realizadas pela própria editora ou pelo estúdio de animação que produz a adaptação do mangá para o anime, a *Toei Animation Co., Ltd.*

Eiichiro Oda nasceu no primeiro dia de janeiro de 1975, em Kumamoto, como consta na entrevista publicada na edição especial “*One Piece Blue: Grande Arquivo de Dados*”. No início de sua carreira, foi assistente dos mangakás Shinobu Kaitani, Masaya Tokuhiro e Nobuhiro Watsuki, mas afirma que tem grande respeito e influência do mestre Akira Toriyama, mais conhecido por escrever *Dr. Slump* e *Dragon Ball*. Uma característica marcante de Oda, como artista, é o design excêntrico de suas personagens e, na tese de mestrado intitulada “Aspectos da cultura japonesa representados no herói do mangá *One Piece*: análise dos conceitos de hierarquia, *yakuza*, *on* e *giri*”, Angélica Ramos chama atenção para a influência do traço de Toriyama sobre o traço do Oda, afirmando que os olhos das personagens de *One Piece* são “pequenos, em formato de ‘ponto’, semelhante aos das personagens de *Dragon Ball*” (RAMOS, 2018, p. 38).

A grande influência para a escrita de *One Piece*, porém, foram os vikings, com os quais Oda teve contato pela primeira vez ao assistir o anime “Vickie, o Viking”, ainda quando criança, fato que ele cita em diversas entrevistas, como na que concede ao Viz – blog norte-americano sobre lançamentos de animes e mangás controlado pelas editoras *Shogakukan* e *Shueisha*. Então, no ensino fundamental II, Oda começa a pensar em desenhar uma série de mangás sobre piratas.

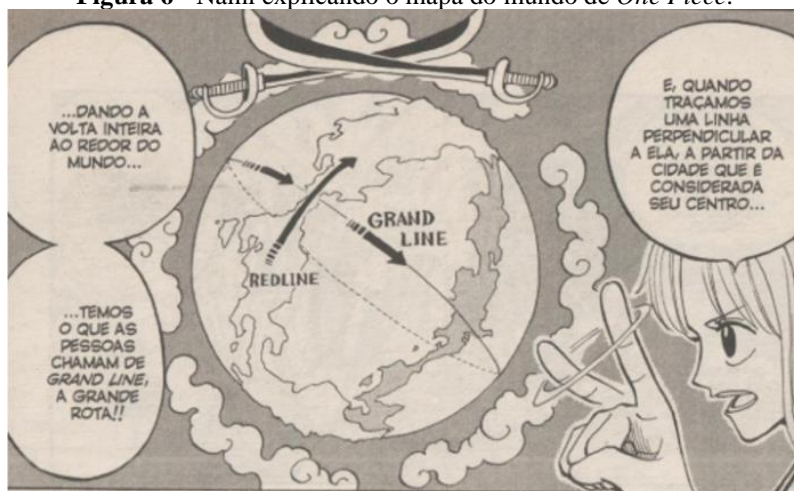
O mangá começa com a execução pública do pirata Gold Roger⁵, tido como o homem que conquistou tudo na vida, o “Rei dos Piratas”. Seu tesouro, conhecido como o *One Piece*, é cobiçado por muitos e, quando perguntado sobre ele, Roger diz que o tesouro é de quem achar e que deixou nele tudo o que as pessoas podem querer no mundo. Essas são suas últimas

⁵ Para as personagens de *One Piece*, escolhemos manter a ordem japonesa dos nomes, mesma ordem mantida nas duas traduções utilizadas nesta pesquisa.

palavras, que inspiram homens do mundo inteiro a se lançarem ao mar, iniciando assim a Grande Era dos Piratas.

O mundo de *One Piece* é composto majoritariamente de Oceano, com um único continente existente chamado de *Red Line*. O continente de terra vermelha é uma faixa que, assim como a Linha do Equador ou o Meridiano de Greenwich, circunda o globo, dando uma volta do nordeste ao sudeste, dividindo-o em dois. Da mesma forma, traçando uma linha perpendicular a partir da cidade que é considerada seu meio, há uma faixa de mar conhecida como *Grand Line*, ou Grande Rota, que corta o mundo do noroeste ao sudoeste. A *Grand Line* é cercada por duas outras faixas de mar em cada um de seus lados chamadas de *Calm Belt*, onde as correntes de vento são escassas e monstros enormes conhecidos como Reis dos Mares habitam. Dessa forma, o *Calm Belt* é um mar onde a navegação beira a impossibilidade, isolando a *Grand Line* dos outros mares, conhecidos como *North Blue*, *East Blue*, *South Blue* e *West Blue*. Em todos os mares, incluindo no *Calm Belt*, existem ilhas habitadas por seres e espécies diferentes.

Figura 6 - Nami explicando o mapa do mundo de *One Piece*.



Fonte: Oda, 2012, volume 3, p. 101.

Figura 7 - Mapa de *One Piece*.



Fonte: Wikimedia Commons.

A *Grand Line* é tida como a rota mais perigosa do mundo. Lá, o clima é imprevisível, as correntes marítimas são estranhas e inconstantes, e bússolas normais não funcionam, levando os navegadores a terem que usar bússolas especiais chamadas *Log Pose* ou *Eternal Pose*. Há, teoricamente, apenas uma forma de adentrá-la: pela *Reverse Mountain*, ou Montanha Reversa, um sistema de canais fluviais na interseção entre a *Red Line* e a *Grand Line*. A água de cada um dos quatro mares flui por cada um dos quatro canais diferentes, que desaguam em um quinto e último canal, o qual leva à primeira metade da *Grand Line*.

Figura 8 - Figura 6: Nami explicando a Montanha Reversa.



Fonte: Oda, 2013, volume 12, p. 44.

Os únicos a dominarem a *Grand Line*, ou seja, a navegá-la por inteiro foram o “Rei dos Piratas”, Gold Roger, e seu bando. Por isso, todos acreditam que seu tesouro esteja localizado na última ilha da Grande Rota. É apenas uma suposição, já que, mesmo passados anos da execução de Roger, ninguém tenha sido capaz de encontrar o *One Piece*. Este fato leva muitos a acreditarem que o tesouro é só uma lenda.

Em uma pequena ilha do *East Blue*, no entanto, há um menino que acredita inteiramente nas palavras do Rei dos Piratas: o protagonista da série, Monkey D. Luffy. Ainda criança, ele conhece um pirata chamado Shanks e seu bando, que, ao passarem um tempo em seu vilarejo, acabam fazendo amizade e virando pessoas admiradas por Luffy. Certo dia, por engano, Luffy acaba comendo uma fruta que o Bando do Ruivo tinha pilhado de um navio inimigo. A fruta era, na verdade, um dos tesouros dos mares, uma *Akuma-no-mi*, o fruto do diabo, que dá poderes a quem a come, mas em troca retira a capacidade do usuário de nadar. A fruta que Luffy ingere se chama *Gomu-Gomu no mi*, ou a fruta da borracha, que faz com que seu corpo adquira as propriedades da borracha, como a elasticidade e a baixa condução elétrica.

O agora menino-borracha se mete em uma encrenca com bandidos da montanha, e acaba sendo jogado ao mar. Então, um monstro aparece e, sem poder nadar, Luffy se afoga. Quando Luffy está para ser devorado, Shanks aparece e o salva, mas perde o braço no processo. Chega o dia da partida de Shanks e seu bando, e Luffy, ao invés de pedir para ir com eles em suas aventuras como sempre fazia, diz que será pirata por conta própria e promete que achará companheiros tão bons quanto os de Shanks, que encontrará o maior tesouro do mundo e se tornará o Rei dos Piratas. Como um voto de confiança e para selar a promessa, Shanks dá para Luffy o chapéu de palha que sempre usava, seu chapéu preferido, e pede que Luffy venha devolvê-lo, quando se tornar um grande pirata.

Quando completa dezessete anos, Luffy parte em sua jornada para cumprir sua promessa e realizar o seu sonho. Aos poucos, visando a entrar na *Grand Line*, ele vai reunindo companheiros tão determinados e com sonhos tão grandes quanto o seu: Zoro, o espadachim que usa o estilo de três espadas e quer ser o melhor espadachim do mundo; Nami, a bela navegadora que quer desenhar o primeiro mapa-múndi; Ussop, atirador e filho de um dos piratas do Bando do Ruivo, que quer ser um bravo guerreiro dos mares, como seu pai; e Sanji, um cozinheiro mulhengo que deseja encontrar o *All Blue*, lendário mar onde todas as espécies de peixes e animais marinhos coexistem, o paraíso para qualquer cozinheiro do mar.

Ao conseguirem entrar na *Grand Line*, Luffy já é procurado pela Marinha com uma recompensa por sua cabeça valendo trinta milhões de *berries*, moeda do mundo de *One Piece*. A Marinha é a maior força militar sob o comando do Governo Mundial – organização soberana que comanda o mundo – e se opõe aos piratas, que são qualquer pessoa ou bando a navegar sob uma *Jolly Roger*, ou bandeira pirata. Além disso, o bando de Luffy passa a ser conhecido como o Bando do Chapéu de Palha, por conta do chapéu que o capitão sempre usa, o seu maior tesouro, que foi escolhido como símbolo para a bandeira pirata do grupo.

Figura 9 - Bandeira do bando dos Chapéu de Palha sendo criada.



Fonte: Oda, 2012, volume 5, p. 132.

A ideia do Oda sempre foi escrever um mangá engraçado e divertido. Isso fica muito claro, desde seu excêntrico design de personagens, sua escolha por expressões exageradas em um traço que se afasta do realismo para transmitir emoções, até a própria escolha do poder de seu protagonista, que luta com o corpo de borracha. Na sessão SBS do volume 65 do mangá, quando perguntado por que tinha dado ao Luffy um poder de aparência tão fraca, enquanto seus inimigos cada vez mais apareciam com poderes mais legais e fortes, Oda responde apenas que escolheu para seu protagonista a habilidade mais ridícula, e que não importasse o quão séria a história ficasse, Luffy sempre estaria lá para se esticar e inflar. E a história se torna cada vez mais séria.

O mangá que, em um primeiro momento, parece ser apenas sobre piratas que vão atrás do maior tesouro do mundo e são combatidos pela Marinha, supostamente a força do bem com o objetivo de proteger os cidadãos comuns, vai se revelando uma história cada vez mais complexa. Na *Grand Line*, o bando do Chapéu de Palha descobre sobre as *Poneglyphs*, pedras indestrutíveis cravadas com escritas antigas que contam a história do mundo ou contêm coordenadas para algum lugar. O estudo e leitura dessas pedras são proibidos pelo Governo Mundial, que justifica a proibição por conterem informações sobre as Armas Antigas, três armas de destruição em massa.

Ao longo dos capítulos, no entanto, descobrimos que existe uma lacuna na história, conhecida como o Século Perdido, em que os 100 anos entre os 900 e 800 anos anteriores foram apagados, e as *Poneglyphs* guardam essa história. Descobrimos também que é logo após o século perdido que surge o Governo Mundial, estabelecido a partir da junção de vinte reinos; assim como a Nobreza Mundial, conhecida como *Tenryūbitos*, ou Dragões Celestiais, os descendentes diretos de dezenove destes vinte reinos. Os Nobres Mundiais são pessoas com permissão para viver na Terra Sagrada de *Marie Geoise*, capital do Governo Mundial localizada na *Red Line*, e estão acima da lei. Eles cometem todo tipo de atrocidades, como a escravização de algumas das mais diversas raças existentes no mundo de *One Piece*, dentre elas a dos gigantes e dos homens-peixe – raça composta de sereias e tritões –, e são protegidos pela marinha, com a justificativa de serem “o sangue mais poderoso do mundo”.

Podemos ver, ao longo da história, que há uma tendência por parte do Governo Mundial de esconder sua verdadeira motivação e manipular os fatos da forma mais vantajosa para si e para os Nobres Mundiais. Como exemplo, temos a alteração do nome do Rei dos Piratas, que descobrimos em certo ponto ser Gol D. Roger, não Gold Roger. O motivo ou o significado do “D.” no meio do nome de algumas personagens de *One Piece*, como no nome do Rei dos Piratas

ou da família do protagonista Luffy, é um dos maiores mistérios do mangá. O que se sabe é que em *Marie Geoise*, os “D.” são tidos como monstros, usados para assustar crianças que não se comportam, além de serem ligados ao mau agouro, com os Dragões Celestiais mais velhos sempre dizendo que eles, mais uma vez, trarão outra tempestade. Além disso, em alguns lugares do mundo, os “D.” são chamados de “Inimigos Naturais de Deus”. Não sabemos, também, porque o Governo e os Nobres Mundiais os temem tanto, mas algumas personagens falam sobre a “vontade dos D.”, que, apesar de não explicarem qual seria, é passada adiante, vive, mesmo quando um deles morre.

Ainda nesta senda de pensamento, o medo do Governo Mundial de descobrirem a história do Século Perdido é tão grande que dizimam uma ilha inteira por ser o lar de arqueólogos que estudavam os *Poneglyphs* em segredo e eram capazes de lê-los, apagando-a do mapa. A única sobrevivente, tida como a única pessoa viva ainda capaz de ler a escrita antiga, é Nico Robin, que se une definitivamente ao bando do Chapéu de Palha após um emocionante resgate em que declaram guerra ao Governo Mundial.

Cada ilha do mundo de *One Piece*, presente em qualquer um dos mares e que abrigue um reino, pode ou não ser afiliada ao Governo Mundial. Cada uma delas, principalmente as que se encontram na *Grand Line*, apresentam características específicas, como serem feitas completamente de comida, ou feitas de um tipo diferente de nuvens, ou ainda de árvores com raízes que chegam ao fundo do mar; e, muitas vezes, contêm espécies específicas também: além dos homens-peixe e gigantes já citados, há anões e uma raça de animais antropomorfizados, conhecidos como *Mink*, dentre outras várias.

O mundo de *One Piece*, em um primeiro momento, apresenta três grandes poderes que mantêm o equilíbrio. O primeiro, já citado, é a Marinha, com milhões de soldados, sendo a mais alta posição a de Almirante. O segundo são os *Shichibukai*, sete piratas que se tornam corsários ao aceitarem navegar sob a bandeira do Governo Mundial. O terceiro e último poder são os *Yonkō*, os Quatro Imperadores do mar, que são os quatro piratas mais poderosos, os quais se encontram na segunda metade da *Grand Line*, conhecida como Novo Mundo.

Os três poderes e, conseqüentemente, o equilíbrio do mundo, no entanto, se encontram ameaçados. No desenrolar da história, alguns dos *Shichibukai* têm seus esquemas ilícitos, que estavam sendo realizados sem o conhecimento da marinha, expostos pelo Bando do Chapéu de Palha, o que culmina na decisão do Governo Mundial de acabar com esse sistema de corsários. Uma guerra em *Marineford*, a base da marinha, que ficou conhecida como a Guerra dos Melhores, entre a Marinha e o bando de um dos *Yonkō*, o Bando do Barba Branca, termina com

a morte do capitão, Edward Newgate, o que por si só já abalaria o equilíbrio do mundo, mas suas últimas palavras, “o *One Piece* é real”, enchem os piratas de esperança, levando ainda mais homens ao mar. É importante ressaltar que além destes três grandes poderes, há também o Exército Revolucionário, a força militar que se opõe ao Governo Mundial e, principalmente, aos Nobres Mundiais.

Ao chegar ao Novo Mundo, ainda mais inconsistente e perigoso que a primeira metade da *Grand Line*, principalmente após a morte de Barba Branca, o Bando do Chapéu de Palha está ainda mais completo e mais forte. Além da arqueóloga, Robin, que deseja saber a verdadeira história do mundo, há Chopper, uma rena que comeu uma das *Hito-Hito no mi*, fruta do humano, e consegue mudar de forma, sendo também um médico que acredita que qualquer doença possa ser curada. Há também um carpinteiro, o ciborgue Fanky, que sonha em construir um barco capaz de dar a volta ao mundo e navegar nele, um músico, o Brook, que se tornou um esqueleto vivo ao utilizar o poder da *Yomi-Yomi no mi*, fruta capaz de trazer seu usuário de volta a vida, e o timoneiro Jimbe, homem-peixe que é um ex-*Shichibukai* e que já fez parte do lendário bando de homens-peixe, os Piratas do Sol.

Figura 10 - Atual Bando do Chapéu de Palha.



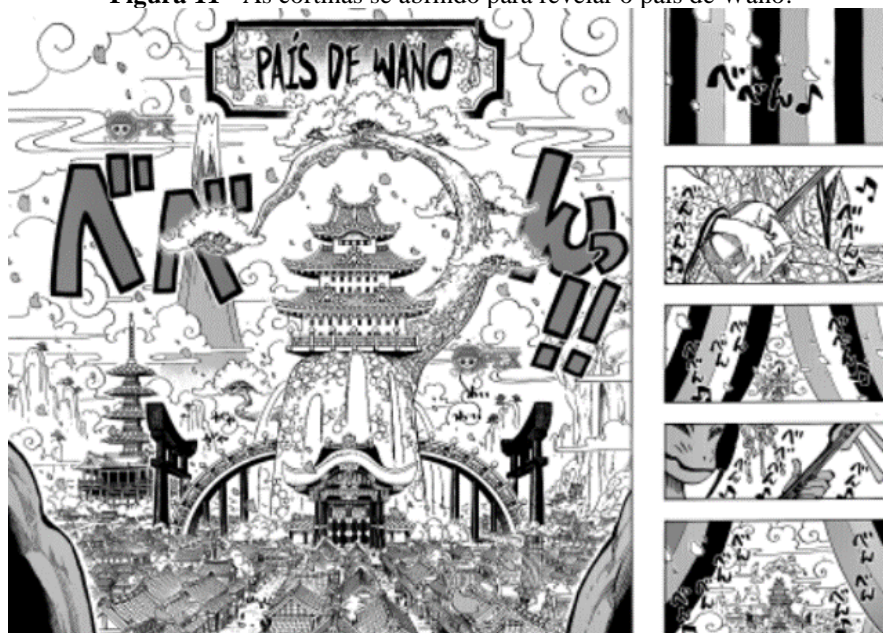
Fonte: Oda, 2021.

One Piece, assim como diversos outros mangás, é narrado em forma de arcos narrativos. Em 1863, o romancista e dramaturgo alemão Gustav Freitag cunha esse termo após analisar diversos textos dramáticos – incluindo textos shakespearianos –, em que identificou cinco partes constitutivas da narrativa e as organizou em um esquema piramidal: exposição, ascensão da ação, clímax, declínio da ação e desfecho (ARAÚJO, 2018; LOUZADA, 2022). Apesar de

não seguir esta exata estrutura, os arcos de *One Piece*, e de mangás no geral, apresentam algum problema que o(s) protagonista(s) precisam superar, contendo os elementos cunhados por Freitag, mas sem necessariamente se encaixar no esquema piramidal. Em *One Piece*, esse problema geralmente é trazido na forma de algum inimigo que o Bando do Chapéu de Palha precisa derrotar e geralmente, mas não necessariamente, é delimitado pela localização do bando: cada ilha nova que eles chegam, eles se deparam com uma história particular, um novo problema a ser superado. Assim, os arcos narrativos não apresentam demarcações claras de início e fim, apesar de o mangá ser organizado em capítulos e volumes: um único volume pode conter o final de um arco e o início de outro. Além disso, as histórias são contadas de maneira continuada, mas não necessariamente linear, sendo possível que um novo arco narrativo comece no decorrer de um anterior.

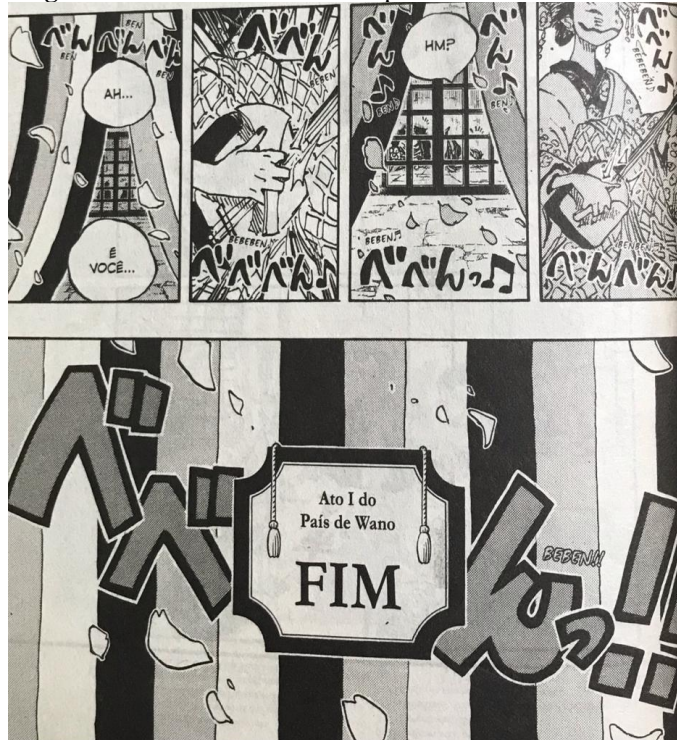
O arco mais recente do mangá é conhecido como arco do país de *Wano*, já que é o local em que a maior parte da história se desenvolve. Ele apresenta algumas características diferentes, que o distinguem dos outros arcos da história. Em primeiro lugar, a particularidade dessa ilha é assemelhar-se muito com o Japão feudal, apresentando muitas imagens e referências culturais que surgiram ou eram comuns àquela época. Oda traz fatos que aconteceram na época do regime do xogunato, como por exemplo, o isolamento político de todo o país, e os mistura à sua história principal. Outro grande diferencial desse arco é ser apresentado como uma peça teatral. É comum o leitor perceber divisões em um arco, mas geralmente são divisões narrativas, geradas pela não linearidade da narração. O arco do país de *Wano*, por outro lado, apresenta divisões marcadas no mangá e em forma de atos, como ocorre em peças teatrais.

Figura 11 - As cortinas se abrindo para revelar o país de Wano.



Fonte: Oda, 2018, volume 90, capítulo 909, p. s/n.

Figura 12 - Cortinas se fechando para marcar o fim do Ato I.



Fonte: Oda, 2019, volume 92, p. s/n.

O arco do país de *Wano* é dividido em três atos, até o momento. A história começa mesmo antes de o Bando do Chapéu de Palha chegar à ilha, quando o amigo que tinham feito em arcos anteriores, o Kozuki Momonosuke, revela ser, na verdade, filho do xogum de direito do país de *Wano*, Kozuki Oden. Ele conta para a tripulação que seu pai, o xogum de direito, foi morto e o seu trono foi roubado por Kurozumi Orochi em aliança com um dos *Yonkō*, Kaido das Feras. Como os *Yonkō* possuem as *Red Poneglyphs*, *Poneglyphs* vermelhas que contêm as coordenadas para a ilha onde o *One Piece* se encontra, Luffy terá que derrotá-los, para se tornar o Rei dos Piratas. Assim, Luffy e seu bando formam uma aliança com Momonosuke e seus vassalos para derrotar Orochi e Kaido e retomar o poder para os Kozuki.

O primeiro Ato, no entanto, se inicia apenas quando o país de *Wano* é mostrado, capítulos depois. Nele, somos apresentados à situação atual do lugar, em que apenas os apoiadores de Orochi, que moram na Capital das Flores, têm direito a água potável e comida. O resto dos cidadãos passam fome e adoecem ao beber água contaminada com os dejetos de fábricas instaladas por Kaido, além de terem que caçar os poucos animais que sobraram, também contaminados pelas águas. Ademais, há uma represália violenta por parte de Orochi e seus vassalos a qualquer um que não os apoie ou demonstre qualquer tipo de apoio aos Kozuki.

No segundo Ato, somos apresentados a algumas outras personagens importantes para a história, como a irmã mais nova de Momonosuke, Kozuki Hiyori, e alguns outros vassalos de

Oden. Tomamos o conhecimento do plano de ataque da aliança dos samurais com o bando do Chapéu de Palha, baseado na profecia que a mãe de Momonosuke, Kozuki Toki, fez no dia da morte de Oden. Vemos também como Orochi teme os homens que matou – ou acredita que matou –, os Kozuki e seus vassallos, assim como teme a profecia de que eles irão retomar o trono.

O terceiro Ato, que continua a ser lançado atualmente, é o maior dos três. Começa com a história do que aconteceu no passado: quem foi Kozuki Oden e quais foram os seus feitos, quem é Orochi, o que o levou a almejar o trono e como ele conseguiu chegar lá, e o que aconteceu na noite de 20 anos atrás, quando Oden é morto e seu filho parte em uma viagem para o exterior para conseguir ajuda. Então, vemos o plano da aliança entrar em ação e, depois de várias reviravoltas, problemas e superações, Orochi é morto e Kaido é derrotado.

Assim, Oda constrói uma emocionante história que traz reflexões importantes, não apenas sobre problemas humanos, como por exemplo, a questão da fome e da saúde pública, mas também, da mesma maneira que em *Macbeth* (circa 1606), uma história que trata sobre a condição humana, sobre a vingança, sobre o medo, sobre a ambição ao poder e o que o ser humano está disposto a fazer para atingir seus objetivos. Apesar das águas atlânticas que banham a ilha em que Shakespeare escreveu *Macbeth* – a Inglaterra – não serem como as pacíficas que chegam à ilha em que Oda se encontra – o Japão –, é através da tradução que eles navegam juntos por mares que ultrapassam os limites do tempo, da língua e da cultura.

ATO V: OS RASTROS DE *MACBETH* NO ARCO DO PAÍS DE WANO

CENA I

O papel. No centro, o mundo.

(Sobre tradução e imagem. Entram Derrida, Rodrigues, Manguel e Kawachi.)

Ao discutimos sobre tradução, há uma tendência, estabelecida pela tradição, de se pensar em um texto original, do qual seu leitor-tradutor consegue recuperar uma essência, que seria capaz de ser reconstruída em outro signo apresentando os mesmos significados do texto original. Para este pensamento tradicional, a tradução apresenta um fluxo unidirecional, que, como lembra Cristina Rodrigues (2000) em seu livro *Tradução e Diferença*, no qual discute sobre a corrente tradicional e pensadores que rompem com ela, foi retratada por Eugene Nida (1975/1982) como a carga em vagões de trem. Nesta analogia, todas as cargas, que corresponderiam ao significado do texto, devem chegar intactas de sua viagem da origem ao destino, não importando a sua distribuição, ou seja, a forma com que foi traduzido (p.169).

Ainda de acordo com essa concepção, como explica Rodrigues (2000), o pensamento seria a apreensão da realidade do mundo e, dessa forma, a linguagem conseguiria expressar a essência de todas as coisas. Há uma ligação direta entre fala e pensamento, sendo a primeira a representação do segundo. Logo, a fala seria a expressão direta da apreensão da realidade, da verdade compreendida pela mente humana. A escrita seria a representação da fala e permitiria a recuperação da essência do pensamento do autor, já que é a representação da expressão direta da mente. Ainda, a relação entre o signo mental (pensamento) e sua representação sonora (fala) era vista como arbitrária e convencional, e a possibilidade de equivalência entre duas línguas estaria garantida, desde que as duas apresentassem um significante para se referir “a um mesmo objeto ou a um outro objeto, com o qual partilhasse um número significativo de características” (RODRIGUES, 2000, p. 174).

O autocentrimento e o essencialismo do ideal moderno, porém, serão criticados por autores pós-estruturalistas, que entendem que a cultura em que um indivíduo está inserido, assim como sua ideologia, dentre outros aspectos, como fatores relevantes a se considerar ao se pensar em tradução (RODRIGUES, 2000). Para eles, pensar em um significado fixo presente nos textos e a recuperação de uma suposta essência desconsideraria e desvalorizaria a própria atividade tradutória.

Um dos estudiosos que vai desconstruir a ideia tradicional é o pensador pós-estruturalista Jacques Derrida. A autora de *Tradução e Diferença* (2000) explica as ideias e

conceitos cunhados pelo filósofo francês, que rompe com a noção de signo saussuriana. Esta última, apesar de se distanciar do pensamento tradicional em grande parte, ainda vê a fala como expressão imediata do pensamento, mantendo um olhar de desconfiança para com a escrita e dando à fala um lugar de privilégio. Para Ferdinand Saussure, a fala é natural, é a exteriorização do intelecto, enquanto a escrita é externa ao sistema interno da língua, apenas a representação da fala. Derrida, por outro lado, afirma que nem a fala e nem a escrita são naturais, já que, para ele, ambas são convencionais e arbitrárias, assim como são todos os signos.

O pensador francês não acredita que os significantes representem uma verdade absoluta ou consigam apreender a essência do mundo em nossa volta. Para ele, os significantes estão inseridos dentro de um sistema diferencial, onde todos se relacionam, “sem identidade própria, sem essência, caracterizando-se por ser aquilo que não é” (RODRIGUES, 2000, p. 196). Nessa concepção, um ponto de origem se torna inalcançável, já que “todo signo já é um signo de um signo” (RODRIGUES, 2000, p. 196).

A diferença presente nesse sistema de signos, para Derrida, assume duplo sentido. Trata-se da *différance*, que Rodrigues (2000) escolhe manter em português como “*diferência*”. Esse conceito abrange os dois sentidos do verbo francês *différer* (diferir), que significa tanto diferenciar-se, como adiar. Em um sistema em que os signos se referem apenas a outros signos, nunca apenas a si mesmos, há um infinito processo de adiamento e remissões, que nunca irá se referir a uma presença exterior à linguagem. E o que conecta os elementos dentro desse sistema é o que Derrida irá chamar de rastro.

O rastro derridiano é o vetor que permite aos signos o movimento de postergação e retenção, garantindo que um elemento sempre se relacione com o outro, já que guarda em si “a marca do elemento passado” e já se deixa “moldar pela marca de sua relação com o elemento futuro” (DERRIDA, 1972, p. 45, apud RODRIGUES, 2000, p. 199). Assim sendo, sem um centro que contenha uma essência ou uma verdade absoluta a ser resgatada, todo texto é visto como “cadeias e sistemas de rastro” (DERRIDA, 1967/1973, p. 79, apud RODRIGUES, 2000, p. 198) e a leitura torna-se uma atividade transformacional.

Nessa senda de pensamentos, se considerarmos a tradução e a adaptação como, antes e primeiramente, uma experiência de leitura e interpretação, como sugere Marinyze Prates de Oliveira (2004) em seu livro *Olhares Roubados*, os produtos dessas atividades se aproximam do texto-fonte apenas pela *diferência*, pela transformação. E a própria possibilidade da conexão entre as duas obras por parte do leitor/consumidor demonstra a presença do rastro, do movimento de adiamento e remissões, contido nelas.

As concepções derridianas, por se referirem a signos, abrangem muito mais que apenas o texto escrito e falado. Assim, podemos aplicar esses conceitos a diversas modalidades expressivas, dentre elas a imagem. Esta, assim como qualquer texto escrito ou falado, é passível da leitura transformacional citada pelo pensador pós-estruturalista, como também é capaz de compreender em si rastros de outras obras. Essa lógica é condizente com o que Alberto Manguel (2001) expõe em seu livro *Leito das Imagens*. Repetindo o autor, a imagem “oferece ou sugere, ou simplesmente comporta, uma leitura limitada apenas pelas nossas aptidões” (MANGUEL, 2001, p. 22).

Isto posto, traduções e adaptações para os mais diversos meios semióticos, mesmo carregando o rastro que permite a conexão com o texto de partida, sempre irão comportar as marcas da leitura transformacional de um tradutor inserido em determinado contexto cultural e social, que tem sua própria ideologia, e que se deixa moldar pelas vivências de sua época. Assim, ao traduzir ou adaptar um texto de uma cultura e/ou época diferente, em maior ou menor grau, o tradutor transporta características de sua própria cultura, crenças e época para o novo texto. Um exemplo claro disso é a presença de obras shakespearianas na sociedade japonesa.

O Japão sempre recebeu muitas influências de vários países estrangeiros, como por exemplo, os *Kanji*, ideogramas de origem chinesa, ou o budismo, vindo da Coréia, que ainda é uma das religiões mais praticadas no país atualmente. Em *Shakespeare and Japan (Shakespeare e Japão)*, Yoshiko Kawachi explica que as obras shakespearianas entram em território nipônico após a abertura dos portos, exigida pelo comodoro americano Matthew C. Perry. Em um primeiro momento, foram os jornais que ajudaram a popularizar Shakespeare no Japão, através das traduções de alguns trechos de suas peças teatrais, a exemplo do solilóquio de Hamlet, “Ser ou não ser”, traduzido por Charles Wirgman para o jornal *Japan Punch*, dentre outros exemplos. Esse foi um período de grande modernização da sociedade japonesa, em que se tornar moderno equivalia a tornar-se mais ocidental. Nesse cenário, Shakespeare ensinava aos japoneses “não apenas sobre a dramaturgia, a poesia e a literatura inglesa, mas também sobre o pensamento, a cultura e as maneiras europeias” (KAWACHI, p. 64, tradução nossa).

Assim, as obras do dramaturgo inglês começam a ser traduzidas no cenário japonês, não apenas em meios escritos, como jornais e revistas, mas também para outros meios semióticos, como o teatro Kabuki, por exemplo. É importante ressaltar que, desde o primeiro momento, as traduções e adaptações já apresentavam algumas *diferências* pensadas para a aproximação do público japonês. Um exemplo disso é a adaptação de *O Mercador de Veneza* para o teatro Kabuki feita por Hikoza Katsu, primeira performance de uma peça shakespeariana no Japão,

em que o baú de chumbo é substituído por um baú de ferro, já que era um material importante para o desenvolvimento industrial japonês, ainda de acordo com Kawachi. O deslocamento das peças teatrais de Shakespeare para cenários japoneses também foi uma técnica usada a fim de aproximar o público, a exemplo do filme dirigido por Akira Kurosawa, *Trono Manchado de Sangue* (1957), ou *Ninagawa* (1985), adaptação para o teatro Kabuki dirigida por Yukio Ninagawa, que deslocam a tragédia de *Macbeth* para o Japão feudal (SANTOS, 2015, p. 59; KAWACHI, p. 69).

Há muitas outras traduções, adaptações e releituras japonesas escritas no rastro shakespeariano, para as mais diversas modalidades expressivas, incluindo o mangá, importante mídia do mercado editorial japonês. Não surpreende, então, o fato de *One Piece* (1997) também apresentar um arco construído no rastro de Shakespeare, já que é um dos mangás mais antigos que continua a ser lançado atualmente, e uma obra que reconhecidamente faz constantes referências a personagens da cultura pop, aspectos culturais de diferentes países, e a diversas crenças, sejam elas antigas ou atuais.

O arco do país de *Wano*, arco mais recente do mangá, se passa quase que completamente no país de *Wano*, ilha caracterizada por se assemelhar ao Japão no período do xogunato. Nesse arco, o teatro é celebrado como arte, a partir da clara divisão em atos e algumas referências ao teatro Kabuki e ao teatro Nō. Há também personagens que nasceram em família de atores e uma constante comparação da vida com um palco, numa clara alusão à bandeira do Globe Theatre. Ainda, é possível identificarmos referências ao teatro em nomes de personagens e dos seus ataques, a exemplo de um personagem chamado Hamlet, que se refere tanto ao jogo inglês, quanto à tragédia shakespeariana em que foi baseado. Dessa forma, o artista de mangá Eiichiro Oda (1997) constrói um contexto propício para que, através dos rastros de *Macbeth* (circa 1606), possa recriar sua história sobre sede ao poder, e o conseqüente medo e vingança que esta causa, contada tanto na forma de texto, quanto de imagem, aproximando-a da cultura e do povo japonês.

CENA II

Onde as histórias se cruzam e se separam.

(Análise comparativa. Entram William Shakespeare e Eiichiro Oda.)

O arco do país de *Wano* de *One Piece* (1997) apresenta rastros da tragédia de *Macbeth* (circa 1606) desde o princípio. Da mesma forma, as *diferências* entre as duas obras estão claras desde o início. Shakespeare escreve uma história que visa a mostrar a corrupção do ser humano

derivada da ambição, a forma com que este atributo, que de início faz da personagem principal um grande guerreiro, transforma-o de herói para vilão, quando passa a ser sua característica dominante, conforme analisa Barbara Heliodora na introdução que escreve para a sua tradução da tragédia. Assim, seu foco é na trajetória da personagem principal, na ascensão e queda do guerreiro Macbeth. Por outro lado, apesar de ainda tratar do mesmo tema, Oda escolhe reconstruir a narrativa a partir do olhar daqueles que podem ser considerados os heróis, aqueles que escolhem lutar para libertar o país do monarca tirano.

Dessa forma, enquanto na tragédia shakespeariana acompanhamos Macbeth e suas ações desde o início, em *One Piece* (1997) as personagens que conhecemos primeiro são as que correspondem a Malcolm, Macduff e ao exército inglês, aqueles que se rebelarão contra o déspota. Assim, as duas obras seguem linhas temporais diferentes e somos apresentados ao que aconteceu no país de *Wano*, à tomada do trono, através das lembranças das personagens que viveram o ocorrido e do que elas nos contam.

Além disso, apesar de ser um escritor inglês, Shakespeare escolhe situar *Macbeth* (circa 1606) majoritariamente na Escócia, além de deslocar a tragédia para o período medieval. Do mesmo modo, Oda localiza a sua história em uma ilha inspirada no Japão feudal. Para isso, além de inserir fatos que realmente aconteceram com o Japão na época do xogunato, como o isolamento político do país já mencionado anteriormente, ele reconstrói a sociedade japonesa da época: o xogum sendo o governante de *Wano*; os daimios, senhores de terras; os samurais, a classe de guerreiros que servem seus senhores e possuem um estrito código de honra; os ninjas, agentes secretos e mercenários; e lutadores de sumô e cortesãs, figuras famosas, sendo a Oiran a cortesã da mais alta classe.

Nesta senda de pensamento, como o mangá é uma mídia híbrida, composta de texto e imagem, para dar uma atmosfera diferente para o país de *Wano*, como ele mesmo explica na seção SBS do volume 93, Oda escolhe representar grande parte das personagens nativas, além do céu e do mar ao redor da ilha, no estilo de desenho clássico japonês *Ukiyo-e* – gravuras japonesas muito famosas no período feudal do Japão, como já exposto anteriormente.

Outra *diferença* entre as duas obras está em uma característica marcante das tragédias shakespearianas: o fato de elas apresentarem cinco atos. O arco do país de *Wano* é dividido em apenas três atos até o momento, diferente das suposições dos leitores de que seria dividido em cinco atos, como também são divididas as peças do teatro Kabuki. Apesar de não haver ainda uma marcação clara do final do arco, ou ao menos do final do terceiro ato, como aconteceu com os dois atos anteriores, a narrativa parece ter chegado ao final, com a vitória da aliança do

Bando do Chapéu de Palha e do clã Kozuki. Em uma carta postada recentemente nas redes sociais oficiais de *One Piece* (1997), Oda informa sobre um hiato de um mês do mangá, a partir do último capítulo lançado, o capítulo 1053, para que ele possa se preparar para escrever a saga final. Assim, assume-se que o terceiro ato seja realmente o último ato do arco do país de *Wano*.

Figura 13 - Exemplo de Ukiyo-e.



Fonte: The Adachi Institute of Woodcut Prints.

Figura 14 - Personagem de Wano.



Fonte: Oda, 2019, volume 91, p. s/n.

Deste modo, a *diferência* não se encontra apenas na não-linearidade da narrativa reconstruída por Oda, como também nas divisões destas. Assim, por questões organizacionais, seguiremos a ordem narrativa de *Macbeth* (circa 1606) para mostrar a forma com que as personagens de *One Piece* (1997), como atores deste palco que é o país de *Wano*, se encaixam na releitura desta tragédia shakespeariana.

CENA III

Entre a Escócia e o país de Wano.

(A primeira profecia e Lady Macbeth. Entram as três bruxas, Lady Macbeth, Kurozumi Semimaru e Kurozumi Higurashi.)

No decorrer dos capítulos do arco do país de *Wano*, algumas personagens se referem à vida como um palco e a outras personagens como atores. Ao considerarmos os rastros de Shakespeare, é possível pensar nestas cenas como, de fato, atores, que estão encenando uma releitura de *Macbeth* (circa 1606). Assim, Oda, como diretor, distribui os papéis, de forma que um mesmo ator possa interpretar mais de uma personagem, assim como um mesmo papel possa ser interpretado por mais de um ator. Isso porque a história ou a função de certas personagens na tragédia se assemelham muito, enquanto outras personagens são tão complexas que podem ser exploradas por mais de um ângulo.

Um exemplo de papéis que se aproximam em sua função em *Macbeth* (circa 1606) são as estranhas irmãs, as três bruxas, e Lady Macbeth. Como assinala Barbara Heliodora na introdução que escreve para sua tradução da tragédia, as quatro “servem de apoio para Macbeth optar pelo crime” (p. 8). Para o autor de *One Piece* (1997) essa aproximação é tanta, que une os dois papéis em sua reconstrução.

A tragédia de Shakespeare se inicia com as três bruxas indo ao encontro de Macbeth para lhe entregarem uma profecia em um dia de chuva e trovões. Elas o informam que ele se tornará *Thane* de Cawdor e depois será alçado a rei da Escócia. Do mesmo modo, a questão do país de *Wano* se inicia quando Kurozumi Higurashi e Kurozumi Semimaru vão ao encontro de Kurozumi Orochi para lhe falarem sobre o seu futuro, afirmando que será o xogum de *Wano*. Logo descobrimos que não se trata de uma profecia, embora Kurozumi Higurashi fale como se fosse. Além disso, a escolha de Oda por fazer com que essa cena ocorra em um dia chuvoso e com trovões, além de sua escolha de dar a Higurashi traços que relacionamos a bruxas, invoca o rastro de *Macbeth* (circa 1606).

Figura 15 - A “profecia” de Kozuki Higurashi.



Fonte: Oda, 2021, volume 96, p. s/n.

Em seu ensaio intitulado “A bruxa: criação e criadora”, Ayda Elizabeth Blanco Estupiñán discorre sobre a representação da bruxa construída a partir das diferentes visões sobre a mulher. A autora afirma que uma das representações mais comuns da bruxa é de uma “mulher velha e medonha” (ESTUPIÑÁN, 2017, p. 19). É possível que a “velhice” contida nesta imagem advinha da conexão entre bruxa e conhecimento, já que estas devem possuir bastante conhecimento para realizar seus rituais de magia, e o tempo é uma condição necessária para que se possa adquirir o saber. Além disso, há a associação da imagem da bruxa com a do demônio, trazendo essa ideia do medonho, construída principalmente pela Igreja Católica, que, ainda de acordo com Estupiñán, visava a acabar com as “heresias e práticas pagãs em honra às deusas da natureza” (ESTUPIÑÁN, 2017, p. 17). O próprio Shakespeare utiliza essa imagem ao descrever as estranhas irmãs, na fala de Banquo, como “[t]ão secas e loucas no vestir” (SHAKESPEARE, 2011, p. 22).

Outra característica importante das bruxas são as estranhas habilidades que apresentam. Em seu ensaio, Estupiñán afirma ainda que, em certo momento da história, o imaginário de bruxa e de divindades clássicas ligadas à lua, à terra, à noite e à fertilidade se associaram, como é o caso da deusa grega Hécate, que aparece em *Macbeth* (circa 1606) como uma espécie de líder das bruxas. Assim, estas assumiram certas habilidades ou poderes, como a capacidade de

prever o futuro. A mesma imagem se mantém no arco do país de *Wano*, em que a história se desenvolve em uma ilha fechada para o resto do mundo, como foi o Japão na época do xogunato. Os habitantes desta ilha desconhecem as *Akuma-no-mi*, os frutos do diabo, e se referem aos usuários da fruta como feiticeiros. As três personagens, que ocupam o papel das estranhas irmãs em *One Piece* (1997), possuem poderes de *Akuma-no-mi*.

Além de Kurozumi Higurashi, o velho que aparece no canto inferior direito da Figura 15, Kurozumi Semimaru, também faz o papel de uma das três bruxas na reconstrução de Oda. Ele aparece quase que exclusivamente junto com Higurashi e praticamente não tem falas, nem uma função muito relevante para a história até o momento. Logo, parece estar presente apenas para que, assim como em *Macbeth* (circa 1606), sejam três as criaturas sobrenaturais que mudam o rumo da história. O fato de ele ser homem pode ser considerado uma *diferência*, já que as bruxas são tratadas no feminino durante a peça, mas é importante lembrar que, na época em que as tragédias de Shakespeare foram escritas, apenas homens podiam ser atores. Dessa forma, papéis femininos eram interpretados por homens. Em suas peças, no entanto, Shakespeare gostava muito de brincar com o gênero das personagens, por vezes fazendo com que suas personagens mulheres, que eram interpretadas por homens, se passassem por homens, criando uma situação cômica. Na fala de Banquo sobre as estranhas irmãs, por exemplo, ele afirma: “[...] Parecem mulheres,/ mas as barbas proíbem que eu afirme/ Que o são.” (SHAKESPEARE, 2011, p. 22).

Assim, Kurozumi Higurashi e Semimaru, no papel de duas das três estranhas irmãs, entregam a profecia para Orochi, que desempenha o papel de Macbeth, o que na verdade se mostra um plano da primeira para tomar o trono do clã Kozuki. Ela informa que o avô de Orochi, que era um daimio, havia tentado tomar o trono no passado, quando o xogum da época estava doente e não tinha herdeiros ainda. Ele armara um plano de matar envenenados todos os outros daimios, justificando sua morte em razão de conflitos internos e se tornando a única escolha como sucessor. Porém, o herdeiro e atual xogum de *Wano*, Kozuki Sukiyaki, nasceu, e o plano do avô de Orochi foi descoberto. Então, ele foi forçado a cometer *Seppuku*, suicídio cortando a própria barriga, e todos do clã Kurozumi começaram a ser discriminados e perseguidos no país. Isto posto, Higurashi instiga a ambição de Orochi, apresentando um plano para que ele possa se tornar o novo xogum de *Wano*.

Assim, Higurashi também irá cumprir a função de Lady Macbeth, que, compartilhando da ambição do marido ao ler a carta contando sobre a profecia das bruxas, instiga-o a cometer o assassinato do Rei. Não apenas isso, mas é Lady Macbeth que cria todo o plano de ação do

assassinato, enquanto o marido está receoso. Semelhantemente age Higurashi com Orochi, que, compartilhando e projetando nele sua ambição de ver um Kurozumi no poder, explica o que deve ser feito.

Figura 16 - Higurashi instigando a ambição de Orochi.



Fonte: Oda, 2021, volume 96, p. s/n.

A primeira parte do plano de Higurashi consiste em Orochi juntar o máximo de ouro que puder e investir na produção de armas no país de *Wano*, para que consiga grandes nomes em seu apoio. Foi no país de *Wano* que as *Poneglyphs*, grandes pedras indestrutíveis contando a história do mundo, surgiram, sendo um lugar conhecido pela qualidade do seu trabalho com entalhe e manuseio de metais. A segunda parte do plano consiste em Orochi oferecer inocentemente seus serviços a daimios, servi-los, a fim de se aproximar do xogum, para que, juntos, o matem. Essa parte converge com a fala de Lady Macbeth ao pedir para o marido que receba bem o Rei e seu séquito em casa, para que não desconfiem do assassinato que estão planejando:

LADY MACBETH: (...) Teu rosto, *Thane*, é um livro onde os
[homens
Podem ler suspeições; para enganá-los,
Usa aspecto enganoso, e boas-vindas
Brilhem-te nos olhos, mãos e língua.
Sê a inocente flor que nutre a víbora.
(*Macbeth*, Ato I, cena V. SHAKESPEARE, 2011, p.32)

Assim como Duncan, o xogum do país de *Wano*, Kozuki Sukiyaki, teve um filho que poderia assumir o trono no caso de sua morte, o Kozuki Oden. No entanto, quando Sukiyaki é dado como morto, o seu filho não se encontra no país de *Wano*. É importante frisar que não vemos, nem somos informados de como Sukiyaki é morto, a morte dele apenas nos é informada

como uma verdade. Diferente de Macbeth, que por seus feitos era um forte candidato ao poder após a morte de Duncan e fuga de seus filhos, Orochi, mero servo do xogum, não teria lugar na disputa do trono contra os Daimios. Assim, os Kurozumi precisaram usar o poder da *Akuma-no-mi* de Higurashi, que a permite copiar a aparência de qualquer pessoa no mundo, para roubar o trono. Assumindo a aparência do Sukiyaki, e fingindo estar gravemente doente, ela decreta que, no caso de sua morte e na falta de Oden, Orochi deve assumir o trono. É isto que ocorre, e Orochi se torna o novo xogum.

Figura 17 - Primeira parte do plano de Higurashi.



Fonte: Oda, 2021, volume 96, p. s/n.

Figura 18 - Segunda parte do plano de Higurashi.



Fonte: Oda, 2021, volume 96, p. s/n.

Se por um lado personagens que tem uma função parecida, como as três bruxas e Lady Macbeth, são reconstruídas como um só papel, por outro, uma personagem tão complexa como Macbeth será dividida em dois papéis no arco do país de *Wano*. Isso porque, para além da

história específica da ilha, que é o país de *Wano*, Oda busca desenvolver também sua história principal, a busca de Luffy e seu bando pelo maior tesouro do mundo. Nesse contexto, se destaca outra personagem que se perde em sua ambição: um dos *Yonkō*, ou quatro imperadores do mar que dominam a segunda parte da *Grand Line*, o Kaido.

O Rei das Feras, como também é conhecido o capitão dos Piratas Bestiais, na condição de personagem, se aproxima mais de Macbeth. É um exímio guerreiro, considerado a criatura mais forte do mundo e, assim como o *Thane*, recebe o título de imperador dos mares, que pode ser um título de nobreza no universo pirata. Além disso, não diferente de outros homens que se lançaram ao mar, Kaido deseja ser o Rei dos Piratas, e em sua jornada, assim como Macbeth, vai se tornando cada vez mais ganancioso e louco por poder, fazendo de tudo para que seu bando seja cada vez mais forte. Tendo ciência disso e ainda no papel de Lady Macbeth, Higurashi procura Kaido e o convence a se envolver com o país de *Wano*, para que Orochi, protegido por suas forças, possa governar como quiser e realizar a vingança do clã Kurozumi.

Figura 19 - Higurashi convencendo Kaido a se envolver com Wano.



Fonte: Oda, 2022, volume 103, p. s/n.

A partir desse momento, Orochi e Kaido passam a ser referidos como uma mesma força, os tiranos que reinam sobre *Wano* como querem. Kaido se beneficia da exploração dos recursos que a ilha oferece, instalando fábricas para a produção de armas e *Akumas-no-mi* artificiais conhecidas como SMILEs, e Orochi se esconde sob o poder de Kaido para explorar a população

da forma que deseja. Apesar da ambição que cega os dois igualmente para os terríveis atos que cometem, é como se Kaido fosse a parte de Macbeth que é corajosa e talentosa em combate, enquanto Orochi é sua parte ansiosa e receosa.

Essa estratégia de ter um mesmo personagem cumprindo mais de um papel, ou ter um papel dividido em mais de uma personagem, terá continuidade na reconstrução de Oda. Isso se aplica principalmente ao clã Kozuki e os heróis estrangeiros que se propõe a se rebelar contra os déspotas, incluindo também a personagem que cumpre o papel da terceira e última bruxa, que ainda não foi citada, pois, sendo responsável apenas pela segunda profecia, será analisada em um ponto futuro.

CENA IV

*Entre o palácio de Macbeth e o castelo de Oden.
(O assassinato de Banquo e a segunda profecia. Entra a família de Duncan, as três bruxas, Macbeth, Orochi, Kaido e o clã Kozuki.)*

Com Kaido e Orochi no poder do país de *Wano*, a ilha conhece uma nova e triste realidade: a exploração dos recursos e a instalação de fábricas fez com que a terra adoecesse. A água e os animais são contaminados pelos dejetos das fábricas, que também tonaram grande parte das terras inférteis. A água potável e comida são monopolizadas pelo xogum e seus homens, e só quem o apoia e é útil para ele pode viver na Capital das Flores, único lugar onde as pessoas vivem bem. O resto do povo de *Wano* virou escravo nas fábricas, ou vive dos restos que vêm da Capital das Flores.

Quando Kozuki Oden volta de sua aventura, agora casado e com dois filhos, esse é o cenário que encontra. Em *Macbeth* (circa 1606), há duas famílias que podem ser consideradas ameaças para o guerreiro: os filhos de Duncan, herdeiros por direito ao trono da Escócia, e os descendentes de Banquo, que, de acordo com a profecia das bruxas, se tornariam reis, apesar de Banquo ele mesmo não chegar a ser um monarca. Além disso, há outras semelhanças que aproximam as personagens de Duncan e Banquo, como, por exemplo, o fato de os dois serem mortos por Macbeth e o fato de seus filhos conseguirem escapar. Essa semelhança é o que leva Oda a unir as duas famílias na sua reconstrução.

Podemos considerar que Kozuki Sukiyaki assume o papel de Duncan, como já discutido anteriormente. O seu filho, Kozuki Oden, no entanto, não assumirá o papel de Malcolm ou Donalbain, mas o de Banquo. Tal qual Banquo, Oden era um guerreiro extremamente forte e habilidoso. Antes de partir em sua viagem, ele já é um daimio muito querido e respeitado por

toda a ilha. Ao retornar e tomar conhecimento da situação do país, ele vai ao encontro de Orochi, já que este era o xogum apenas na ausência de Oden, teoricamente. Mas, ele logo entende que Orochi não tem nenhuma intenção de ceder o trono roubado, e que, mesmo sendo fraco, ele é intocável, enquanto Kaido e suas forças o estiverem protegendo. Dessa forma, Oden e seus vassallos, samurais conhecidos a partir deste dia como os Nove Bainhas Vermelhas, marcham para derrotar Kaido e suas forças e libertar o país de *Wano*. Kaido, porém, já os esperava com um exército pronto para a luta e, depois de uma épica batalha em que Oden fere Kaido e concede a ele uma cicatriz permanente, o clã Kozuki é derrotado e sentenciados a morte.

Figura 20 - Oden indo atrás de Orochi ao retornar de sua aventura.



Fonte: Oda, 2021, volume 96, p. s/n.

Na tragédia shakespeariana, Banquo não se rebela contra o tirano da mesma forma que Oden o faz contra Orochi e Kaido. O máximo que faz é cavalgar para longe no dia em que Macbeth organiza uma ceia, e é morto por assassinos contratados pelo tirano no caminho. O assassinato de Oden, por outro lado, não acontece nas sombras, mas abertamente, já que ele e seus vassallos são condenados a uma execução pública. De qualquer forma, além de ambos

serem assassinados e de seus filhos conseguirem escapar, outro fato que aproxima Banquo de Oden é o fato de que Oden nunca chega a assumir o poder, mesmo sendo o herdeiro de direito.

Em todo o caso, após serem derrotados, Oden e os Bainha vermelhas são condenados a uma morte pouco convencional: morte por fervura. Orochi e Kaido montam uma execução pública, com um enorme caldeirão que borbulha com óleo fervente. Há dois motivos que podem ser atribuídos à escolha de Oda por essa morte tão inusitada. O primeiro motivo é a brincadeira feita com o nome da personagem Oden, que é uma comida tradicional japonesa, conhecida popularmente como cozido japonês. Apesar de não ser feito com óleo, é um prato servido quente e muito apreciado no inverno. É também o prato preferido de Kozuki Oden, que costuma sempre dizer “oden, quanto mais fervido, melhor ele fica”. O outro motivo que pode ser atribuído a essa escolha é a imagem invocada por Shakespeare na segunda profecia que as bruxas fazem.

No momento em que Macbeth sabe pelos assassinos que contratou que, apesar de terem conseguido matar Banquo, o filho dele, Fleance, fugiu, o medo o consome e ele decide ir atrás das bruxas para que falem sobre seu futuro. Ele as encontra fazendo encantamentos em um caldeirão e, deste, elas invocam aparições que o entregam a profecia de que ele não será derrotado por ninguém parido por uma mulher, e que não será vencido até que a floresta de Birnam vá ao seu encontro, em seu palácio. Ele se sente aliviado e protegido com o que ouve, mas, quando insiste em saber mais, elas mostram um desfile de oito reis, em que Banquo os acompanha, e essa imagem o assombra tremendamente, já que haviam previsto anteriormente que Banquo, apesar de não ser rei, seria pai de reis.

É este sentimento trazido pelo desfile de reis, essa ideia, que Oda evoca ao escolher esse método de execução. Isso porque, antes de morrer, Oden pede para que, caso aguentem uma hora dentro do caldeirão, ele e seus vassalos sejam libertados. Kaido, que admira a coragem do samurai, e Orochi, que não acredita que alguém possa sobreviver tanto tempo em óleo fervente, aceitam o pedido. Oden, então, entra no caldeirão sozinho, enquanto segura uma plataforma onde os Bainhas Vermelhas podem permanecer seguros, ainda estando, tecnicamente, dentro do caldeirão. Ao contrário do que todos acreditavam, Oden sobrevive uma hora inteira no caldeirão e liberta os seus vassalos, ciente de que nem Kaido e nem Orochi o deixariam sair vivo daquela situação. Os Nove Bainhas correm para o castelo de Oden, para proteger sua esposa e filhos, enquanto Oden, ainda no caldeirão, troca algumas palavras com Kaido. O capitão dos Piratas Bestiais lhe diz que todos falarão de sua morte ainda por muito tempo, e Oden o responde que, mesmo que todos ali o esqueçam, sua alma viverá para sempre. Ainda

tem tempo de pedir a Kaido para não subestimar seus samurais e recomenda que ele se torne mais forte, enquanto ainda pode. Por fim, Kaido saca da sua arma e tira a vida de Oden, que grita em seu último momento “Oden, quanto mais fervido...” e, como resposta, todos que assistiam à execução gritam “melhor ele fica”.

Figura 21 - Oden protegendo os Bainhas Vermelhas durante sua execução.



Fonte: Oda, 2021, volume 96, p. s/n.

Figura 22 - Assassinato de Oden.



Fonte: Oda, 2021, volume 96, s/p.

Assim sendo, enquanto na tragédia de Shakespeare são assassinos contratados por Macbeth que matam Banquo, na reconstrução de Oda, as próprias personagens que cumprem o papel de reis ditadores são os responsáveis pelo assassinato. No entanto, da mesma forma que

o assassinato de Banquo assombra Macbeth, que não consegue fugir de sua culpa e medo, Kaido e Orochi também ficam assombrados após a morte de Oden, O primeiro, por conta da última conversa que teve com o samurai, e o segundo, por conta dos eventos que aconteceram mais tarde naquele mesmo dia.

Figura 23 - Última conversa de Oden e Kaido.



Fonte: Oda, 2021, volume 96, p. s/n.

A verdade é que, em sua aventura pelo mar, Oden acompanhou o Rei dos Piratas, Gol D. Roger, em sua última viagem. Foram os ancestrais dos Kozuki que criaram as *Poneglyphs*, e a arte de escrever e ler esta língua antiga era passada de geração em geração. Oden foi uma peça essencial para que Roger pudesse chegar na última ilha, onde acredita-se que o One Piece, seu tesouro, esteja. Da mesma forma, é nessa ilha que se encontram os *Poneglyphs* que contam a história do século perdido, a qual Roger e sua tripulação, incluindo Oden, descobriram. A história que lá consta ainda não foi revelada, mas, antes de morrer, Oden conta para a esposa e vassallos que, dentro de vinte anos, poderosos piratas navegarão nos mares e serão responsáveis por trazer o amanhecer para o mundo. Ele não explica o que seria este amanhecer, mas os avisa do seu desejo de abrir as fronteiras do país de *Wano* para receber estes grandes guerreiros.

A esposa de Oden, Kozuki Toki, assume o papel da terceira e última bruxa nesta reconstrução. Há especulações por parte do povo de *Wano* de que ela veio de um passado muito distante, sendo chamada várias vezes de feiticeira. Estas teorizações se mostram verdadeiras, quando descobrimos que Toki veio de oitocentos anos antes, através do poder de sua *Akuma-no-mi* que a permite viajar para o futuro. No dia da morte de Oden, quando os Bainhas Vermelhas retornam ao castelo, já em chamas pela ação dos homens de Orochi e Kaido, Toki

usa seu poder para enviar parte deles e seu filho mais velho, Kozuki Momonosuke, vinte anos para o futuro, com a esperança de que consigam ajuda de algum destes grandes guerreiros para retomarem o poder. Sua filha mais nova, Kozuki Hiyori, permanece no passado e é tirada do castelo por outro dos Bainhas Vermelhas que também permaneceu naquele tempo. Então, tendo ciência da sua reputação de feiticeira que pode viajar através do tempo, Toki se dirige à frente do castelo em chamas, e faz diante de todos os presentes uma profecia: “[v]ocês são a lua que desconhece o amanhecer. Que seus propósitos se realizem... Lançando nove sombras na noite enluarada tecida durante vinte anos... Tornando-se ciente do brilho do amanhecer.”⁶ (ODA, 2018, s/p).

Figura 24 - Profecia de Toki.



Fonte: Oda, 2021, volume 96, p. s/n.

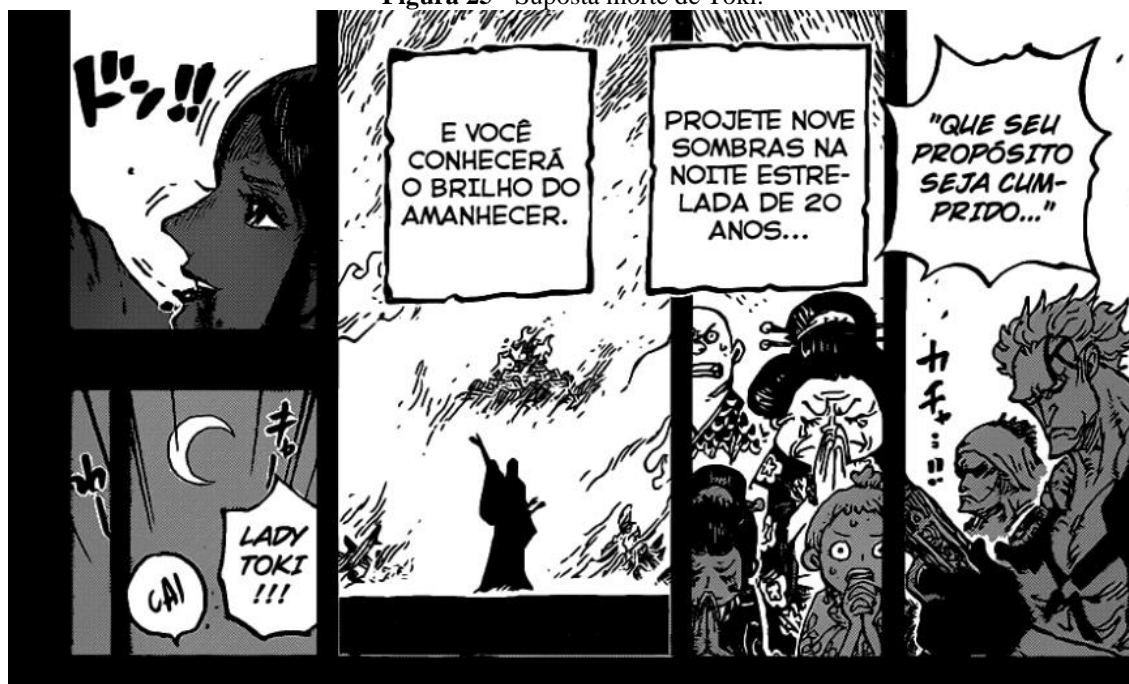
Mais uma vez, não vemos a morte da personagem, porém, em vários momentos, é afirmado que Toki morreu, além de afirmarem que há testemunhas da sua morte. Na verdade, assim como ocorre com Lady Macbeth, nenhuma das mortes das três personagens que cumprem tanto o seu papel, quanto o das estranhas irmãs, é amplamente desenvolvida, sendo apenas citada, se tanto. De qualquer forma, Orochi se sente amedrontado diante desta profecia, pois entende que as nove sombras a quem Toki se refere são os Nove Bainhas Vermelhas, que conseguiram escapar do caldeirão e que, em vinte anos, voltarão para se vingar. O que piora

⁶A transcrição foi feita a partir da citação da profecia contida no volume 91 do mangá, publicado pela Panini. O tradutor, Felipe Monte, escolheu usar o plural “Vocês são a lua...”, enquanto os tradutores do site One Piece Ex, ou OPEX, de onde a imagem foi retirada, optaram pela tradução no singular “Você é a lua...”.

seu medo é o fato de não encontrarem nenhum corpo nos escombros do castelo, fato que poderia ser – e, por muito tempo, é – atribuído ao fogo, mas que de qualquer forma preocupa o déspota.

De maneira diferente da segunda profecia em *Macbeth* (circa 1606), que mais encoraja do que amedronta a personagem principal, a profecia de Toki se aproxima mais de uma ameaça a Orochi e a Kaido, algo para eles temerem. Mais uma vez, entendemos não se tratar de uma profecia de verdade, pois seu poder permite apenas que avance no tempo, sem ser permitida voltar ao passado. Dessa forma, Toki entrega essa profecia para dar esperança aos samurais que ainda pretendem lutar pelo nome de Oden e ao povo que permanece sob o domínio de Orochi, além de ser um voto de confiança aos seus vassalos e seu filho, acreditando que irão cumprir seus papéis na retomada do poder.

Figura 25 - Suposta morte de Toki.



Fonte: Oda, 2021, volume 96, p. s/n.

Assim, Kozuki Momonosuke, sendo filho de Oden e neto de Sukiyaki, e tendo conseguido se esquivar de Orochi e Kaido graças ao poder da mãe, assume o duplo papel de Fleance, o filho de Banquo que foge no momento do assassinato de seu pai, e Malcolm, que também foge depois que seu pai é assassinado, mas em busca de ajuda na Inglaterra, para retomar seu trono de direito. O irmão mais novo de Malcolm, Donalbain, que tem um papel muito menor na trama, é relido por Oda na forma da irmã mais nova de Momonosuke, Kozuki Hyori, que, assim como o outro, se separa de seu irmão.

CENA V

Entre a Inglaterra e Zou.

(Em direção a retomada do poder. Entram Malcolm, Macduff, o exército inglês, Momonosuke, os Banhas Vermelhas, Luffy e seu bando.)

Vinte anos no futuro, o momento em que a história principal de Luffy e seus companheiros está sendo contada, Momonosuke e os Banhas Vermelhas que o acompanharam se organizam para partir em uma viagem para o exterior visando a conseguir ajuda. Antes de saírem do país de *Wano*, no entanto, são reconhecidos por alguns samurais que apoiavam Oden, quando este era vivo. Eles os informam que todos que acreditaram na profecia de Toki e ainda desejam lutar pelo clã Kozuki fizeram uma tatuagem de lua crescente invertida em seus calcanhares. A escolha por esse símbolo pode ter vindo tanto das palavras que Toki escolheu usar em sua profecia, quanto do fato de que o nome do clã Kozuki é escrito com o kanji de luz (光) e o de lua (月). Dessa forma, discretamente para que Orochi e Kaido não desconfiem, um exército começa a ser levantado.

Então, Momonosuke, assumindo o papel de Malcolm, junto com seus vassalos vão para fora do país de *Wano* em busca de ajuda estrangeira. O clã Kozuki e os *Minks*, uma espécie que consiste em animais antropomorfizados, têm uma amizade, uma aliança antiga. Apesar de não ser explicado o motivo desta conexão, Momonosuke e os Banhas vermelhas sabiam que os *Minks* lutariam por sua causa. Assim, seguem para *Zou*, a ilha onde os *Minks* se encontram. No caminho, há vários contratempos que levam Momonosuke a conhecer e fazer amizade com Luffy e seu bando.

De forma semelhante ao que ocorre em *Macbeth* (circa 1606), quando Malcolm mente a fim de testar se a lealdade de Macduff era, de fato, verdadeira, Momonosuke e seus vassalos escondem sua identidade em um primeiro momento. Apenas quando Luffy e seu bando se mostram amigos de verdade, além de demonstrarem ter uma força que seria de grande ajuda para sua causa, é que revelam quem são e o porquê de estarem em *Zou*.

Uma *diferença* interessante de ser apontada é que, quando Momonosuke é enviado ao futuro com o poder de sua mãe, ele tem apenas oito anos de idade, enquanto Malcolm já é adulto o suficiente para assumir o poder. No entanto, mesmo sendo criança, Momonosuke é tratado por seus vassalos como um líder e, após explicarem o que aconteceu em *Wano*, é ele quem assume a responsabilidade de pedir ajuda ao Bando do Chapéu de Palha e aos *Minks*. Luffy, que deseja ser o Rei dos Piratas e que terá que derrotar os *Yonkō* para atingir seu objetivo, aceita a aliança, assumindo a responsabilidade de derrotar Kaido.

Figura 26 - A verdadeira identidade de Momonosuke sendo revelada.



Fonte: Oda, 2018, volume 82, p. s/n.

Figura 27 - Explicando a situação do país de Wano para o Bando do Chapéu de Palha.



Fonte: Oda, 2018, volume 82, p. s/n.

Figura 28 - Formação da aliança entre os Samurais e os Piratas.



Fonte: Oda, 2018, volume 82, p. s/n.

O protagonista de *One Piece* (1997) é estrangeiro no país de *Wano*, mas assume o papel de Macduff. Isso porque a relação que Luffy estabelece com a ilha é através de sua rivalidade com Kaido, que, apesar de representar parte de Macbeth, também é estrangeiro. Na tragédia Shakespeariana, é Macduff que vai ao encontro de Malcolm para lhe pedir que lute. Na reconstrução que Oda faz é o contrário que ocorre. No entanto, é importante ressaltar que, assim como Macduff vai até Malcolm já com a intenção de se rebelar contra o tirano, Luffy e seu bando já tinham a intenção de acabar com o reinado de Kaido como um dos quatro imperadores do mar no momento que encontram Momonosuke. Também, assim como Macduff é um grande guerreiro e nobre escocês, Luffy é um forte pirata que está ganhando cada vez mais reconhecimento por seus feitos, chegando a ser considerado o quinto imperador do Novo Mundo, pouco depois que a aliança é formada.

Isso posto, a aliança recém-formada parte para o país de *Wano* para colocar seu plano em ação. Uma parte importante do plano era conseguir reunir o máximo de apoiadores do clã Kozuki quanto possível, através de uma mensagem codificada passada para todos com a lua tatuada em seus calcanhares. As forças dos *Mink* também seriam de grande ajuda, já que estavam indo lutar contra a esmagadora força de trinta mil homens de Kaido e Orochi. Dessa forma, na recriação de Oda, apesar de o exército estrangeiro composto dos *Mink* e do Bando do Chapéu de Palha (que pode ser comparado ao exército inglês na tragédia), ser extremamente importante, os cidadãos de *Wano* também agem ativamente na retomada do poder.

Em vista disso, a aliança vai juntando cada vez mais pessoas e recolhendo informações sobre seu inimigo, para que, na noite do Festival do Fogo, noite em que os oficiais do governo de Orochi e os Piratas Bestiais têm um banquete juntos, eles possam realizar um ataque surpresa à ilha anexa controlada por Kaido, *Onigashima*, onde o banquete ocorrerá. A ideia é que o ataque surpresa os ajude a diminuir a enorme diferença dos trinta mil soldados inimigos, para apenas cinco mil e quatrocentos da força aliada.

No decorrer das duas semanas em que a aliança está se preparando, Orochi, em seu castelo, lembrando que já se passaram os vinte anos da profecia de Toki, se preocupa. Durante um dos banquetes que faz com alguns de seus oficiais e apoiadores, recita a profecia que Toki fez, afirmando que os Nove Bainhas estão voltando para matá-lo. Acreditando que eles foram mortos no mesmo dia que seus senhores, porém, os oficiais e apoiadores de Orochi não conseguem entender o seu medo. Este episódio evoca o rastro da cena em que Macbeth, após o assassinato de Banquo, vê o seu fantasma, durante a ceia com nobres da Escócia. O déspota é o único que consegue ver o fantasma do homem assassinado, causando grande confusão entre

seus convidados. Semelhantemente, Orochi é o único que parece se preocupar com os homens considerados mortos, que por muitas vezes são referidos como os fantasmas de *Kuri*.

Figura 29 - Orochi falando que os Bainhas Vermelhas estão voltando para matá-lo.



Fonte: Oda, 2020, volume 93, p. s/n.

O que não sabemos até o momento, porém, é que este medo de Orochi não é tanto por acreditar nas palavras de Toki, quanto é, na verdade, por ter um informante infiltrado no clã Kozuki, que conta a ele sobre o plano dos vassalos de Oden. Descobrimos, no dia do ataque, quando os Bainhas Vermelhas vão ao encontro dos outros no porto prometido, mas não acham ninguém lá, que um deles é na verdade um Kurozumi atrás de vingança. No dia anterior, os homens do xogun haviam destruído todas as rotas para o porto prometido, impedindo o exército de chegar lá, além de terem destruído os barcos que eles tinham reunido para ir para *Onigashima*.

Em uma reviravolta do destino, porém, há um erro na interpretação da mensagem codificada e o porto que os Bainhas Vermelhas, e, conseqüentemente, o informante de Orochi, acreditavam ser o prometido, não o era. Os barcos que os homens de Orochi haviam destruído foram os que haviam sido abandonados e as rotas para o real porto prometido estavam intactas. Os cinco mil e quatrocentos homens aparecem em barcos no caminho para *Onigashima*, derrotando os assassinos que Orochi mandara para matar os Bainhas Vermelhas, e o plano, por um milagre, pôde continuar. O informante de Orochi usa o poder de sua *Akuma-no-mi* para fugir dali e ir ao encontro de seu senhor para lhe informar da mudança ocorrida, mas é tarde: a aliança de samurais e piratas já está a caminho.

Sem saber da confusão que levou o plano dos samurais a funcionar, Orochi é tomado por uma confiança inabalável que lembra muito a confiança que Macbeth sente ao ouvir a

segunda profecia das bruxas. O general escocês sente-se confiante pois acredita que não existam homens que não foram paridos de uma mulher, nem vê a possibilidade da floresta Birnam ir ao seu encontro. Da mesma forma, mesmo os Nove Baidas tendo sobrevivido àquele fatídico dia de vinte anos antes, Orochi acredita que a profecia não possa mais se realizar, já que acredita ter não só acabado com o plano dos vassallos de Oden, como, finalmente, matado todos também. Desse modo, assim como Macbeth, acredita que não pode mais ser derrotado.

Figura 30 - Orochi acreditando que seu plano deu certo.



Fonte: Oda, 2021, volume 97, p. s/n.

Algo parecido também ocorre a Kaido, que divide o papel de Macbeth com Orochi. Depois que os grandes piratas da antiga geração morreram ou saíram de cena, sendo alguns deles Roger, o Rei dos Piratas, Edward Newgate, ex-*Yonkō* conhecido como Barba Branca, e o próprio Kozuki Oden, único homem que foi capaz de feri-lo, Kaido não acredita que haja alguém no mundo que possa derrotá-lo. Sempre tendo sido um poderoso guerreiro, que naturalmente conquistou tudo o que tem com sua incrível força, o Rei das Feras se tornou arrogante e cheio de si. Tão arrogante e tão cheio de si, que não vê problema em ignorar a profecia feita por Toki, ou mesmo subestimar a presença e força dos piratas que sabe estarem no país de *Wano*.

Figura 31 - Confiança inabalável de Kaido.



Fonte: Oda, 2018, volume 82, p. s/n.

Em todo o caso, o exército segue para *Onigashima*, com o elemento surpresa ainda a seu favor. Ao chegarem, os Bainhas Vermelhas, usando o poder da *Akuma-no-mi* de um deles, veste todo o exército com a farda inimiga para que possam se misturar no banquete. De uma forma diferente, mas com o mesmo propósito, essa parte invoca a cena em que Malcolm pede ao exército inglês na floresta de Birnam “[q]ue cada homem corte dela um ramo/ E o carregue anti si” (SHAKESPEARE, 2011, p. 103) para que possam encobrir seus números dos olhos de espias. É essa cena que leva Macbeth a perceber que a profecia das bruxas estava se tornando realidade, já que a floresta de Birnam estava, de fato, indo ao seu encontro, e, da mesma

maneira, é a partir deste ponto que a profecia de Toki e últimas palavras de Oden no caldeirão, se mostram reais para Kaido e Orochi.

Figura 32 - A infiltração da aliança samurai-pirata.



Fonte: Oda, 2021, volume 97, p. s/n.

Enquanto o exército se mistura com os inimigos no banquete, o informante de Orochi finalmente o encontra e o deixa saber da verdade: os Bainhas Vermelhas estão vivos e em *Onigashima*. Semelhante à reação de Macbeth quando ouve do mensageiro que a mata de Birnam realmente está indo em direção a seu palácio, o xogun treme de medo. Se a primeira parte já se tornou realidade e os Bainhas Vermelhas sobreviveram, a força de Kaido pode não ser o bastante para protegê-lo.

Figura 33 - Orochi com medo ao saber que os Bainhas Vermelhas vivem.



Fonte: Oda, 2021, volume 97, p. s/n.

Mais uma vez, por estarem dividindo o papel de Macbeth, vemos o mesmo acontecer com Kaido, mas de uma forma um pouco diferente. Mesmo sabendo que os Bainhas Vermelhas e fortes piratas que vêm ganhando fama invadiram sua ilha, ele não se preocupa, pois da mesma

forma que Macbeth acredita ser invencível por não existir homem não parido por uma mulher, Kaido tem certeza de que não há alguém no mundo capaz de sequer feri-lo, quanto mais derrotá-lo. Isso muda, porém, quando os Bainhas Vermelhas o atacam de surpresa, conseguindo ferir a sua pele resistente de dragão, característica concedida pela *Akuma-no-mi* que comeu, e neles Kaido vê o vislumbre de Oden, que o avisara para não subestimar seus samurais em seus últimos momentos no caldeirão.

Figura 34 - Kaido vendo Oden em seus vassalos.



Fonte: Oda, 2021, volume 98, p. s/n.

Assim, de maneira semelhante ao que ocorre em *Macbeth* (circa 1606), após a primeira parte da segunda profecia se tornar real, a derrota dos déspotas e o fim do reinado tirânico se aproximam. Mais uma vez, na reconstrução de Oda, a morte das personagens, que assumem o papel de Macbeth, Orochi e Kaido, se aproxima da tragédia shakespeariana apenas através de suas *diferências*.

CENA VI

Entre Dunsinane, Onigashima e o céu de Wano.

(As mortes de Macbeth. Kaido, Orochi e Macbeth saem de cena.)

A morte de Macbeth, que marca também o fim da tragédia, se dá no confronto com Macduff, quando ele descobre que o inimigo não foi naturalmente parido por uma mulher, mas “(...) arrancado/ Fora do tempo ao ventre de sua mãe” (SHAKESPEARE, 2011, p. 109), nas próprias palavras do nobre escocês. No entanto, é possível afirmar, como faz Bárbara Heliadora (1997) em seu livro *Falando de Shakespeare*, que “seu fim já foi inteiramente delineado com sua destruição quando ainda vivo” (HELIODORA, 1997, p.142). Foram as escolhas que Macbeth fez, em busca de mais poder, que, aos poucos, causaram sua ruína. Desta forma, é possível interpretar que o primeiro e principal culpado pela morte de Macbeth foi ele mesmo.

Na reconstrução que faz, Oda reconstrói este fato de diferentes maneiras. Orochi adquiriu o poder de uma *Akuma-no-mi* que o permite se transformar em uma serpente de oito cabeças, no dia em que Higurashi vai ao seu encontro. Esta é uma referência a *Yamata no Orochi*, uma criatura da mitologia japonesa que possui oito cabeças e que é morta, quando todas elas são cortadas. O mesmo acontece com o xogum, sendo sua “primeira morte” causada pela personagem com quem divide o papel de Macbeth, Kaido.

Na mesma medida em que este fato mostra o quão ruins foram as escolhas de Orochi, que, na busca por poder, acabou por deixar sua vida à mercê de um pirata perigoso, mostra também a própria ambição de Kaido, que não se importa em descartar aquilo que está em seu caminho, mesmo que isso signifique tirar uma vida. No momento em que Orochi deixou de ser útil para Kaido e se tornou um empecilho em seu caminho, já que o Rei das Feras passou a almejar a Capital das Flores como sua nova base, ele o mata. Além disso, nessa interpretação em que os dois assumem o papel de Macbeth, Kaido matando Orochi é a imagem da ruína que Macbeth causou sobre si mesmo.

Figura 35 - Primeira morte de Orochi.



Fonte: Oda, 2021, volume 98, p. s/n.

Embora tenha a cabeça cortada uma vez, Orochi não morre. Ele também não tenta fugir de *Onigashima*, ainda que Kaido e os Bainhas Vermelhas representem grande perigo para ele. Apenas atea fogo no castelo, na esperança de que se alastre e cause um massacre. Então, cruza com seis dos Nove Bainhas Vermelhas, que haviam lutado contra Kaido pouco antes. Sabendo que estariam feridos, Orochi é novamente tomado por uma coragem que Macbeth também demonstra diante de Macduff, ao perceber que a profecia que realmente se realizou, mas decidindo lutar até a morte ainda assim. Os seis Bainhas Vermelhas cortam seis das sete cabeças restantes de Orochi. Sua última vida também é ceifada por um dos Bainhas Vermelhas, mas não antes de ele ser atingido pelo fogo que ele mesmo havia ateadado.

Mais uma vez, a imagem que Oda está evocando é a do mal que Macbeth causou a si mesmo. Os Nove Bainhas Vermelhas são a personificação da concretização da segunda profecia, do que ficou prometido acontecer a Orochi no momento que escolheu matar o xogum de direito do país de *Wano*, Kozuki Oden. E, assim como em *Macbeth* (circa 1606), a sensação que a morte de Orochi nos causa é a de desperdício, já que a vingança pela qual ele dedicou toda sua vida não se completou.

Figura 36 - Segunda morte de Orochi.



Fonte: Oda, 2022, volume 100, p. s/n.

Figura 37 - Última morte de Orochi.



Fonte: Oda, 2022, p. s/n.

Menos simbólica que a morte de Orochi, a derrota de Kaido se aproxima mais da cena final da tragédia shakespeariana. Momentos depois de ter lutado contra os Bainhas Vermelhas, Kaido se encontra diante de Luffy. Em *Macbeth* (circa 1606), Macduff não apenas quer vingar o assassinato de sua esposa e filhos, mas também quer salvar o seu país das mãos do déspota. É essa intenção que o faz, antes de tudo, rumar para a Inglaterra e deixar sua esposa e filhos em casa. O capitão do Bando do Chapéu de Palha, porém, tem apenas dezenove anos e ainda não é casado, nem tem filhos. Kaido não tirou a vida de ninguém próximo de Luffy, mas ele também luta contra o imperador dos mares carregando mais que as próprias ambições: luta em nome das promessas feitas para os amigos de que libertaria o país e devolveria a comida para os pratos do povo da ilha.

Figura 38 - Luffy assumindo a responsabilidade de libertar Wano.



Fonte: Oda, 2021, volume 99, p. s/n.

Este último aspecto é citado brevemente na tragédia shakespeariana por um lorde que conta a outro nobre da Escócia sobre Macduff e como ele foi se juntar ao rei inglês “[p]ra que com Sua ajuda (e apoio d’Ele,/ Lá no céu), nós possamos novamente/ *Dar carne às mesas/ Sono às nossas noites,/ Livrar de sangue festas e banquetes,/ Fazer juras leais, ter honras livres/ Que são nossos anseios*” (SHAKESPEARE, 2011, p. 72, Grifo nosso). O capitão do Bando do Chapéu de Palha luta com as mesmas intenções, em sua maioria, mas acabar com o monopólio de recursos, principalmente o de água e comida, assume um papel principal na trama do mais recente arco de *One Piece* (1997).

Desse modo, a batalha entre Kaido e Luffy tem início. E assim como ocorre no começo da luta entre Macbeth e Macduff, Kaido afirma que não há ninguém no mundo que seja capaz de derrotá-lo. Como já foi explicado anteriormente, Macbeth têm essa confiança, pois acredita na profecia das bruxas, enquanto Kaido, que sempre foi um guerreiro muito forte, simplesmente acredita que todos aqueles que podiam derrotá-lo já estavam mortos. Porém, assim como Macbeth treme ao saber que Macduff foi arrancado do útero da mãe, Kaido sente cada vez menos confiança no decorrer da luta, ao perceber que os golpes de Luffy estão fazendo efeito e ao ver o exímio guerreiro que este é.

Figura 39 - Luta entre Kaido e Luffy.



Fonte: Oda, 2022, p. s/n.

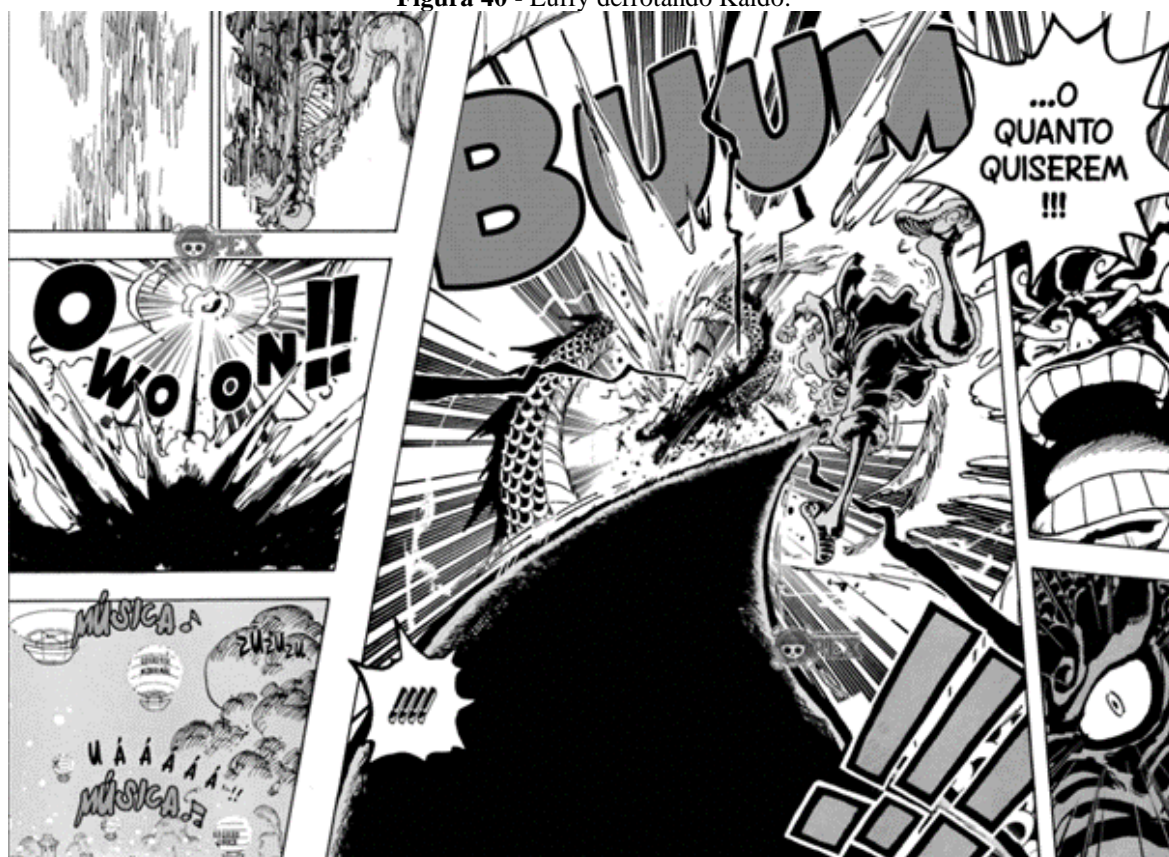
Durante a luta, somos apresentados ao passado de Kaido. Ele veio de um reino pobre que travava guerras constantemente, penando para pagar o Tributo Celestial, que é cobrado pelos Nobres Mundiais aos países filiados ao Governo Mundial e que garante às pessoas dos países direitos humanos básicos. Por isso, desde pequeno ele tinha que lutar, e aos dez anos já era o soldado mais forte de seu país. Além disso, desde muito novo, Kaido não entendia o porquê de todos terem que se curvar às vontades dos Dragões Celestiais, e se revolta, quando o rei de seu país tenta usá-lo como uma ferramenta política, trocando-o com a marinha para obter

direitos políticos. A partir de então, Kaido busca cada vez mais poder, mais força, pois, para ele, apenas os mais fortes podem dominar o mundo.

Em toda sua ambição, no entanto, assim como acontece com Macbeth, Kaido acaba perdendo o rumo, e sua luta acaba perdendo significado. Na tragédia shakespeariana, Macbeth achava que matar o rei e assumir o poder traria a ele felicidade, mas fica tão preocupado em perder o trono o tempo todo, que não consegue aproveitar seu tempo de reinado e suas ações o vão prejudicando cada vez mais. Assim, as decisões que toma para chegar e se manter no poder perdem o propósito. De forma semelhante, a busca pelo poder por parte do Rei das Feras, que teve início por não aceitar a forma com que a Nobreza Mundial dominava o mundo, transformou-o em um tirano com ações iguais, senão piores, que às dos Dragões Celestiais que ele tanto odeia: escravidão, assassinatos e domínio de nações inteiras através da força.

Ao final da luta, Kaido assume sua forma de dragão e enfrenta Luffy no céu. Enquanto se preparam para dar o golpe mais forte que têm, Kaido, que está certo de que a pessoa que conseguir derrotá-lo se tornará o Rei dos Piratas, pergunta a Luffy se ele pode mudar o mundo e qual mundo ele almeja criar. Prontamente, Luffy responde que deseja criar um mundo onde seus amigos possam comer o quanto quiserem, superando Kaido em seu ataque e, finalmente, livrando *Wano* dos déspotas.

Figura 40 - Luffy derrotando Kaido.



Fonte: Oda, 2022, p. s/n.

Assim, Kozuki Momonosuke, que assume a aparência de um adulto com a ajuda dos poderes da *Akuma-no-mi* de uma de suas vassalãs, é declarado o novo xogum do país de *Wano*. No painel em que isso ocorre, podemos ver pétalas de flores de cerejeira caindo, que, como aponta Sonia Luyten em seu livro “*Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*”, é a flor que representa os samurais, indicando que a paz voltou a reinar no país dos samurais.

Figura 41 - Um novo futuro para o país de *Wano*.



Fonte: Oda, 2022, p. s/n.

CENA VII

No presente, no passado e no futuro.

(Sobrevivendo através da voz do outro. Entram Shakespeare, Oda e Derrida.)

A análise do arco do país de *Wano* do mangá *One Piece* (1997) em comparação à tragédia shakespeariana *Macbeth* (circa 1606) nos revela um intenso processo de leitura, interpretação e reconstrução por parte de Oda. Essa reconstrução, que se aproxima do texto de partida apenas ao separar-se dele em um movimento diferencial, acrescenta valor à tragédia exatamente por ocupar um lugar que ela não consegue, do mesmo modo que o oposto também é verdade.

Esse acréscimo, no entanto, não estabelece uma relação de complementaridade, já que pensar em complemento evoca a noção de que há uma parte incompleta, uma falta que precisa ser suprida para o texto ser inteiro. A obra de Shakespeare independe da obra de Oda, e vice-versa, mas ambas se unem a partir da soma e da transformação. Assim, Derrida escolhe a noção de suplemento, que também carrega a ideia de adição, mas sem a imagem de uma parte incompleta, para descrever esta relação.

Um suplemento, como explica Rodrigues (2000) em *Tradução e Diferença*, “é uma parte que se adiciona a um todo para ampliá-lo, um adiamento, um acréscimo” (RODRIGUES, 2000, p. 208). Dessa forma, podemos pensar neste arco de *One Piece* (1997) como um dos inúmeros suplementos de *Macbeth* (circa 1606), que não pode ser colocado em posição de subalternidade ou de secundariedade em relação à tragédia, devendo ser pensado como uma parte imprescindível para a renovação e sobrevivência desta.

A voz que Oda utiliza para contar sua história não se sobrepõe à de Shakespeare, nem é sobreposta por esta. Ambas se harmonizam em uma canção que pode ser apreciada por uma nova audiência. Nesta interpretação, o arco do país de *Wano* torna-se um importante meio para que a voz do passado ainda seja ouvida no presente, e abre várias possibilidades para novas harmonias futuras.

EPÍLOGO

A presente monografia teve como objetivo analisar a reconstrução da ambição pelo poder, no arco do país de *Wano* do mangá *One Piece* (1997) através dos rastros da tragédia shakespeariana *Macbeth* (circa 1606). Para isso, dividimos o trabalho em cinco capítulos na forma de atos, em diálogo com as tragédias de Shakespeare, que também são divididas em cinco atos. Em cada ato, buscamos apresentar informações e discussões sobre tópicos relevantes relacionados à nossa pesquisa.

Após estabelecermos a possibilidade de conexão entre as duas obras através do que argumenta Marinyze Oliveira (2004) sobre adaptação e Walter Benjamin (1936) sobre a reprodutibilidade técnica da obra de arte, nos concentramos, no primeiro ato, na vida de William Shakespeare. Nesta parte, expusemos aspectos da vida do dramaturgo inglês que influenciaram nas escolhas que fez ao escrever *Macbeth* (circa 1606). Como exemplos, há a questão da sucessão da rainha Elisabeth, que sempre foi uma preocupação nacional em sua época, e o fato de James I, que assume o trono após a morte da rainha, além de ser escocês, ser considerado um exímio conhecedor das forças sobrenaturais, como exposto por Bill Bryson (2008) e Barbara Heliadora (2012).

No segundo ato, analisamos as cenas de *Macbeth* (circa 1606) que fazem com que a ambição seja considerada um dos temas principais da tragédia. Dessa forma, destacamos o papel das três bruxas, que despertam em Macbeth o desejo de conseguir mais poder, levando-o a considerar e concretizar o assassinato de Duncan e a ver os seus filhos como empecilhos. Além disso, é a previsão que fazem para Banquo, de que apesar de não ser rei, será pai de reis, que leva Macbeth a cometer o assassinato do nobre. Da mesma forma, frisamos o papel de Lady Macbeth, que não apenas encoraja o marido a cometer o assassinato do rei, como também o planeja e ajuda ativamente. Descrevemos, também, as cenas em que o déspota demonstra medo de perder o poder que tanto arriscou para obter, tomando decisões cada vez piores que acabam por causar sua ruína.

Desse modo, já tendo noção do que ocorre na peça escocesa e das influências da vivência de Shakespeare que transparecem nela, seguimos para discussões acerca da outra obra aqui analisada: *One Piece* (1997). Para isso, no terceiro ato, começamos explicando um pouco da história do mangá e das características específicas que essa mídia híbrida assumiu, ao longo dos anos, que a tornam cada vez mais popular, ao contrário do que vemos acontecer com os quadrinhos estadunidenses, por exemplo. Algumas dessas características discutidas são a

influência que sofreram do cinema, que faz com que usem mais páginas para retratar o movimento das personagens, e a ligação direta que têm com as animações japonesas, ou animes, que apelam para as audiências estrangeiras. Relevante destacar que o mercado editorial japonês publica mangás para os mais diversos públicos-alvo – crianças, adolescentes e adultos de ambos os sexos –, que é cada vez menos segregado e mais exigente com a qualidade do produto que consomem.

É no centro desse cenário que encontramos *One Piece* (1997), o mangá mais vendido da história, que detém um recorde mundial registrado no *Guinness World Records*. No quarto ato, expusemos os pontos principais desta narrativa que já conta com mais de mil capítulos e continua a ser lançado atualmente. Além de expor o enredo da obra, explicando as características importantes do mundo que Oda construiu, evidenciamos algumas especificidades fundamentais para a nossa análise, como o fato de a história ser contada em arcos narrativos, o que a torna não linear, e o fato de estes arcos em *One Piece* (1997) serem identificados tanto pela ilha em que os personagens se encontram, quanto pelo inimigo que precisam derrotar. Para mais, cada ilha apresenta características próprias e uma história específica que se une de alguma forma com a história principal do anime: a busca de Luffy e seu bando pelo One Piece, o maior tesouro do mundo. Por fim, apresentamos a narrativa do arco da nossa análise, o arco do país de *Wano*, que assume aspectos de uma peça teatral, com a divisão em três arcos, se passa em uma ilha que assume as características do Japão feudal, e que, assim como *Macbeth* (circa 1606), é uma história sobre ambição pelo poder, medo e vingança, dentre outros temas.

Após todas estas exposições, seguimos para a análise comparativa entre as duas obras no quinto ato, com base nos conceitos derridianos de rastro e *diferência*, descritos em *Tradução e Diferença* (2000) por Cristina Rodrigues. Ao discutirmos sobre tradução, pensar na equivalência entre dois textos é desconsiderar o inerente processo de leitura e interpretação por parte do tradutor, além de relegar a diferença natural que existe entre as línguas. Por outro lado, trazendo os conceitos cunhados por Jacques Derrida para o contexto da tradução, é através da *diferência*, em seu duplo sentido de diferença e adiamento, que os novos textos se aproximam do texto de partida, e essa aproximação revela a presença do rastro, unidade que contém em si este duplo movimento de retenção e adiamento.

Assim sendo, vemos que na reconstrução de sua narrativa sobre ambição pelo poder, Oda utiliza rastros da tragédia shakespeariana *Macbeth* (circa 1606). Em nossa análise, percebemos que as *diferências* ficam claras desde o início, com Oda unindo diferentes papéis

em mesmas personagens e dividindo um mesmo papel em mais de uma personagem. Como exemplo, há as três bruxas e Lady Macbeth, unidas, na releitura de Oda, em três personagens, que tanto entregam profecias a Kaido e Orochi, que ocupam o lugar de Macbeth, quanto os encorajam a cometer as terríveis ações que se seguem. Assim como na tragédia shakespeariana, é através delas que a ambição pelo poder é incitada. Ainda, Oda invoca o sobrenatural nas personagens que cumprem o papel das bruxas através das *Akuma-no-mi*, os frutos do diabo, que concedem poderes para quem as come. De maneira oposta, no entanto, o papel de Macbeth é dividido em dois, permitindo a Oda tanto explorar a complexidade da personagem principal da tragédia de Shakespeare, quanto unir a narrativa da história da ilha com a sua narrativa principal.

É através do medo que Orochi sempre demonstra em relação aos fantasmas de Kuri, além da surpresa que Kaido demonstra ao ser ferido tanto por Oden e seus Bainhas Vermelhas, quanto por Luffy, que Oda continua sua reconstrução da ambição pelo poder: os dois temem perder as posições que tanto tiveram que fazer para ocupar, temem perder o poder que conquistaram. E, assim como ocorre com Macbeth, que esperava ser feliz quando assumisse o trono, mas morre sem ter aproveitado o seu reinado, a intenção inicial dos dois que ocupam seu papel em *One Piece* (1997) perde propósito no fim. Orochi, que assume a ambição do seu avô de se tornar xogum e quer se vingar pela maneira que o povo de *Wano* tratou os Kurozumi depois do golpe falho, passa vinte anos temendo a retaliação do assassinato dos Kozuki e tentando silenciar as vozes de uma rebelião que acaba acontecendo de qualquer forma. Além disso, sua vingança não se cumpre, já que no fim das contas um Kozuki assume o posto de xogum e o povo de *Wano* é liberto. Da mesma forma, Kaido, que não concorda com a forma com que a Nobreza e Governo Mundial lideram o mundo, se perde em seu propósito e acaba virando um tirano tão ruim quanto estes.

Assim, diante de tudo o que foi exposto, chegamos à conclusão de que o arco do país de *Wano* pode ser pensado como um suplemento de *Macbeth* (circa 1606), resultante de uma ação tradutória que não se propõe à equivalência, mas se aproxima do texto de partida através das diferenças. Em “*A tarefa do tradutor*” (1923), Walter Benjamin compara a tradução com uma ânfora quebrada, que, mesmo quando recomposta, carrega as marcas dos fragmentos que se partiram. Para além disso e transportando essa metáfora para o cenário oriental, as traduções e adaptações podem ser comparadas com as cerâmicas que passaram pelo processo de *Kintsugi*, ou reparo com ouro, uma técnica japonesa que utiliza uma laca especial misturada com ouro, prata ou platina para reparar cerâmicas quebradas. Estas, agora renovadas, exaltam a beleza das

transformações que sofreram. Da mesma forma, as traduções e adaptações ostentam as marcas da reconstrução, que ainda que guardem alguma semelhança com o material de partida, são obras completamente novas e que guardam em si uma beleza única.

REFERÊNCIAS

1. FONTES BIBLIOGRÁFICAS:

- ARAÚJO, M. A Poética de Aristóteles e as humanidades digitais: Da análise dos clássicos à criação de algoritmos. In: Viso: *Cadernos de estética aplicada*, v. XII, n. 22, jan-jun/2018, p. 107-131.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: LIMA, Luiz C. *Teoria da cultura de massa*. São Paulo: Paz e Terra, 2000. p. 221-254.
- BENJAMIN, Walter. *A tarefa do tradutor*. In: BRANCO, Lucia C. Belo Horizonte: Viva Voz, 2008, p. 25-49.
- BRYSON, Bryson. *Shakespeare: O mundo é um palco*. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.
- ESTUPIÑÁN, Ayda E. B. A bruxa: criação e criadora. In: JEHA, Julio; NASCIMENTO, Lyslei. *Criadores e criaturas na literatura*. Belo Horizonte: Viva Voz, 2017, p. 15-23.
- HELIODORA, Bárbara. Introdução. In: SHAKESPEARE, William. *Macbeth*. Tradução e Introdução de Bárbara Heliodora. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012, p. 5-12.
- _____. *Macbeth*. Tradução e Introdução de Bárbara Heliodora. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.
- _____. *Falando de Shakespeare*. Rio de Janeiro: FUNARTE: Cultura inglesa, 1997.
- ITO, Kinko. Manga in Japanese History. In: MACWILLIAMS, Mark W. *Japanese Visual Culture*. Nova York: M.E Sharpe, 2008.
- ITO, Takashi. When recording in public places in Japan, privacy and portrait rights come into play. *The Japan Times*. Disponível em: <<https://www.japantimes.co.jp/community/2017/01/22/how-tos/recording-public-places-japan-privacy-portrait-rights-come-play/>> . Acesso em 27 jun. 2022.
- KAWACHI, Yoshiko. Shakespeare and Japan. Artigo disponível em: <<https://bibliotekanauki.pl/api/full-texts/2020/12/15/afe9e974-3d01-463f-a213-4f201c1525de.pdf>>. Acesso em 27 jun. 2022.
- LOUZADA, Thiago C. *Marcas que contam histórias: O storytelling aplicado na criação de marcas*. Monografia (Bacharelado em Design Gráfico) – Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás. Goiânia, 2022.
- LUYTEN, Sonia B. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo: Hedra, 2012.
- MCCARTHY, Helen. *A Brief History of Manga*. East Sussex: Ilex, 2014.
- MANGUEL, Alberto. O espectador comum: A imagem como narrativa. In: MANGUEL, Alberto. *Lendo Imagens*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001, p. 19-33.

ODA, Eiichiro. Carta aberta para o público. 7 jun. 2022. Disponível em: <https://twitter.com/Eiichiro_Staff/status/1534007255988719616?s=20&t=j-BcYpy3Fm3McwVcU3z5_g>. Acesso em 27 jun. 2022.

_____. *One Piece Volume 1*. São Paulo: Panini Comics, 2012.

_____. *One Piece Volume 3*. São Paulo: Panini Comics, 2012.

_____. *One Piece Volume 5*. São Paulo: Panini Comics, 2012.

_____. *One Piece Volume 12*. São Paulo: Panini Comics, 2013.

_____. *One Piece Volume 82*. São Paulo: Panini Comics, 2018.

_____. *One Piece Volume 90*. São Paulo: Panini Comics, 2019.

_____. *One Piece Volume 91*. São Paulo: Panini Comics, 2019.

_____. *One Piece Volume 92*. São Paulo: Panini Comics, 2019.

_____. *One Piece Volume 93*. São Paulo: Panini Comics, 2020.

_____. *One Piece Volume 94*. São Paulo: Panini Comics, 2020.

_____. *One Piece Volume 95*. São Paulo: Panini Comics, 2020.

_____. *One Piece Volume 99*. São Paulo: Panini Comics, 2021.

_____. *One Piece Volume 100*. São Paulo: Panini Comics, 2022.

_____. *One Piece Blue: Grande Arquivo de Dados*. São Paulo: Panini Comics, 2017.

OLIVEIRA, Marinyze Prates de. *Olhares Roubados*. Salvador: Quarteto, 2004.

OPEX. *One Piece Ex*. Disponível em: <<https://onepieceex.net/mangas/>>. Acesso em 27 jun. 2022.

RAMOS, Angelica Alves. *Aspectos da cultura japonesa representados no herói do mangá One Piece: análise dos conceitos de hierarquia, yakuza, on e giri*. Dissertação (Mestrado em Letras) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2018.

RODRIGUES, Cristina Carneiro. *Tradução e diferença*. São Paulo: Editora UNESP, 2000.

SANTOS, Diandra Sousa. *Ali é o Leste e Julieta é o sol: Romeu e Julieta renascem em anime na terra do sol nascente*. Dissertação (Mestrado em Letras) – Instituto de Letras, Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2015.

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

SWATMAN, Rachel. Japanese manga One Piece sets record for most printed comic series by one author ever. *Guinness World Records*, 2015. Disponível em:

<<https://www.guinnessworldrecords.com/news/2015/6/japanese-manga-%E2%80%9Cone-piece%E2%80%9D-is-most-printed-comic-series-by-one-author-ever-385868>>. Acesso em: 27 de maio de 2021.

TEZUKA, Osamu. Foreword. In: SCHODT, Frederik L. *Manga! Maga! The World of Japanese Comics*. Nova York: Kodansha America, 1983.

2. IMAGENS:

Figura 1. ODA, Eiichiro. 2021, volume 99, capítulo 1000, s/p.

Figura 2. Disponível em: <<https://onepieceex.net/mangas/leitor/1000/#15>>. Acesso em 27 jun. 2022.

Figura 3. Disponível em: <https://tezukaosamu.net/jp/manga/img/m0291/m0291_03.jpg>. Acesso em 10 maio 2022.

Figura 4. Equipe de arte da Panini, 2012, p. s/n.

Figura 5. Disponível em: <https://twitter.com/d_kumii/status/1472265406769352704>. Acesso em 27 jun. 2022.

Figura 6. ODA, Eiichiro. 2012, volume 3, capítulo 21, p. 101.

Figura 7. Disponível em: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/39/Onepiece-welt_%282%29.png/260px-Onepiece-welt_%282%29.png>. Acesso em 27 jun. 2022.

Figura 8. ODA, Eiichiro. 2013, volume 12, capítulo 101, p. 44.

Figura 9. ODA, Eiichiro. 2012, volume 5, capítulo 41, p. 132.

Figura 10. ODA, Eiichiro. 2021.

Figura 11. Disponível em: <<https://onepieceex.net/mangas/leitor/909/#10>>. Acesso em 27 jun. 2022.

Figura 12. ODA, Eiichiro. 2019, volume 92, capítulo 924, p. s/n.

Figura 13. Disponível em: <https://www.adachi-hanga.com/ukiyo-e/items/choki007/choki007_main.jpg>. Acesso em 27 jun. 2022.

Figura 14. ODA, Eiichiro. 2019, volume 91, p. s/n.

Figura 15. Disponível em: <<https://onepieceex.net/mangas/leitor/965/#9>>. Acesso em 27 jun. 2022.

Figura 16. Disponível em: <<https://onepieceex.net/mangas/leitor/965/#10>>. Acesso em 27 jun. 2022.

Figura 17. Disponível em: <<https://onepieceex.net/mangas/leitor/965/#13>>. Acesso em 27 jun. 2022.

Figura 18. Disponível em: <<https://onepieceex.net/mangas/leitor/965/#15>>. Acesso em 27 jun. 2022.

Figura 19. Disponível em: <<https://onepieceex.net/mangas/leitor/1049/#5>>. Acesso em 27 jun. 2022.

Figura 20. Disponível em: <<https://onepieceex.net/mangas/leitor/968/#16>>. Acesso em 27 jun. 2022.

Figura 21. Disponível em: <<https://onepieceex.net/mangas/leitor/971/#9>>. Acesso em 27 jun. 2022.

Figura 22. Disponível em: <<https://onepieceex.net/mangas/leitor/972/#15>>. Acesso em 27 jun. 2022.

Figura 23. Disponível em: <<https://onepieceex.net/mangas/leitor/972/#12>>. Acesso em 27 jun. 2022.

Figura 24. Disponível em: <<https://onepieceex.net/mangas/leitor/973/#12>>. Acesso em 27 jun. 2022.

Figura 25. Disponível em: <<https://onepieceex.net/mangas/leitor/973/#13>>. Acesso em 27 jun. 2022.

Figura 26. ODA, Eiichiro. 2018, volume 82, capítulo 817, p. s/n.

Figura 27. ODA, Eiichiro. 2018, volume 82, capítulo 818, p. s/n.

Figura 28. ODA, Eiichiro. 2018, volume 82, capítulo 819, p. s/n.

Figura 29. ODA, Eiichiro. 2018, volume 93, capítulo 932, p. s/n.

Figura 30. Disponível em: <<https://onepieceex.net/mangas/leitor/979/#3>>. Acesso em 27 jun. 2022.

Figura 31. ODA, Eiichiro. 2018, volume 82, capítulo 824, p. s/n.

Figura 32. Disponível em: <<https://onepieceex.net/mangas/leitor/978/#9>>. Acesso em 27 jun. 2022.

Figura 33. Disponível em: <<https://onepieceex.net/mangas/leitor/982/#8>> Acesso em 27 jun. 2022.

Figura 34. Disponível em: <<https://onepieceex.net/mangas/leitor/986/#16>>. Acesso em 27 jun. 2022.

Figura 35. Disponível em: <<https://onepieceex.net/mangas/leitor/985/#14>>. Acesso em 27 jun. 2022.

Figura 36. Disponível em: <<https://onepieceex.net/mangas/leitor/1009/#3>>. Acesso em 28 jun. 2022.

Figura 37. Disponível em: <<https://onepieceex.net/mangas/leitor/1048/#14>>. Acesso em 28 jun. 2022.

Figura 38. ODA, Eiichiro. 2018, volume 99, capítulo 1000, p. s/n.

Figura 39. Disponível em: < <https://onepieceex.net/mangas/leitor/1045/#17>>. Acesso em 28 jun. 2022.

Figura 40. Disponível em: < <https://onepieceex.net/mangas/leitor/1049/#12>>. Acesso em 28 jun. 2022.

Figura 41. Disponível em: < <https://onepieceex.net/mangas/leitor/1051/#14>>. Acesso em 28 jun. 2022.