



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
INSTITUTO DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LITERATURA E CULTURA**

DIANDRA SOUSA SANTOS

***ALI É O LESTE E JULIETA É O SOL: ROMEU E JULIETA RENASCEM
EM ANIME NA TERRA DO SOL NASCENTE.***

Salvador
2015

DIANDRA SOUSA SANTOS

***ALI É O LESTE E JULIETA É O SOL: ROMEU E JULIETA RENASCEM
EM ANIME NA TERRA DO SOL NASCENTE.***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Literatura e Cultura do Instituto de Letras da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Literatura e Cultura.

Orientadora: Profa. Dra. Elizabeth Santos Ramos

Salvador
2015

Ao meu pai, Vivaldo, meu maior exemplo de força, perseverança e amor incondicional.

AGRADECIMENTOS

A minha mãe, Luzia, por todos os sacrifícios feitos para garantir que eu tivesse uma boa educação. Serei sempre grata.

A minha orientadora, professora Elizabeth Ramos, pela confiança em mim, pelas palavras de apoio em momentos difíceis e por toda a ajuda oferecida ao longo desse trabalho.

A professora Denise Carrascosa, por ter proporcionado a possibilidade de ministrar a disciplina LETA98 - O Teatro de Língua Inglesa, experiência fundamental para o meu crescimento como professora.

As professoras Cássia Lopes, Livia Natália e Eliana Franco, pelas excelentes aulas na Pós Graduação.

A Valéria Serpa, por me indicar o anime *Romeo x Juliet* e me presentear com um maravilhoso objeto de pesquisa.

A Líliam Lima, por me ajudar com a revisão desta dissertação.

Ao Programa de Pós Graduação em Literatura e Cultura da UFBA.

A CAPES, pelo financiamento durante os dois anos de Mestrado.

Aos criadores do Kindle, do Kobo e do Scribd e aos que fazem upload de livros em PDF.

A todos que, de alguma forma, contribuíram para a construção deste trabalho.

*E nossa história não estará pelo avesso assim, sem final feliz.
Teremos coisas bonitas pra contar...
E até lá, vamos viver.
Temos muito ainda por fazer.
Não olhe pra trás, apenas começamos.
O mundo começa agora.
Apenas começamos...*

(Metal Contra as Nuvens - Legião Urbana)

RESUMO

A dissertação intitulada *Ali é o leste e Julieta é o Sol: Romeu e Julieta renascem em anime na Terra do Sol Nascente* se insere no campo dos Estudos de Tradução e toma como objeto de pesquisa o texto dramático *Romeu e Julieta* (1594) escrito por William Shakespeare e sua tradução em anime, *Romeo x Juliet*, escrito por Reiko Yoshida, dirigido por Fumitoshi Oizaki, desenhado por Hiroki Harada e lançado no Japão em 2007. Entendendo a tradução como atividade cultural e criativa e o tradutor como sujeito cultural que sempre dialogará com seu contexto ao produzir sua obra, a pesquisa analisa de que forma os tradutores de *Romeo x Juliet* transformam o texto shakespeariano e criam um novo texto considerando as idiossincrasias do formato de chegada e a rede de expectativas do público-alvo, estabelecendo, ao mesmo tempo variados diálogos não apenas com *Romeu e Julieta*, mas também com diversas outras peças shakespearianas. A fim de conduzir tal discussão, nos concentramos, em um primeiro momento, no texto de partida e seu contexto de produção a partir das reflexões de Vivien Kogut (2003), Anthony Burgess (1996), Barbara Heliodora (2008), Marjorie Garber (2004) e David Benington (2004). Em seguida, abordamos o universo dos *mangás* e *animes*, suas histórias, características e convenções com base nas considerações de Timothy Craig (2000), Afonso Moliné (2004), Paul Gravett (2006), Cristiane Sato (2007) Robin Brenner (2007) e Kinko Ito (2008). Por fim, nos dedicamos à análise dos aspectos selecionados em *Romeo x Juliet* e para isso utilizamos reflexões de pesquisadores como Gilles Poitras (2001), Dani Cavallaro (2010a; 2010b), Robert Stam (2006) Tiphane Samoyault (2008) e Cristina Carneiro Rodrigues (2000).

Palavras-chave: *Romeo x Juliet*. *Romeu e Julieta*. *Anime*. William Shakespeare. Tradução Intersemiótica.

ABSTRACT

The dissertation entitled *Ali é o leste e Julieta é o Sol': Romeu e Julieta renascem em anime na Terra do Sol Nascente* is within the field of Translation Studies and comprises, as its research objects, the dramatic text *Romeo and Juliet* (1594), by William Shakespeare and its translation into the anime *Romeo x Juliet*, written by Reiko Yoshida, directed by Fumitoshi Oizaki, designed by Hiroki Harada, and released in Japan in 2007. This research aims at analyzing how the translators transform the Shakespearean text into a new one considering the particularities of the final format as well as the target audience expectations, while establishing a variety of dialogues not only with *Romeo and Juliet* but also with other Shakespearean plays. Therefore, it is of great importance here to understand the translation process as a cultural and creative activity and the translator as a singular individual who will always establish connections with his context to produce his work. To unfold this discussion, we focus at first on the source text and its context of production along with the reflections developed by Vivien Kogut (2003), Anthony Burgess (1996), Barbara Heliodora (2008), Marjorie Garber (2004) and David Benvington (2004). Then, we approach the world of manga and anime, their history, features, and conventions based on considerations by Timothy Craig (2000), Alfonso Moliné (2004), Paul Gravett (2006), Cristiane Sato (2007) Robin Brenner (2007) and Kinko Ito (2008). Finally, we develop an analysis of selected aspects from *Romeo x Juliet* based on the works of researchers such as Gilles Poitras (2001), Dani Cavallaro (2010a; 2010b), Robert Stam (2006) Tiphonie Samoyault (2008) and Cristina Carneiro Rodrigues (2000).

Key Words: *Romeo x Juliet*. *Romeo and Juliet*. Anime. William Shakespeare. Intersemiotic Translation.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1: Exemplo de discurso sobre tradução | 12 |
| Figura 2: Pôsteres promocionais de <i>Romeo x Juliet</i> | 15 |
| Figura 3: Exemplo de Palco Móvel | 21 |
| Figura 4: <i>Everyman</i> e a Morte | 21 |
| Figura 5: Esboço da estrutura do palco elisabetano | 22 |
| Figura 6: Réplica do Globe Theater construída em 1997 em Southbank, Londres | 22 |
| Figura 7: Exemplo de <i>chôjûgiga</i> | 41 |
| Figura 8: Exemplo de <i>nanban</i> | 41 |
| Figura 9: Exemplo de <i>ukiyo-e</i> | 41 |
| Figura 10: Ilustração por Katsuhika Hokusai | 41 |
| Figura 11: <i>Tagosaku to Mokubē no Tōkyō-Kenbutsu (1901)</i> | 43 |
| Figura 12: <i>Namakura Gatana (1917)</i> | 43 |
| Figura 13: <i>Momotarō no Umiwashi (1943)</i> | 44 |
| Figura 14: <i>ShinTakarajima (1946)</i> | 44 |
| Figura 15: Mangá <i>Astro Boy (1952)</i> | 46 |
| Figura 16: Anime <i>Astro Boy (1963)</i> | 46 |
| Figura 17: Pôster de <i>Sailor Moon</i> | 48 |
| Figura 18: Pôster de <i>Pokémon</i> | 48 |
| Figura 19: Pôster de <i>Hantaro (2000)</i> | 52 |
| Figura 20: Pôster de <i>Death Note (2006)</i> | 52 |
| Figura 21: Exemplos de convenções relacionadas às emoções | 52 |
| Figura 22: Exemplo de nudez | 53 |
| Figura 23: Exemplo de <i>fanservice</i> | 53 |
| Figura 24: Pôster de <i>DirtyPair</i> | 54 |
| Figura 25: Capa de <i>Turma da Mônica Jovem</i> | 54 |
| Figura 26: Diálogo entre Benvólio e Cordélia | 60 |
| Figura 27: Corpo da Senhora Capuleto | 62 |
| Figura 28: <i>Romeo e Juliet</i> lutando | 62 |
| Figura 29: <i>Neo Verona</i> | 63 |
| Figura 30: Grade Árvore <i>Escalus</i> | 63 |
| Figura 31: <i>Romeo</i> e seu <i>ryūba</i> | 66 |
| Figura 32: Pétalas de Iris ao vento | 66 |
| Figura 33: <i>Romeo e Juliet</i> | 68 |
| Figura 34: Leontes Montecchio | 68 |
| Figura 35: Arquitetura de <i>Neo Verona</i> | 74 |
| Figura 36: Cartazes em Italiano | 74 |
| Figura 37: Citação <i>Otelo</i> | 77 |
| Figura 38: Citação <i>Ricardo III</i> | 77 |
| Figura 39: Reação de Antônio | 78 |
| Figura 40: Morte de Leontes Montéquio | 81 |
| Figura 41: Loucura de Mercutio | 81 |
| Figura 42: Cartaz que divulga <i>Otello</i> | 82 |
| Figura 43: Referência a <i>Como Gostais</i> | 82 |
| Figura 44: Peça sendo encenada | 82 |

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| INTRODUÇÃO | 10 |
| 1 <i>ROMEU E JULIETA</i>: O TEXTO SHAKESPEARIANO COMO PALIMPSESTO | 17 |
| 1.1 OS CAMINHOS DO TEATRO NA INGLATERRA | 19 |
| 1.2 OS DESDITOSOS AMANTES DE VERONA | 24 |
| 1.3 O TEXTO SHAKESPEARIANO COMO PALIMPSESTO | 31 |
| 2 O UNIVERSO DOS MANGÁS E ANIMES | 38 |
| 2.1 AFINAL O QUE SÃO MANGÁS E ANIMES? | 40 |
| 2.1.1 Os primeiros passos de uma longa trajetória | 40 |
| 2.1.2. Do Japão para o outro lado do mundo | 46 |
| 2.1.3 Um formato para os mais variados públicos | 49 |
| 3 <i>ROMEO X JULIET</i>: TECENDO UM NOVO TEXTO | 56 |
| 3.1 ROMANCE E REVOLUÇÃO: OS DESDITOSOS AMANTES DE <i>NEO</i> VERONA | 58 |
| 3.2 JUNTANDO LINHAS E RETALHOS | 69 |
| 3.2.1 Uma teia de (inter) textos | 73 |
| 3.2.2 Unindo os pontos | 85 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS | 87 |
| REFERÊNCIAS | 92 |

INTRODUÇÃO

Pluralidade de línguas e sociedades, cada língua é uma visão de mundo, cada civilização é um mundo. O sol que canta o poema asteca é diferente do sol do hino egípcio, mesmo que o astro seja o mesmo.

(Octavio Paz em *Traducción: literatura y literalidad*)

Em *Adaptation (Adaptação)*¹, filme lançado em 2002, Charles Kaufman recebe a tarefa de escrever o roteiro de *The Orchid Thief (O Ladrão de Orquídeas, 1998)*, livro escrito por Susan Orleans, cuja história trata de John Laroche (personagem do título) e sua obsessão em encontrar a “orquídea fantasma”, uma espécie rara e quase impossível de ser cultivada em estufa. Embora Kaufman já tenha produzido outros roteiros bem sucedidos e todos acreditem que ele fará um excelente trabalho, esse projeto acaba por se revelar um desafio inesperado, levando o roteirista a um grave bloqueio criativo. A principal causa dessa crise fica clara para o espectador, quando Kaufman, em conversa com seu agente, explica que *O Ladrão de Orquídeas* “é a obra de outra de outra pessoa. Eu tenho uma responsabilidade para com Susan (autora do livro)”.²

Kaufman deseja ser fiel ao texto de Orleans, ao que acredita ser sua essência, elemento fundamental a ser transportado para o filme. Tal desejo, contudo, o deixa paralisado e incapaz de fazer qualquer progresso em seu trabalho. O roteirista nunca se mostra satisfeito com suas idéias, que parecem sempre inferiores ao material de partida. Ele também lida com outra questão: a dificuldade que encontra em conciliar seu anseio por fidelidade com a necessidade premente de adequá-lo ao meio de chegada – o cinema. Sua angústia chega a tal ponto que ele passa a ser assombrado pela figura da autora – seja sua sombra em um restaurante ou sua foto na contracapa do livro – até que decide cruzar o país para conversar com ela e descobrir o que ela de fato quis dizer, acreditando que, assim, conseguirá, finalmente, produzir um bom roteiro e, conseqüentemente, um bom filme. O roteirista parece compartilhar da mesma opinião que John North, personagem de *Shipwreck (2003)*, romance escrito por Louis Begley:

¹Dirigido por Spike Jonze e roteirizado por Charles Kaufman, *Adaptação* trata de sua própria produção. Kaufman (roteirista de filmes como *Brilho Eterno de uma Mente sem Lembranças* e *Quero Ser John Malkovich*) é escolhido para escrever o roteiro de *O Ladrão de Orquídeas*, mas não consegue levar o processo adiante, decidindo, por fim, escrever sobre a sua experiência de adaptação.

² Tradução Nossa: “It’s someone else’s material. I have a responsibility to Susan”.

“no fim das contas, parecia que meu roteiro valia muito menos que o livro e isso se aplicaria também ao filme”.³ (BEGLEY, 2003 *apud* HUTCHEON, 2006. p. 2)

A história de Kaufman apresenta um ponto comum a muitos tradutores durante a realização de sua tarefa: a convicção de que lhes cabe recuperar os significados e as intenções do autor “original”, escritas em outra língua/linguagem A, e transportá-las em sua totalidade e em segurança para uma língua/linguagem B. Essa contínua busca por fidelidade é permeada pela angústia do débito e da traição, sentimento, compartilhado por Kaufman durante o filme, de que a tradução sempre estará em posição de secundariedade em relação ao texto de partida.

De acordo com Rosemary Arrojo em *Oficina de Tradução: a teoria na prática* (2007), os Estudos da Tradução estiveram, durante muito tempo, sob a égide da Linguística, sendo vistos como campo de análise de operações ligadas apenas à língua e resultantes de transposição de significados. O papel do tradutor seria simplesmente transportar a carga de significados de um texto escrito para outro, buscando sempre a sua própria invisibilidade e a fidelidade à “essência” do texto de partida. Tal abordagem se mostra problemática, pois, como afirma a autora,

se pensarmos o processo de tradução como transporte de significados entre língua A e B, acreditamos ser o texto original um objeto estável, ‘transportável’, de contornos absolutamente claros, cujo conteúdo podemos classificar completa e objetivamente. [...] Ao mesmo tempo, se compararmos o tradutor ao encarregado do transporte dessa carga, assumiremos que sua função, meramente mecânica, se restringe a garantir que a carga chegue intacta ao seu destino. Assim, o tradutor traduz, isto é, transporta a carga de significados, mas não deve interferir nela, não deve interpretá-la. (ARROJO, 2007. p12-13).

Assumir que a tradução se resume a reorganizar conjuntos de significados prontos e estanques de uma língua/um meio semiótico para outro é aceitar que todo texto encerra em si um significado latente, que antecede o ato da interpretação. Se o texto traz em si as intenções de seu autor, isso significa que a função do leitor (e, conseqüentemente, do tradutor) é conduzir uma leitura correta já existente, extraindo do texto seu núcleo, sua essência. Tal abordagem desconsidera que interpretar é inerente à leitura. Como assinala Arrojo, o que acreditamos ser a intenção do autor em um texto será sempre a nossa interpretação do que lemos (ARROJO, 2007). Nenhuma leitura – e, conseqüentemente, nenhum processo interpretativo – acontece fora do jogo da linguagem e não deixará de ser influenciada por aspectos sociais, culturais e históricos, nem pela subjetividade do leitor. Ler não é proteger

³Tradução Nossa: “All in all, it seemed to me that my screenplay was worth much less than the book, and that the same would be true of the film”.

intenções inseridas no texto pelo seu autor, mas uma atividade de produção de significados. Um texto sempre se mostrará permeado de outros textos, sempre se apresentará como uma plataforma, onde inúmeras faces textuais se encontram. “A originalidade completa não é possível nem desejável”, afirma Stam (2006). “E se a ‘originalidade’ na literatura é desvalorizada, a ‘ofensa’ de ‘trair’ essa originalidade através de, por exemplo, uma tradução ‘infiel’, é muito menos grave”. (STAM, 2006. p. 24) Diante disso, fica claro que traduzir é trabalho criativo realizado por um sujeito inserido em determinado contexto, com o qual sempre dialogará durante o processo tradutório. Daí a possibilidade de haver múltiplas leituras de uma mesma obra.

Contudo, o critério utilizado por muitos para a avaliação de traduções ainda é o da fidelidade. Como afirma Robert Stam em *Teoria e Prática da Tradução: da Fidelidade à Intertextualidade* (2006), a linguagem utilizada pela crítica e pelo público ao avaliar traduções filmicas se revela qualificada por termos moralistas tais como, “deformação”, “violação” e “vulgarização”. A atividade do tradutor é, nessa perspectiva, vista como um ato de violência, marcado pela perda de elementos essenciais a partir de uma simplificação do texto de partida.

Figura 1: Exemplo de discurso sobre tradução



Fonte: Google

Essa perspectiva se intensifica ainda mais, quando se trata da tradução de textos canônicos, a exemplo da produção dramática de William Shakespeare, para um meio considerado “inferior” à literatura e ao teatro, como é o caso do cinema, da televisão e dos quadrinhos. Como aponta Linda Hutcheon em *A Theory of Adaptation* (2006), pode ser mais aceitável transformar um texto como *Romeu e Julieta* em um *ballet* do que em um filme contemporâneo como *Romeo + Juliet* (1996), dirigido por Baz Luhrmann. Um exemplo desse tipo de abordagem pode visto no comentário feito por Rubens Edwald Filho para o canal de

cinema da UOL em sua sinopse do filme brasileiro *As Alegres Comadres*, (2003) releitura da peça *As Alegres Comadres de Windsor* produzida por Leila Hipólito,

Não é fácil transpor Shakespeare para o cinema. Muito menos num filme brasileiro, onde a ação de época acontece no interior de Minas, em Tiradentes. Para piorar, o texto não é das obras primas do autor, mas uma comédia menor, ainda que simpática: "As Alegres Comadres" (originalmente de Windsor). O resultado é mediano, nem ruim, nem memorável.⁴

Diante de reações tão negativas, seria de se esperar que traduzir textos literários para outros meios semióticos não fosse uma atividade frequente. Porém, o que vemos é o oposto: “traduções estão por toda a parte”⁵, sinaliza Hutcheon (2006). Todos os anos, a indústria cinematográfica lança dezenas de traduções fílmicas, isso sem esquecer as releituras para a televisão, canais do Youtube, videogames, quadrinhos, espetáculos de dança e assim por diante. Na opinião de Hutcheon, a popularidade das traduções (intersemióticas) se deve à capacidade que essa atividade tem de mesclar *repetição* e *variação*, “o conforto do conhecido combinado com o sabor picante da surpresa”⁶ (HUTCHEON, 2006. p. 4). A tradução repete, mas nunca para replicar. Por ser produzida em um contexto distinto e por sujeitos diversos qualquer tradução será construída sobre a diferença. Ainda segundo Hutcheon, “traduzir sempre envolve (re) interpretação e (re) criação”⁷(HUTCHEON, 2006. p. 8).

Nenhum texto, nem mesmo aqueles que desfrutam do *status* de cânone literário, encerra o movimento de leitura e interpretação. Daniel Fischlin e Mark Fortier argumentam que “se traduções de Shakespeare de alguma forma reforçam sua posição no cânone [...] é um novo Shakespeare que está em ação”⁸. (FISCHLIN; FORTIER. 2000. p. 6 *apud* CAVALLARO, 2010a. p.100). Os textos shakespearianos têm sido adaptados continuamente. Em uma busca no site IMDb (*Internet Movie Database*) é possível encontrar mais de mil referências a traduções fílmicas das peças de Shakespeare, entre curta e longa metragens, filmes para internet e para a televisão⁹. Diante de um número tão grande de traduções, pensar em uma essência, em seu sentido unívoco, se torna algo extremamente problemático. Cada uma dessas releituras traz a interpretação de um grupo de pessoas (diretores, roteiristas,

⁴“*As Alegres Comadres (2003)*”. Disponível em: <http://cinema.uol.com.br/resenha/teste/2003/as-alegres-comadres.jhtm>.

⁵Tradução Nossa: “Adaptations are everywhere today”.

⁶Tradução Nossa: “Part of this pleasure, I want to argue, comes simply from repetition with variation, from the comfort of ritual combined with the piquancy of surprise”.

⁷Tradução Nossa: “(...) adaptation always involves both (re-)interpretation and then (re-)creation”.

⁸Tradução Nossa: “If adaptations of Shakespeare somehow reinforce Shakespeare’s position in the canon ... it is a different Shakespeare that is at work”.

⁹*William Shakespeare*: Disponível em: <<http://www.imdb.com/name/nm0000636/>>>. Último acesso em: 17 de Janeiro de 2014.

figurinistas, entre outros) dos textos de partida. Esses tradutores, como são entendidos nesta dissertação, operam um processo transformacional do material shakespeariano, sempre levando em conta as características do suporte que receberá a tradução, bem como o contexto para o qual a história é deslocada e a rede de expectativas do público alvo que se tem em mente. É a partir de tal perspectiva dialógica que esta dissertação conduzirá a análise e discussão da tradução de *Romeu e Julieta*, peça escrita por William Shakespeare entre 1591 e 1595, para o anime *Romeo x Juliet*, escrito por Reiko Yoshida, dirigido por Fumitoshi Oizaki, desenhado por Hiroki Harada e lançado no Japão em 2007.

Escrita no início da carreira de Shakespeare como dramaturgo, *Romeu e Julieta* traz a trágica história dos amantes que pertencem a poderosas famílias inimigas de Verona (Montéquios e Capuletos), se apaixonam e, contando com a ajuda do Frei Lourenço, conseguem se casar. Porém, no mesmo dia das núpcias, Romeu acaba assassinando o primo de sua esposa e é banido da cidade. Para evitar um segundo casamento forçado, Julieta toma uma poção e faz com que todos acreditem que está morta. O Frei manda uma mensagem explicando o plano para Romeu, mas o bilhete não chega a tempo. Ouvindo a notícia de que sua amada havia morrido, Romeu volta a Verona, decidido a não mais viver e, tomando o veneno fatal, morre aos pés de Julieta, segundos antes desta acordar. Ao perceber que o plano deu errado e seu marido está morto, Julieta se suicida. Ao Frei cabe explicar o que aconteceu. Após a tragédia, os dois patriarcas selam a paz entre as famílias em honra à memória de seus filhos.

Romeo x Juliet, o anime, também remete ao amor entre membros de famílias rivais. A história se passa em Neo Verona, um continente flutuante governado pelo tirano Montecchio que quatorze anos antes matou toda a família Capuleto, então governante da cidade, com o objetivo de tomar o poder. Em meio a esses homicídios, uma garotinha sobrevive: Julieta Fianmata Asto Capuleto. Os partidários dos Capuletos que conseguiram sobreviver decidem esconder a menina, na esperança de que no futuro ela pudesse liderar uma revolução. Para protegê-la, vestem-na como um menino e dão-lhe o nome de Odin. Julieta cresce tendo que se esconder, mas sem saber nada sobre o que aconteceu na sua infância. Pouco tempo antes de completar dezesseis anos, Julieta e Romeu se conhecem e se apaixonam. Pouco tempo depois, Julieta descobre a verdade sobre o seu passado e também que Romeu Candorebanto Montecchio é filho do homem que matou seus pais. A partir daí, idas e vindas também conduzem os heróis a um triste desfecho. O *anime* em questão é composto por vinte e quatro episódios produzidos pelo estúdio Gonzo. Em 2009, *Romeo x Juliet* foi dublado e legendado

em língua inglesa e lançado nos Estados Unidos pela Funimation Entertainment. Em nossa análise, partiremos das legendas disponíveis no DVD comercializado.

Figura 2: Pôsteres promocionais de *Romeo x Juliet*



Fonte: Google

O principal objetivo desta pesquisa é analisar e discutir como os tradutores de *Romeo x Juliet* transformam o texto de partida shakespeariano, levando em conta as características desse novo meio de expressão, bem como as expectativas e preferências de um novo público alvo, estabelecendo, ao mesmo tempo, diversos diálogos não apenas com *Romeu e Julieta*, mas também com diferentes textos shakespearianos.

Para fins de organização, esta dissertação está dividida em três capítulos. O primeiro intitula-se *ROMEU E JULIETA: O TEXTO SHAKESPEARIANO COMO PALIMPSESTO*. Nele discutiremos os caminhos do drama na Inglaterra e o contexto em que Shakespeare produziu suas peças. Também nos dedicaremos a uma análise de *Romeu e Julieta*, seus temas, personagens e conflitos. Por fim, procuraremos pensar o texto shakespeariano como palimpsesto, revelando assim o caráter intertextual de sua produção dramática, problematizando a noção de originalidade. Para o desenvolvimento de nossa análise, partiremos dos estudos de Vivien Kogut (2003), Anthony Burgess (1996), Aimara da Cunha Resende (2008; 2011), Barbara Heliodora (2008), Marjorie Garber (2004), Stanley Wells (2010) e David Benvington (2004) e das reflexões de Rosemary Arrojo (2007), Gilles Deleuze (1974) e Michel Foucault (2000; 2002).

O UNIVERSO DOS MANGÁS E ANIMES é o título do segundo capítulo, no qual discutimos a disseminação dos quadrinhos e desenhos animados japoneses, após a Segunda Guerra Mundial. Também abordaremos as características e convenções desse suporte, uma vez que tais elementos se mostram relevantes para análise da tradução realizada por Oizaki, Yoshida e Harada. Essa discussão será conduzida a partir dos textos de Timothy Craig (2000),

Afonso Moliné (2004), Paul Gravett (2006), Cristiane Sato (2007) Robin Brenner (2007) e Kinko Ito (2008).

Finalmente, temos o terceiro capítulo: *ROMEO X JULIET: TECENDO UM NOVO TEXTO* no qual nos dedicaremos a *Romeo x Juliet* como tradução de *Romeu e Julieta*. Iremos nos concentrar na análise das estratégias utilizadas pelos tradutores ao deslocar o texto shakespeariano de partida para um novo contexto e suporte. Além disso, discutiremos as diferentes formas através das quais o anime estabelece diálogos com outros textos dramáticos de William Shakespeare, utilizando como guia de análise dos dados, as contribuições de Gilles Poitras (2001), Dani Cavallaro (2010a; 2010b), Robert Stam (2006) Tiphane Samouylt (2008) e Cristina Carneiro Rodrigues (2000).

A importância desta pesquisa reside, a nosso ver, na possibilidade de se discutir a tradução de um texto canônico e mundialmente conhecido para um contexto completamente diferente daquele da Inglaterra elisabetana do século XVI, mostrando como as traduções são fundamentais para a revitalização de textos literários. Ademais, não identificamos, no Brasil, trabalhos no campo dos Estudos da Tradução construídos sobre o anime em questão.

1 *ROMEU E JULIETA*: O TEXTO SHAKESPEARIANO COMO PALIMPSESTO

No story comes from nowhere; new stories are born of old.
(Salman Rushdie em *Haroun and the Sea of Stories*)

Os textos dramáticos escritos por William Shakespeare (1554–1616) para o teatro renascentista sob os reinados de Elizabeth I (1558-1603) e Jaime I (1603-1625) foram extremamente populares entre seus contemporâneos. Produzidos com vistas ao sucesso, sobretudo econômico, levavam em consideração a tradição teatral da época e as características e preferências do público que frequentava os teatros londrinos. Embora Shakespeare fosse apenas um dos vários atores/dramaturgos que almejavam viver da produção dramática na cena teatral de Londres, ele se tornou o nome mais importante quando fazemos qualquer referência ao drama produzido nas épocas elisabetana e jacobina. Mesmo depois de quase quatrocentos anos de sua morte, suas peças continuam sendo não apenas encenadas, mas também adaptadas para outros suportes semióticos, da tela do cinema até as páginas das histórias em quadrinho.

Escritas para um teatro que tinha como público tanto a plebe quanto a corte, as peças shakespearianas foram alçadas, sobretudo a partir do século XIX, à condição de centro do cânone literário ocidental. A partir de então, usando o conceito cunhado por Walter Benjamin em seu basilar ensaio *A Obra de Arte da Era de sua Reprodutibilidade Técnica* (1936), podemos dizer que Shakespeare e seus textos são revestidos por uma “aura” de sacralidade, que os torna objeto de culto. Partindo de tal visão, a tradição passa a demandar que as abordagens tradutórias a Shakespeare, bem como a outros autores canônicos, sejam pautadas pelo respeito à genialidade do original, pela preservação de suas intenções e da essência de seus textos. Pensando a partir do viés da tradução, uma das consequências dessa demanda é a produção de um discurso que secundariza a prática tradutória, visto que o resultado do trabalho do tradutor seria sempre inferior ao texto “original”.

Em sua *Oficina de Tradução*, Rosemary Arrojo discute a noção de literariedade como uma construção, uma convenção estabelecida por um grupo e que determina quais textos serão ou não classificados como literatura. Ao pensar o literário, em geral, e o poético, em particular, Arrojo trata tais categorias como estratégias de leitura, gatilhos interpretativos pré-estabelecidos utilizados pelo leitor ao abordar um texto:

O poético é, na verdade, uma estratégia de leitura, uma maneira de ler e, não, como queria Pierre Menard, um conjunto de propriedades estáveis que objetivamente “encontramos” em certos textos. Assim, há textos que, devido a circunstâncias exteriores e não às suas características inerentes, nossa tradição cultural decide ler de forma literária ou poética. (ARROJO, 2007. p. 31)

Dessa forma, o que um grupo social enxerga como poesia ou literatura em um determinado momento pode ser totalmente desconsiderado por outra tradição literária ou até pelo mesmo grupo em um momento diferente. Arrojo exemplifica sua opinião ao comparar *Os Lusíadas* de Luís Vaz de Camões e a *Quadrilha* de Carlos Drummond de Andrade, salientando que o contexto histórico e cultural que aceitou o primeiro texto como poesia dificilmente aceitaria o segundo na mesma categoria. E é por meio de convenções que atualmente a nossa tradição literária aceita os dois textos e considera tanto Camões quanto Drummond dois dos maiores poetas em língua portuguesa (ARROJO, 2007. p. 31).

Tal reflexão se mostra importante para a presente dissertação, na medida em que nos permite pensar no *status* de Shakespeare de integrante do cânone literário como uma convenção. Durante os períodos elisabetano e jacobino, as peças shakespearianas foram bastante populares. Em *To the memory of my beloved, the author, Master William Shakespeare, and what he hath left us* (1623), Ben Johnson o descreveu como “o aplauso, o deleite, a maravilha do nosso palco”¹⁰. Entretanto, como Vivien Kogut, em seu artigo *Renascentista e Moderno* (2003), salienta, durante a Restauração da Monarquia (1660) e boa parte do século XVIII os textos shakespearianos foram resgatados apenas a partir de adaptações que os adequavam às convenções da época (KOGUT, 2003. p.23).

Com o fim do Protectorado, os teatros são reabertos e aos poucos a cena teatral volta a funcionar. Charles II e seu séquito retornam do exílio na França familiarizados com as tendências do teatro neoclássico francês que prezava pelas unidades clássicas Aristotélicas (de lugar, tempo e ação), bem como pelo refinamento da linguagem, figurino e cenário. É também nesse momento que as mulheres começam a atuar nos palcos ingleses, prática já adotada na França. De acordo com tais convenções, as peças Shakespearianas jamais poderiam ser consideradas bons produtos artísticos, uma vez que apresentam múltiplas sub-tramas (como por exemplo, em *Sonho de Uma Noite de Verão* e *Conto de Inverno*), ações que se desenrolam em diferentes lugares, com personagens que se deslocam ao longo da trama (*Antônio e Cleópatra*) e muitas vezes sem uma passagem de tempo clara (*Hamlet*, *Macbeth*). Daí a necessidade de adaptação a fim de se atender às expectativas do público da época. A

¹⁰ Minha tradução de: “The applause ! delight! the wonder of our stage!”. Disponível em: <<http://www.luminarium.org/sevenlit/jonson/benshake.htm>>. Acesso em 15 de julho de 2014.

reputação do bardo, como hoje a temos, só foi estabelecida a partir do século XIX, quando suas peças caem nas graças de autores românticos e de reputação estabelecida no período, tais como Samuel Taylor Coleridge, Johann Wolfgang Von Goethe e Victor Hugo (KOGUT, 2003)

A partir dessas considerações, é possível ver que, embora muito seja dito acerca da genialidade de Shakespeare como fator responsável pela perpetuação de seus textos, não se deve ignorar o papel das convenções e discursos na construção e consolidação de cânones e tradições literárias. Desconsiderar tais aspectos reforça a perspectiva auratizante exposta no início, contribuindo para a sacralização do autor e de sua produção. Para, além disso, buscaremos analisar Shakespeare sob uma ótica diferente, discutindo o contexto em que o bardo viveu e escreveu seus textos, buscando evidenciar o caráter intertextual de sua produção dramática, enxergando-o como um tradutor, como sujeito que ressignificava textos já em circulação em sua época e os adaptava – os traduzia – levando em conta as particularidades e preferências de um público que via o teatro como sua principal forma de entretenimento. Tal abordagem desestabiliza a própria ideia de original como a fonte pura de toda significação e o consequente *status* de inferioridade atribuído à tradução, no momento em que põe em primeiro plano o caráter intertextual e diferencial de todo e qualquer texto.

Com este objetivo, nas próximas seções discutiremos as principais características do período renascentista e do teatro produzido nesta época. Após essa contextualização, nos dedicaremos à análise do texto dramático *Romeu e Julieta* (1594-1596), concentrando-nos, especialmente, nos múltiplos diálogos que Shakespeare estabelece com outros textos na construção de sua tragédia romântica. Partindo do que foi exposto e usando *Romeu e Julieta* como exemplo, procuraremos problematizar algumas noções cristalizadas e comumente presentes no discurso sobre a prática tradutória, tais como fidelidade, originalidade, traição e equivalência.

1.2 OS CAMINHOS DO TEATRO NA INGLATERRA

O período elisabetano assistiu ao florescimento das artes, sobretudo de uma tradição dramática. Analisar os caminhos trilhados pelo drama nesse momento é de fundamental importância para que possamos entender a constituição e as características do teatro para o qual William Shakespeare produziu suas peças.

Durante a Idade Média, o drama esteve atrelado à Igreja e aos ritos da missa católica, sendo por muito tempo utilizado como instrumento para transmitir preceitos bíblicos a uma população majoritariamente analfabeta. Anthony Burgess em *A Literatura Inglesa* (1996) e Peter James Harris em seu artigo *A Alvorada do Drama* (2008) discutem as características das formas dramáticas que se desenvolveram nesse período. Em um primeiro momento, as encenações eram conduzidas apenas por membros do clero, estavam restritas ao espaço que circundava o prédio da Igreja e tinham como tema principal a vida e as realizações de Jesus Cristo e seus seguidores. Tais peças ficaram conhecidas como Milagres (*Miracle Plays*).

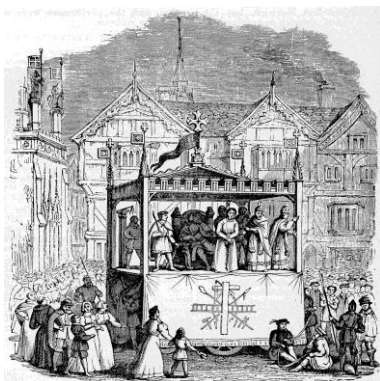
O desenvolvimento dos Mistérios (*Mystery Plays*) foi mais um passo dado em direção à secularização do teatro. Do francês *métier* e do italiano *mestiere* – ofício, profissão – os Mistérios eram ciclos de peças que buscavam recontar passagens da Bíblia em ordem cronológica – começando com A Queda de Lúcifer, passando pela Paixão e Crucificação de Cristo e chegando ao Dia do Juízo Final. A organização dessas encenações era de responsabilidade de uma guilda (grupo de homens especializados em um determinado ofício, como, por exemplo, padeiros, tintureiros, ferreiros). Cada grupo dispunha de uma carroça que funcionava como um palco móvel transportado pela cidade ao longo do dia, com pausas em pontos estratégicos, onde a encenação acontecia. A apresentação desse ciclo de peças passou a ser um marco das festividades de *Corpus Christi*. A partir desse momento, porém, um número crescente de não religiosos passou a participar das encenações que, por sua vez, passaram a ser montadas em outros espaços da cidade, não apenas no pátio das igrejas. Com esse movimento, as peças de teatro vão, gradativamente, se caracterizando enquanto “representações autônomas, divorciadas do ritual da Igreja”. (BURGESS, 1996. p. 64).

A contínua produção de peças com temas mais seculares criou o espaço para o desenvolvimento das Peças de Moralidade. Embora ainda manifestasse um caráter religioso, uma *Morality Play* não partia de um tema bíblico, mas de um aspecto moral a ser transmitido para a audiência através, sobretudo, do uso de alegorias – ideias abstratas apresentadas como personagens da peça. *Everyman* é, sem dúvida, a mais conhecida das Moralidades. Tradução de um texto de partida holandês intitulado *Elkerlijck*, trata da aparição da Morte ao personagem Everyman (“Todos Nós”) para anunciar o momento de sua partida deste mundo. Ao tentar reunir companheiros para a sua jornada, Everyman percebe que não poderá levar a Beleza ou o Poder, apenas o Conhecimento e as Boas Ações. Apesar de ainda conter uma temática claramente cristã, peças como *Everyman* não estavam mais atreladas ao espaço físico ou à comemoração de festividades religiosas, o que contribuiu para a gradativa secularização e profissionalização da atividade teatral (BURGESS, 1996).

A partir desse momento, os grupos de atores itinerantes passam a se organizar e a viajar de uma cidade para outra, montando dramatizações em tavernas e estalagens, levando para o interior as peças que também eram vistas na capital. De forma paralela a essa tradição popular, temos outra forma dramática de caráter aristocrático: o interlúdio. Como o próprio nome sugere, o interlúdio acontecia em meio a outra atividade – uma festa ou banquete promovido por um nobre em seu palácio. Temos uma imagem desses dois aspectos em *Hamlet*, quando um grupo de atores chega a Elsinore e o príncipe exige que eles encenem *A Morte de Gonzaga* para a corte dinamarquesa durante um jantar no castelo.

As características do drama medieval aqui apresentadas são fundamentais para que possamos entender como o teatro renascentista se desenvolveu e se tornou um ramo tão prolífico nas décadas finais do século XVI. Como aponta Vivien Kogut (2003), os grupos de atores itinerantes que viajavam pelo país apresentando suas peças tanto nas estalagens quanto nos suntuosos palácios da nobreza se desenvolveram e se transformaram nas companhias teatrais características da Inglaterra elisabetana e jacobina, tais como *The Admiral's Men* e *Lord Chamberlain's Men*, todas financiadas por membros da nobreza, inclusive pela própria rainha Elizabeth I e mais tarde pelo rei Jaime I.

Figura 3: Exemplo de Palco Móvel



Fonte: Google

Figura 4: Everyman e a Morte

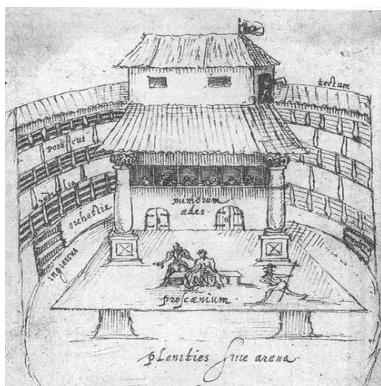


Fonte: Google

Os pátios das tavernas e estalagens foram substituídos por espaços permanentes, processo iniciado em 1576, quando James Burbage construiu “O Teatro” (*The Theater*), instalando-o para além das paredes que demarcavam a cidade de Londres, estando assim fora do alcance das autoridades municipais. À construção do primeiro teatro público em Londres, seguiu-se uma série de empreendimentos semelhantes e em 1592, a cena teatral londrina contava com mais dois teatros: o “Curtain” e o “Rose”. Em 1599, o “Teatro” foi demolido e

suas partes foram transportadas até o Bankside (região ao sul do rio Tâmis), onde foram utilizadas na construção do “Globe”, cuja propriedade era dos membros da companhia *Lord Chamberlain’s Men*, inclusive William Shakespeare. Esse teatro foi a casa de grande parte das peças shakespearianas até 1613, quando foi destruído por um incêndio. A existência de tais espaços significava a possibilidade de cobrar pelos espetáculos, bem como a necessidade de se compor um repertório maior de peças a serem encenadas regularmente. (HELIODORA, 2008. p. 71

Figura 5: Estrutura do palco elisabetano



Fonte: Google

Figura 6: Globe Theater atualmente



Fonte: Arquivo pessoal da autora

O amadurecimento e profissionalização do teatro passam por sua fase crucial durante o reinado de Elizabeth I (1533–1603). Filha do polêmico casamento entre Henrique VIII e Ana Bolena (fato que levou ao rompimento com a Igreja Católica e à criação da Igreja Anglicana), Elizabeth assume o trono em 1558. Encontrando um país completamente desestabilizado economicamente, a rainha passa a administrar os cofres públicos com mãos de ferro e a incentivar ainda mais as navegações e a exploração de colônias no ‘Novo Mundo’. Como é discutido por Aimara da Cunha Resende em seu artigo *Entre Nobres e Aldeões* (2008), é sob seu domínio que a Inglaterra se estabelece definitivamente como uma potência europeia, especialmente após derrotar a Invencível Armada Espanhola, em 1558.

Elizabeth I regulamentou a profissão de ator e também usou o teatro como arma política, forma de controle dos seus súditos – tanto do povo comum quanto dos membros da corte. Ainda de acordo com Aimara da Cunha Resende, a soberana fazia uso das *progresses*,

uma forma teatral de mostrar aos súditos o esplendor que simbolizava o poder da monarca e, ao mesmo tempo, oferecer alienante diversão de massa. As paradas das *progresses* se constituíam em organizadíssimos espetáculos que tinham a soberana como principal atriz, mas que permitiam também à

plebe participar um pouco, de maneira a fazê-la crer que era peça importante na engrenagem do Estado. (RESENDE, 2008, p.9)

O apoio dos nobres, aliado à construção de teatros na capital inglesa, tornaram o teatro uma das opções de entretenimento mais populares entre os londrinos, embora sempre lutando contra a resistência dos puritanos (que viam os teatros como espaços de degradação moral) e os intensos surtos de peste (visto que grandes aglomerações favorecem a proliferação de doenças). Os espectadores tinham a opção de pagar um *penny* e ficar de pé em frente ao palco; pagando dois *pennies*, tinham acesso às galerias, semelhantes a arquibancadas; por mais um *penny*, tinha direito a lugares acolchoados perto do palco. (KOGUT, 2008). Fica nítido, portanto, que o teatro na Inglaterra elisabetana era uma atividade popular, destinada a pessoas de diferentes origens socioeconômicas.

O palco elisabetano contava com pouquíssimos recursos cenográficos, o que resultava na preponderância da palavra a fim de engajar o espectador no exercício da imaginação. Da mesma forma, também eram poucos os recursos de iluminação e por isso os espetáculos eram encenados, em sua grande maioria, no meio da tarde. Além disso, a platéia em frente ao palco (que pagava um *penny* para assistir à peça) não era coberta pelo telhado do teatro a fim de se aproveitar a luz natural, uma vez que o uso de velas seria um recurso extremamente caro e perigoso. Como aponta Barbara Heliodora em *Os Teatros no Tempo de Shakespeare* (2008), o drama produzido pelos dramaturgos renascentistas

era totalmente anti-realista e dependia de uma série de convenções, todas elas oriundas dos séculos de teatro religioso: se era à noite que se passava uma cena, o fato era incluído no diálogo, e se necessário alguém carregava uma tocha. (...) No palco elisabetano, iluminado pela luz do dia e sem cenários, apenas dotado de áreas diferentes e um número considerável de acessos (...) tudo era possível, desde que o diálogo atingisse a imaginação do espectador. (HELIODORA, 2008. p. 72)

Trabalhar os textos de forma que as palavras fossem fortes o bastante para fazer o espectador acreditar no que estava sendo encenado – mesmo com um cenário tão parco – era fundamental e isso se tornou uma característica marcante dos textos dramáticos da época, especialmente na obra shakespeariana. Segundo Sean McEvoy em *Shakespeare: The Basics* (2000), a força das palavras era de tal ordem, que se costumava dizer que se ia ao teatro não para assistir a uma peça, mas sim para ouvi-la.

Com a transformação do teatro em uma atividade popular e ao mesmo tempo lucrativa, muitos jovens recém-egressos das universidades britânicas como Oxford e Cambridge passaram a se dedicar à literatura e ao teatro como ofício. Ben Johnson, Christopher Marlowe, Thomas Nashe são apenas alguns dos vários nomes que caracterizam o período. Acredita-se que Shakespeare tenha chegado a Londres em meados da década de 1580 e que, no início dos anos 1590, já fazia parte da cena teatral londrina. Produziu a maior parte de suas peças para a *Lord Chamberlain's Men*, companhia de teatro fundada em 1594. Após a morte de Elizabeth I e a coroação de James I, em 1603, a companhia passou a se chamar *The King's Men (Os Homens do Rei)*. Durante os dois reinados, Shakespeare desenvolveu sua produção poética (sonetos e poemas narrativos) e dramática (38 peças entre tragédias, comédias e dramas históricos), sempre dialogando com as convenções do período, garantindo assim o seu sucesso.

1.2 OS DESDITOSOS AMANTES DE VERONA

*When you gonna realize,
it was just that the time was wrong, Juliet?*

(Romeo and Juliet, Dire Straits)

É nesse contexto de produção que, entre 1594 e 1596, Shakespeare escreve *Romeu e Julieta*, a história do trágico e impossível amor dos personagens que dão nome à peça. Como David Benvington assinala em sua *Introduction to Romeo and Juliet* (2004), a peça apresenta semelhanças de caráter estilístico e temático com outros textos shakespearianos produzidos no mesmo período, como *Sonho de uma Noite de Verão* (1595) e *Trabalhos de Amor Perdido* (1594). A prevalência do verso e da rima, o constante uso de metáforas e trocadilhos e a preocupação em tratar das vicissitudes do amor juvenil são exemplos de elementos que caracterizam esses textos, todos produzidos durante a década de 1590. Assim como *Sonho de uma Noite de Verão*, *Romeu e Julieta* também apresenta o conflito entre as decisões dos pais e os desejos dos jovens amantes. Enquanto em *Sonho de uma Noite de Verão*, os casais Hérnia e Lisandro/ Helena e Demétrio conseguem burlar as determinações dos mais velhos e alcançam um final feliz, em *Romeu e Julieta* os desditosos amantes de Verona trilham o caminho para o final trágico, em consonância com o que é anunciado pelo prólogo.

Embora a peça seja geralmente abordada como uma história de amor juvenil marcado pela tragédia, a esfera pública e como esta é afetada pela rixa entre as duas casas tem bastante espaço na peça. O prólogo informa leitores e espectadores sobre a contenda entre Montéquios e Capuletos, tão antiga e enraizada entre as duas famílias que se estende até seus criados. Sansão, Gregório, Baltasar e Abraão dão início a uma arruaça na qual se envolvem muitos outros membros das duas famílias. Os patriarcas Capuleto e Montéquio clamam por suas espadas, estimulando ainda mais a confusão que só é interrompida com a chegada do príncipe Escalus, através de quem somos informados de que tais manifestações públicas de ódio entre as duas famílias são recorrentes. Ao abrir a peça com a briga entre os servos e o discurso do príncipe, Shakespeare nos apresenta um cenário de guerra civil, onde a inimizade entre duas famílias ganha tamanha proporção que até mesmo a autoridade máxima da cidade é afetada (com as mortes de Mercúcio e Paris, seus parentes). Tanto a primeira cena quanto a última – que traz a reconciliação entre as famílias em seu luto compartilhado – marca o alcance destrutivo do ódio entre Montéquios e Capuletos, ódio esse que não afeta apenas os amantes, mas sim toda a cidade de Verona.

A primeira menção a Romeu se dá após a saída do príncipe e seu séquito. Indagado pela Senhora Montéquio sobre o paradeiro de seu filho, Benvólio não apenas informa onde ele está, mas também fornece um relato sobre seu estado emocional: Romeu tem sido visto vagando pelos jardins antes do amanhecer, evitando companhia e se escondendo assim que o dia se torna claro. Ao ser abordado por Benvólio, Romeu revela a causa de sua tristeza: a falta do amor de Rosalinda, donzela que, segundo ele, não retribui sua afeição e continua resoluta em manter-se casta e não se casar.

BENVÓLIO: (...) E o que alonga as horas de Romeu?

ROMEU: A falta do que torna as horas curtas.

BENVÓLIO: Amor?

ROMEU: Sua falta.

BENVÓLIO: Do amor?

ROMEU: Das graças daquela tem o meu amor.

BENVÓLIO: Pena que o amor, tão lindo de se olhar
Seja tirano pra se experimentar.

ROMEU: É pena que o amor, de olhar velado,
Mesmo cedo descubra o desejado.

Onde ceamos? Houve briga aqui?

Não me conte, essa história eu já conheço:

Trata muito de ódio e mais de amor

Então, *amor odiento, ódio amoroso,*

Oh qualquer coisa que nasceu do nada!

Densa leveza, vaidade tão séria

Caos deformado de bela aparência!

Pluma de chumbo, fumaça brilhante,

*Fogo frio, saúde doentia,
Sono desperto que nega o que é!
Esse amor sem amor é o que sinto. (Romeu e Julieta, Ato I, Cena I
SHAKESPEARE, 2011. p. 23. grifo nosso)¹¹*

BENVÓLIO: Um belo alvo é fácil de alcançar.
ROMEU: Errou; ela não me deixa acertar
Com a flecha de Cupido, ela é Diana,
Armada fortemente em castidade,
Pra com cupido ter impunidade.
Não cede ao cerco das palavras ternas,
Nem aos golpes do assalto dos olhares,
E nem ao ouro que seduz santos.
É rica de beleza; sua indulgência
'Stá em morrer sem deixar descendência.
(*Romeu e Julieta*, Ato I, Cena I. SHAKESPEARE, 2011. p. 23).¹²

Tudo que sabemos sobre Rosalinda vem do discurso proferido por Romeu sobre sua amada. Na passagem acima, podemos observar algumas características de Romeu nesse primeiro momento da peça que serão importantes para se entender a transformação pelo qual o personagem passará ao conhecer e se apaixonar por Julieta. De acordo com Marjorie Garber em seu livro *Shakespeare After All* (2004), o Romeu das primeiras quatro cenas (antes do seu encontro com Julieta no baile dos Capuletos) dialoga bastante com a imagem do amante Petrarquiano, aquele que está apaixonado pela ideia da paixão. Francesco Petrarca (1304-1374), poeta e intelectual italiano, dedica seus sonetos a Laura, sua paixão impossível e a descreve como uma jovem bela e modesta, mas que insistia em não corresponder os seus sentimentos. De forma similar, Romeu exalta Rosalinda, sua musa inalcançável, devotando a ela seu amor e professando seu desespero através de uma linguagem melancólica e rica em oximoros e antíteses, como podemos ver nos exemplos grifados acima (“amor odiento”, “ódio amoroso”, “densa leveza”). A relação entre Romeu e a tradição petrarquiana é ressaltada pelo

¹¹ BENVOLIO: (...) What sadness lengthens Romeo's hours? // ROMEO: Not having that, which, having, makes them short // BENVOLIO: In love? // ROMEO: Out... // BENVOLIO: Of love? // ROMEO: Out of her favour, where I am in love. // BENVOLIO: Alas, that love, so gentle in his view / Should be so tyrannous and rough in proof! // ROMEO: Alas, that love, whose view is muffled still / Should, without eyes, see pathways to his will! / Where shall we dine? O me! What fray was here? / Yet tell me not, for I have heard it all/ Here's much to do with hate, but more with love / Why, then, O *brawling love!* O *loving hate!* / O any thing, of nothing first create! / O *heavy lightness!* serious vanity! / *Mis-shapen* chaos of *well-seeming* forms! / *Feather of lead, brightsmoke, cold fire, sick health!* / *Still-waking sleep* that is not what it is! / This love feel I, that feel no love in this. (*Romeo and Juliet*, Ato I, Cena I. SHAKESPEARE, 2013. p. 703. grifonosso)

¹² BENVOLIO: A right fair mark, fair coz, is soonest hit. // ROMEO: Well, in that hit you miss: she'll not be hit / With Cupid's arrow; she hath Dian's wit; / And, in strong proof of chastity well arm'd / From love's weak childish bow she lives unharm'd. / She will not stay the siege of loving terms, / Nor bide the encounter of assailing eyes, / Nor ope her lap to saint-seducing gold. / O, she is rich in beauty, only poor / That when she dies with beauty dies her store. (*Romeo and Juliet*, Ato I, Cena I. SHAKESPEARE, 2013. p. 703)

próprio Mercúcio: “*Ro sem meu* tem rosto de araque seco. Ah, carne, carne, estás peixificada. Vai deslizar em versos de Petrarca...” (p.61).

Já a primeira menção à única filha dos Capuleto, por sua vez, acontece na cena seguinte, na conversa entre o pai de Julieta e Paris, onde este demonstra seu desejo de tomar Julieta como esposa:

CAPULETO: O mesmo que já disse da outra vez.
 A minha filha não conhece o mundo,
 Não completou sequer 14 anos.
 Mais dois verões eu quero ver passar
 Antes de acha-la pronta pra o altar.
 PARIS: Outras, mais moças, já são mães agora.
 (*Romeu e Julieta*, Ato I, Cena II. SHAKESPEARE, 2011. p. 26)¹³

Shakespeare determina a idade de Julieta (informação que é reforçada na cena seguinte pela Ama), prática incomum nas suas construções dos contornos de seus personagens. Paris não apenas afirma que Julieta tem idade apropriada para se casar, como também que moças mais jovens do que ela já são mães. A própria Senhora Capuleto afirma: “Eu era sua mãe com a mesma idade que você tem de solteira” (SHAKESPEARE, 2011. p. 33). Embora Stanley Wells afirme em *Shakespeare, Sex and Love* (2010) que a mínima idade legal para que uma mulher pudesse se casar (com consentimento do pai) era de doze anos, o professor Robert Smallwood, no documentário *A Critical Guide to Romeo and Juliet* (1997), afirma que na Inglaterra Elisabetana, período em que Shakespeare escreveu *Romeu e Julieta*, as jovens costumavam se casar aos dezoito, dezenove anos. No poema narrativo *The Tragicall Historye of Romeus and Juliet* (1562) escrito por Arthur Brooke e tido como principal texto de partida para a peça, Julieta tem dezoito anos. Ao conduzir seu processo de tradução do poema, Shakespeare reduz consideravelmente a idade dos amantes, acentuando assim a juventude e pureza de ambos. Na cena seguinte, Julieta é informada pela mãe sobre as intenções de Paris. Questionada sobre seus sentimentos, Julieta responde como uma menina extremamente jovem e inexperiente, que vê a possibilidade de casamento como ‘uma honra com a qual nunca ousou sonhar’: “sim, se ao olhar sentir-me apaixonada / Porém mais longe eu nunca hei de ir / Que o vôo que a senhora consentir” (SHAKESPEARE, 2011. p. 34).

¹³ CAPULET: But saying o'er what I have said before: / My child is yet a stranger in the world; / She hath not seen the change of fourteen years, / Let two more summers wither in their pride, / Ere we may think her ripe to be a bride. // PARIS: Younger than she are happy mothers made. (*Romeo and Juliet*, Ato I, Cena II. SHAKESPEARE, 2013. p. 703)

Nas primeiras cenas, os amantes são apresentados, especialmente através da linguagem, como jovens inexperientes que nada conhecem sobre o amor. Tal imagem contrasta com a transformação que sofrem depois do primeiro encontro no baile dos Capuletos e especialmente depois da cena do balcão. Após se apaixonar por Julieta, Romeu não mais descreve o amor como algo “bruto, rude demais” e que “espeta como um espinho” (SHAKESPEARE, 2011. p. 35). Sua alma não mais pesa como “chumbo”, pois este não é mais um sentimento que o mantém “grudado ao chão, mal podendo caminhar”. (p. 35). Ao contrário, é o amor que dá asas para que Romeu salte o muro da mansão dos Capuletos, “pois não há pedra que impeça o amor / E o que o amor pode, o amor ousa tentar” (p.50). De forma similar, observamos a mudança pela qual Julieta passa. A menina do primeiro ato se transforma em alguém que, de forma muito mais prática que Romeu, toma as providências para que a união com seu amado seja realizada rapidamente e em segredo.

A partir desse momento, a urgência é preponderante. Os eventos vão se seguindo de forma cada vez mais acelerada: o casamento, as mortes de Mercúcio e Tebaldo e o conseqüente exílio de Romeu, a imposição da união entre Paris e Julieta, o plano do Frade, a decisão do velho Capuleto de adiantar a cerimônia de quinta-feira para a quarta-feira, a notícia equivocada recebida por Romeu e sua decisão de cometer suicídio. Tais eventos acontecem em menos de uma semana. É interessante observar que no poema de Arthur Brooke tais acontecimentos de desenrolam ao longo de nove meses. A morte de Tebaldo, por exemplo, só acontece dois meses após o casamento de Romeu e Julieta. Ao condensar o tempo das ações da peça, Shakespeare imprime urgência na concretização e desfecho trágico do amor entre o casal.

Embora seja uma tragédia, momentos cômicos se fazem mais do que presentes em *Romeu e Julieta*. Sendo vista como a tragédia que celebra a pureza do amor juvenil, pode parecer surpreendente que a comicidade da peça seja construída, sobretudo, através de uma linguagem carregada de duplo sentidos, erotismo e obscenidade. Tal característica se manifesta em especial a partir de dois personagens: a Ama de Julieta e Mercúcio que, como salienta Elizabeth Ramos em seu artigo *A Tradução da Obscenidade em 'Romeu e Julieta*, “com vivacidade, exuberância e ironia verbal, não apenas roubam a cena, mas constroem uma linguagem rica em representações transgressoras” (RAMOS, 2013. p.93)¹⁴.

¹⁴ Disponível em <http://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/trad_em_revista.php?strSecao=OUTPUT&fas=227&NrSecao=147> Acesso em 25 de julho de 2014.

A Ama é apresentada aos leitores e espectadores na terceira cena do primeiro ato como aquela que cuidou de Julieta desde o seu nascimento. Além de bastante apegada à filha dos Capuletos, a Ama é construída como uma personagem extremamente terrena, que não hesita em fazer comentários por vezes considerados inapropriados e de cunho claramente sexual. Um exemplo disso é o momento em que ela relata um comentário feito pelo seu marido, quando Julieta ainda era uma criança.

AMA: [...] Juro por Deus que [Julieta] já ficava em pé.
 E já andava e corria por aí
 Pois nesse dia bateu com a cabeça;
 E então meu marido – Deus o tenha –
 Ele era muito alegre – levantou-a,
 Dizendo – “Mas se cai assim de cara?”
 “Quando souber das coisas, cai de costas,
 Não é, Julinha?”.
 E por tudo o que é santo,
 A boba ficou quieta e disse “É.”
 Vejam só como os chistes aparecem!
 Nem que viva mil anos, eu lhes juro,
 Eu hei de me esquecer, “Não é, Julinha?”.
 E a boba, sem chorar, responde “É.”
 (*Romeu e Julieta*, Ato I, Cena III. SHAKESPEARE, 2011. p. 32).¹⁵

“Quando souber das coisas, cai de costas” é uma clara referência ao ato de se deitar para uma relação sexual. Esse é apenas o primeiro de muitos outros comentários de mesma natureza feitos pela ama ao longo da peça, sempre com bastante naturalidade. Ao se despedir de Julieta, quando esta vai em segredo à cela do Frei Lourenço a fim de se casar, a Ama não perde a oportunidade de chamar a atenção para a primeira relação sexual do casal que ocorrerá mais à noite: “[...] vá à igreja; eu vou pra outro lado / Buscar a escada com que seu amor / Vai subir, pelo escuro, até o ninho / Trabalho eu pra você ter prazer / Mas de noite é você quem vai gemer”. (SHAKESPEARE, 2011. p. 72). A postura de amável alcoviteira que a Ama assume se desfaz, contudo, na cena final do terceiro ato, quando sugere que, estando Romeu banido, Julieta aceite a nova união com Paris. Mesmo que bem intencionada, a posição da ama diante do sofrimento de Julieta provoca uma ruptura não só no seu

¹⁵ NURSE: She could have run and waddled all about; / For even the day before, she broke her brow: / And then my husband--God be with his soul! / A' was a merry man--took up the child: / 'Yea,' quoth he, 'dost thou fall upon thy face? / Thou wilt fall backward when thou hast more wit; / Wilt thou not, Jule?' and, by my holidame, / The pretty wretch left crying and said 'Ay.' / To see, now, how a jest shall come about! / I warrant, an I should live a thousand years, / I never should forget it: 'Wilt thou not, Jule?' quoth he; / And, pretty fool, it stinted and said 'Ay.' (*Romeo and Juliet*, Ato I, Cena III. SHAKESPEARE, 2013. p. 704)

relacionamento com Julieta, como também no fluxo de sua comicidade, o que é um sintoma do momento que a peça atravessa.

Nas versões anteriores da história dos amantes vítimas do ódio entre suas famílias (que serão discutidas mais à frente), Mercúcio é apenas um personagem secundário, com breves aparições. Ao escrever *Romeu e Julieta*, Shakespeare não apenas amplia a sua participação, como o transforma em um dos principais personagens da peça, se destacando através de constantes piadas, trocadilhos e provocações. Chama atenção, em especial, o contraste que se estabelece entre Romeu e Mercúcio na forma como os personagens expressam suas visões acerca do amor. Ao romantismo de Romeu, Mercúcio se opõe, sobretudo, através do uso de uma linguagem permeada de referências sexuais nada sutis. Um exemplo disso pode ser visto no diálogo entre os dois, antes de irem ao baile na mansão dos Capuletos, bem como na seqüência que antecede a cena do balcão:

ROMEU: O amor é delicado? É antes bruto,
Rude demais, e espeta como um espinho.
MERCÚCIO: Se é rude com você, faça-lhe o mesmo.
Se o furou, fure alguém que ele se aquieta.
(*Romeu e Julieta*, Ato I, Cena IV. SHAKESPEARE, 2011. p. 35).¹⁶

MERCÚCIO: Amor que é cego, não acerta o alvo.
Ele vai se encostar numa ameixeira.
Querer que a amada fosse fruta igual
À que faz rirem, em segredo, as moças.
E quase sempre elas chamam de ameixa.
Ai, Romeu, ai! Se ao menos ela fosse
Uma ameixa e você pera pontuda.
(*Romeu e Julieta*, Ato II, Cena I. SHAKESPEARE, 2011. p. 47).¹⁷

A primeira passagem exemplifica o contraste entre a visão petrarquiana de amor expressa nas primeiras cenas da peça por Romeu – que vê Rosalinda como musa inalcançável – e a forma como Mercúcio fala de amor ao utilizar jogo com o duplo sentido da palavra *prick* (picar, espetar, furar – “Prick love for pricking” em inglês) indicando o ato da penetração. De forma similar, na segunda passagem, temos um exemplo ainda mais claro da linguagem empregada por Mercúcio quando este utiliza “ameixa” e “pera pontuda” em uma clara alusão

¹⁶ ROMEO: Is love a tender thing? it is too rough, / Too rude, too boisterous, and it pricks like thorn. // MERCUTIO: If love be rough with you, be rough with love; / Prick love for pricking, and you beat love down. (*Romeo and Juliet*, Ato I, Cena IV. SHAKESPEARE, 2013. p. 705)

¹⁷ MERCUTIO: If love be blind, love cannot hit the mark. / Now will he sit under a medlar tree, / And wish his mistress were that kind of fruit / As maids call medlars, when they laugh alone. / Romeo, that she were, O, that she were / An open arse, thou a poperin pear! (*Romeo and Juliet*, Ato II, Cena I. SHAKESPEARE, 2013. p. 708)

à genitália feminina e masculina e ao ato sexual. A presença de Mercúcio nos primeiros dois atos se opõe à sua súbita morte. Como salienta Wells (2010), a morte do personagem é um momento divisor e transformador da peça, que marca a passagem de uma atmosfera cômica para um clima de tragédia já anunciado desde o início.

O prólogo, que apresenta Romeu e Julieta como *star-crossed lovers* (amantes desafortunados, desditosos ou de má sorte), tem sido utilizado para se discutir o papel do destino no desenrolar dos acontecimentos da peça:

Duas casas, iguais em seu valor,
 Em Verona, que a nossa cena ostenta,
 Brigam de novo, com velho rancor,
 Pondo guerra civil em mão sangrenta.
 Dos fatais ventres desses inimigos
Nasce, com má estrela, um par de amantes,
 Cujá derrota em trágicos perigos
 Com sua morte enterra a luta de antes.
 A triste história desse amor marcado
 E de seus pais o ódio permanente,
 Só com a morte dos filhos terminado,
 Duas horas em cena está presente.
 Se tiverem paciência para ouvir-nos.
 Havemos de lutar para corrigir-nos.
 (*Romeu e Julieta*, Prólogo. SHAKESPEARE, 2011. p. 15. Grifo nosso)¹⁸

Embora o texto dramático de fato apresente diversas referências à influência do destino, não podemos deixar de levar em conta o peso das ações conscientes executadas pelos personagens. O teatro inglês da Renascença, influenciado pelas ideias do Humanismo, empreende uma interiorização do sujeito e põe o homem no centro de toda e qualquer discussão. De acordo com Maria Magaly Trindade Gonçalves em *A Tragédia Shakespeariana* (2006), a passagem da bonança à infelicidade não é causada por agentes divinos como na tragédia grega (pensemos em Édipo e na previsão do Oráculo); ao contrário, os eventos resultam das ações do protagonista, mostrando que o homem sofre as implicações de seus atos. A perpetuação da rixa entre as famílias, os assassinatos de Mercúcio e Tebaldo e a decisão do suicídio tomada pelos amantes são exemplos de ações que geram consequências, conduzindo os personagens ao fim trágico do texto.

¹⁸ Two households, both alike in dignity / In fair Verona, where we lay our scene / From ancient grudge break to new mutiny / Where civil blood makes civil hands unclean. / *From forth the fatal loins of these two foes / A pair of star-crossed lovers take their life, / Whose misadventured piteous overthrows / Doth with their death bury their parents' strife. / The fearful passage of their death-marked love / And the continuance of their parents' rage, / Which, but their children's end, naught could remove, / Is now the two hours' traffic of our stage, / The which, if you with patient ears attend / What here shall miss, our toil shall strive to mend.*(*Romeo and Juliet*, Prologue. SHAKESPEARE, 2013.p. 703.grifonosso)

1.3 O TEXTO SHAKESPEARIANO COMO PALIMPSESTO

Em *Amor e o Ocidente* (1988), Denis de Rougemont afirma que “o amor feliz não tem história” (p. 15). Se pensarmos na vasta galeria de relacionamentos tragicamente impossíveis que permeiam os mitos e a literatura ocidental, não podemos deixar de concordar com sua afirmação. Tristão e Isolda, Leandro e Hero, Abelardo e Heloísa, Tróilo e Créssida, Otelo e Desdêmona também não foram bem sucedidos em sua busca pela felicidade amorosa. Julieta e seu Romeu, portanto, se inserem em uma tradição de amantes desafortunados que lutam contra tudo e todos, sem alcançarem o final feliz típico das comédias.

Píramo e Tisbe também fazem parte desse grupo. Como nos conta Ovídio em suas *Metamorfoses*, o casal de amantes pertencia a famílias rivais, o que impossibilitava a união. Decidindo que a única forma de ficarem juntos seria fugindo, os jovens combinam um encontro ao pé de uma amoreira branca, próximo a uma fonte. Tisbe chega primeiro e enquanto espera por Píramo, uma leoa se aproxima da fonte a fim de se refrescar. Assustada, Tisbe corre para se esconder, deixando seu véu cair. A leoa vê o véu e o rasga com os dentes ensanguentados. Algum tempo depois Píramo chega ao local marcado e ao ver o véu de Tisbe rasgado e sujo de sangue acredita que sua amada foi dilacerada pelo animal. Decide então morrer, desembainhando sua espada e atravessando com ela o próprio coração. Ao voltar e encontrar o corpo de Píramo, Tisbe também decide morrer. Reza a lenda, que diante do sofrimento do casal e do sangue derramado ao pé da amoreira, os deuses decidiram dar às amoras sua cor avermelhada.

Tendo em vista que a educação entendida como básica no tempo de Shakespeare compreendia o estudo da literatura e dramaturgia clássica, acreditamos ser válido assumir que o relato de Ovídio não era desconhecido do dramaturgo. As semelhanças entre a história de Píramo e Tisbe e a de Romeu e Julieta são evidentes: os jovens pertencentes a famílias rivais, o amor impossível, a tentativa de burlar a situação com um plano secreto, o *blindspot* – uma informação que não é dada a tempo ou que é mal interpretada por um personagem – e, por fim, o desfecho trágico. Podemos assim dizer que Shakespeare estabelece um diálogo com uma narrativa anterior ao construir o seu próprio texto.

De acordo com Benvington (2004), vários elementos importantes em *Romeu e Julieta* se fazem presentes em narrativas anteriores. Nos *Contos Efésios* (*Ephesiaca*), escritos entre os séculos V e III a.C, temos o uso da poção do sono com o objetivo de fugir de um casamento indesejado. Muitos séculos depois, Masuccio de Salerno (pseudônimo do poeta italiano Tommaso Guardati) nos apresenta Mariotto e Giannozza, jovens que vivem um amor proibido

na província de Siena, e combina o uso da poção do sono com a notícia que não é dada a tempo e que conduz ao final trágico. Esse é o argumento de um de seus contos presente na coletânea *Il Novelino*, de 1476.

A história de Mariotto e Giannozza serviu como texto de partida para Luigi da Porto, escritor e historiador italiano que escreve *Historia novellamente ritrovata di due nobili amanti* (*História atualizada de dois nobres amantes*) publicada postumamente em 1530. Ao traduzir o texto de Masuccio de Salerno, da Porto muda os nomes dos protagonistas para Romeus e Giullietta, desloca a ação de Siena para Verona, acrescenta a rixa entre as famílias (Montéquios e Capuletos) como razão para a impossibilidade do romance entre o casal e introduz a morte de Teobaldo como razão para o exílio de Romeus. Partindo dessa versão, Matteo Bandello publica sua *Novelle* em 1554, que é traduzida em 1559 para o francês por Pierre Boaistuau. Segundo Benvignton, esta última tradução serve como texto de partida para o longo poema narrativo *The Tragicall Historye of Romeus and Juliet*, escrito por Arthur Brooke, em 1562, tido como principal texto de partida para o *Romeu e Julieta* shakespeariano.

Ao abordar o poema de Brooke a fim de traduzi-lo intersemioticamente para o palco elisabetano, Shakespeare opera mais mudanças. Como já foi dito, no poema a ação se desenrola ao longo de nove meses, enquanto o dramaturgo opta pela condensação das ações, que passam a se desenrolar em menos de uma semana, aumentando a tensão dramática. Como mencionado anteriormente, Shakespeare desenvolve substancialmente o papel de Mercúcio e também da Ama de Julieta, dando-lhes falas permeadas de vivacidade e duplos sentidos, responsáveis em grande parte pela comicidade características dos dois primeiros atos da peça. O poema é antecedido por uma nota de Brooke ao leitor, descrevendo a história que está prestes a narrar:

E para este fim, bom leitor, é este caso trágico escrito, para descrever-te um par de infelizes amantes, escravos de um desejo desonesto, negligenciando a autoridade e o conselho de pais e amigos, aconselhando-se com frades supersticiosos, fofoqueiros e bêbados (instrumentos naturais de perversão), se submetendo a situações de perigo e fim de satisfazer sua luxúria, usando confissão auricular como a chave da prostituição e traição, para prossecução dos seus fins; abusando da honra do matrimônio para encobrir a vergonha de contratos roubados, finalmente, por todos os meios de uma vida desonesta, apressando-se para a morte mais infeliz.¹⁹

¹⁹Tradução Nossa “And to this end, good Reader, is this tragical matter written, to describe unto thee a couple of unfortunate lovers, thralling themselves to dishonest desire; neglecting the authority and advice of parents and friends; conferring their principal counsels with drunken gossips and superstitious friars (the naturally fit instruments of unchastity); attempting all adventures of peril for th' attaining of their wished lust; using auricular confession the key of whoredom and treason, for furtherance of their purpose; abusing the honourable name of lawful marriage to cloak the shame of stolen contracts; finally by all means of dishonest life hastening to most unhappy death.”

No poema de Brooke, a ama de Julieta é banida, o boticário é enforcado por vender o veneno que mata Romeu e o Frei decide viver em isolamento até a sua morte. Ao transformar o texto de Brooke, Shakespeare opta por reverter o tom moralista direcionado a Romeu e Julieta, bem como o discurso antipapal, característico de um sermão Puritano, se concentrando no conflito entre as duas famílias que traz consequências não só para Romeu e Julieta, mas também para Mercúcio, Tebaldo e Paris que podem ser considerados vítimas diretas desse ódio. (HELIODORA, 2011)

Ao chamar atenção para os textos de partida utilizados por Shakespeare na construção de *Romeu e Julieta*, não buscamos resgatar sua origem, o “primeiro” texto. Nosso objetivo é chamar atenção para o caráter intertextual da produção shakespeariana. Em uma primeira instância, *Romeu e Julieta* é uma tradução intralingual e intersemiótica de *The Tragicall Historye of Romeus and Juliet*, escrito por Arthur Brooke. Shakespeare parte do texto de Brooke e o traduz, o adapta, o reescreve de acordo com as convenções do teatro da época, implementando as mudanças que julgava necessárias a fim de agradar seu público e satisfazer suas expectativas.

Tal exercício tradutório não é algo restrito a *Romeu e Julieta*. É válido ressaltar que, nessa época, era uma prática comum partir de textos já existentes e em circulação, para produzir novos textos. As noções de direito autoral e plágio, como estes são entendidos atualmente, não existiam. Textos eram continuamente transformados e veiculados sem preocupação com crédito ao primeiro autor. Shakespeare, por exemplo, aproveitava textos que já estavam em circulação na sua época e os modificava, dando-lhes uma nova roupagem que se adequava às características do teatro para o qual produzia e ao gosto do público que lotava os teatros londrinos. Na construção de *Rei Lear* (1605), por exemplo, sabe-se que o Bardo utilizou episódios da *Historia Regum Britanniae (The History of the Kings of Britain)* de Geoffrey de Monmouth, das *Crônicas de Holinshed* e de outros textos como *The Tragoedye of Cordila*, *The Faerie Queene* e *The Arcadia*. *Otelo* (1603), por sua vez, seria uma tradução do conto *Um Capitano Moro* escrito pelo romancista e poeta italiano Cinthio. Já *Macbeth* (1603-1607) tem como principais influências os relatos sobre reis presentes *Crônicas de Holinshed*. Diante de tais exemplos, podemos dizer que William Shakespeare produzia suas peças a partir de um processo de tradução de textos tendo em vista um público-alvo bastante específico. Partindo dessa visão, somos convidados a pensar no próprio “original” enquanto tradução e na prática tradutória como recriação e transformação.

Admitir que o texto canônico celebrado como original é, também, uma tradução significa problematizar a noção de um original como fonte pura de todo significado que seria deturpada durante um processo tradutório e interpretativo. Como afirma Gilles Deleuze em *Platão e o Simulacro* (1974), a crítica tradicional está embasada na metafísica platônica que, por sua vez, faz distinção entre mundo inteligível e mundo físico e entre cópias e simulacros. Enquanto as cópias, marcadas pela semelhança, estariam mais próximas da "Verdade", os simulacros seriam marcados pela dissemilitude, o que os coloca em uma posição de subalternidade. Com as reflexões e os constantes questionamentos acerca da assumida pureza do original, a disparidade sobre a qual o simulacro se constrói passa a ser vista como potência e não mais como deficiência. A concepção platônica é, portanto, revertida, desestabilizando a ideia de originalidade e de pureza da "fonte", bem como os preceitos hierárquicos que a separavam dos simulacros.

Pelo menos das duas séries divergentes interiorizadas no simulacro, nenhuma pode ser designada como o original, nenhuma como a cópia. Não basta nem mesmo invocar um modelo de Outro, pois nenhum modelo resiste á vertigem do simulacro. Não há mais ponto de vista privilegiado do que objeto comum a todos os pontos de vista. Não há mais hierarquia possível: nem segundo, nem terceiro... (DELEUZE, 1974, p.267-268)

Tal reversão é fundamental para os Estudos da Tradução. Com a desestabilização da hierarquia entre originais e simulacros e o valor positivo da diferença entre eles, a tradução se liberta do peso que o *status* do texto de partida sempre representou. Ainda nessa linha de pensamento, temos as reflexões de Michel Foucault, filósofo que problematiza as ideias de origem pura e a possibilidade de uma verdade unívoca, ao colocar todas essas reflexões no âmbito do jogo das relações de poder. Em *Nietzsche, a Genealogia e a História*, Foucault discute a obsessão com a origem como fonte de uma verdade.

A alta origem é o exagero metafísico que reaparece na concepção de que no começo todas as coisas se encontra o que há de mais precioso e de mais essencial: gosta-se de acreditar que as coisas em seu início se encontravam em estado de perfeição; que elas saíram brilhantes das mãos do criador, ou na luz sem sombra da primeira manhã. (FOUCAULT, 2000 p.18)

O “exagero metafísico” contribui para a consolidação de um discurso que busca solapar e recalcar os simulacros e sua diferença. Nessa visada de pensamento, o texto “original” contém a verdade essencial, colocando esse texto e também seu autor em uma posição de superioridade em relação aos textos a partir dele produzidos. Isso também põe em

funcionamento um jogo de legitimação de discursos e significações, que fazem emergir a ideia de que temos uma leitura correta de um determinado texto e que cabe ao leitor, e por extensão ao tradutor, decifrar. Para Foucault, a supervalorização da origem e de uma figura de autor é uma estratégia de supressão de diferenças e restrição do que pode ser dito sobre um texto, em uma tentativa de controlar a multiplicidade de leituras possíveis, tornando-as assim saberes sujeitos e não legitimados. (FOUCAULT, 2002)

Romper com tal perspectiva significa problematizar a tendência de verticalizar significados e a construção de uma interioridade ideal a partir da qual um signo teria contornos fixos e unívocos. Ao invés de inseminar, passa-se a pensar em *disseminar* – disseminar significados que são ativados a partir de múltiplas leituras. A significação deixa de ser vista como algo concreto, encerrado na palavra, passando a se materializar durante a leitura e a interpretação. Como salienta Terry Eagleton em *Teoria da Literatura: uma introdução*, a relação entre significantes e significados “passa a assemelhar-se muito mais a uma teia que se estende sem limites, onde há um intercâmbio e circulação constante de elementos, onde nenhum dos elementos é definível de maneira absoluta e onde tudo está relacionado com tudo” (EAGLETON, 1983, p.195). Traduzir não é uma atividade unilateral. As línguas/textos de partida e chegada não devem ser vistos como polos opostos, mas como elementos que interagem e se modificam mutuamente durante a prática tradutória. O texto de partida afeta a tradução e é afetado por ela. A tradução vai se construir no jogo das diferenças e semelhanças – toda tradução manterá um vínculo com o texto de partida, mas ao mesmo tempo vai se construir sobre uma diferença, pois constituirá um novo texto.

A partir de tal perspectiva, a tradução não é mais vista como uma deturpação do texto de partida, mas como uma nova leitura, que garante a sobrevida do texto que está sendo traduzido. À ideia de texto como receptáculo de significações depositadas por um autor e que podem ser extraídas a partir de uma leitura correta se sobrepõe a noção de texto como *palimpsesto*. Do grego *palimpsestos*, refere-se a um tipo de pergaminho ou papiro constantemente reutilizado a partir da raspagem do conteúdo anterior. Arrojo (2007), ao aplicar tal noção às questões tradutórias, afirma que “o palimpsesto passa a ser o texto que se apaga em cada comunidade cultural e em cada época, para dar lugar a outra escritura (ou interpretação, ou leitura, ou tradução) do ‘mesmo’ texto” (ARROJO, 2007, p 24). Usando como exemplo o texto escolhido para análise nesse capítulo, pensamos em *Romeu e Julieta* como uma das camadas de um palimpsesto, escrito sobre os rastros dos vários outros textos supracitados. Cada uma dessas camadas contribui com novas interpretações do que existia

previamente. O texto shakespeariano, todavia, está longe de encerrar tal movimento, pois enquanto houver leitura haverá múltiplas interpretações de um mesmo texto.

Romeu e Julieta é uma das peças shakespearianas mais frequentemente traduzidas intersemioticamente - uma pesquisa rápida em site de buscas²⁰ aponta cerca de 154 produções que dialogam de alguma forma com a tragédia. Em consonância com o pensamento exposto acima, consideramos que cada uma dessas diferentes leituras traz um novo olhar sobre o texto que já conhecemos, em um jogo interminável de leitura, interpretação e tradução. Neste trabalho nos concentraremos na análise de uma dessas inúmeras traduções: o *anime* (animação japonesa) *Romeo x Juliet* (2007). Mas antes de conduzir uma discussão acerca desta releitura, precisamos entender um pouco mais sobre o desenvolvimento desse formato que vem se tornando cada vez mais popular dentro e fora do Japão. É disso que trataremos no próximo capítulo.

²⁰*Romeo and Juliet* (films). Wikipedia, the free encyclopedia. Disponível em <[http://en.wikipedia.org/wiki/Romeo_and_Juliet_\(films\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Romeo_and_Juliet_(films))>. Último acesso em: 27 de Junho de 2014.

2 O UNIVERSO DOS MANGÁS E ANIMES

Ken Kubo é um jovem universitário japonês. Bonito e inteligente, leva uma vida tranquila, dividindo seu tempo entre os estudos, as partidas de tênis e os encontros com a namorada, Yoshido. Isso, porém, começa a mudar quando Kubo reencontra Tanaka, um colega dos tempos de escola que, por sua vez, o apresenta aos seus novos amigos: Hino, um especialista em ficção científica; Miyoshi, um apaixonado por histórias de lutas e artes marciais; Honda e Sato, dois ilustradores; e Iiyama, um fã de desenhos e jogos de guerra. Tanaka e seus amigos são *otakus*, fãs apaixonados e obcecados por *mangás* e *animés*. Embora a princípio não saiba muita coisa sobre o assunto, Kubo começa a conviver com o grupo e a aprofundar-se cada vez mais nesse novo universo. Passa a ler quadrinhos e assistir a animações diariamente, a participar do processo de produção de *fanzines*, a frequentar convenções e competir em concursos de *cosplaying*. O que começa como um passatempo desinteressado se torna uma verdadeira paixão e Kubo estabelece uma meta: torna-se o *Otaking*, o rei de todos os *otakus*.

Assim como Ken Kubo, protagonista do anime *Otaku no Video*²¹, crianças, jovens e adultos tem-se interessado por mangás e animés, desde o início do século XX. No Japão, é comum ver pessoas lendo mangás no transporte público, nas praças, nas bibliotecas e em restaurantes. Os animés são transmitidos nas salas de cinema, na televisão e comercializados em DVD e Blu-ray, sempre produzidos em uma grande variedade de temas, tendo como alvo os mais variados públicos. Contudo, esse fenômeno não é restrito ao território nipônico. Como salienta Timothy Craig na introdução de *Japan Pop Inside the World of Japanese Popular Culture* (2000),

A cultura pop japonesa não apenas continuou a evoluir e florescer na nossa terra, mas também tem atraído um vasto séquito de seguidores no exterior, dando ao Japão um novo impacto cultural sobre o mundo para complementar seu estabelecido impacto econômico. As animações e os quadrinhos japoneses construíram um enorme grupo de fãs e seus nomes japoneses – anime e mangá – agora fazem parte do léxico internacional. (CRAIG, 2000. p. 4).²²

²¹*Otaku no Video* é um anime produzido pelo estúdio Gainax com direção de Takeshi Mori e lançado no Japão em 1991. A produção mescla animação - momentos em que narra a história de Ken Kubo – com elementos de filme documentário, como entrevistas com *otakus* da vida real.

²²Tradução Nossa: “Japan's pop culture has not only continued to evolve and blossom at home, it has also attracted a broad, street - level following overseas, giving Japan a new cultural impact on the world to complement its established economic impact. Japanese animation and comics have built a huge global following, and their Japanese names - anime and manga, have entered the international lexicon.”

Com seus quadrinhos e animações, o Japão expandiu sua influência cultural sobre o Ocidente, em especial a partir da década de 1990. Os mangás e animes invadiram as prateleiras das livrarias e a programação dos canais abertos e fechados de vários países na Ásia, na Europa e nas Américas. O acesso cada vez mais fácil a essas narrativas favoreceu o crescimento do número de fãs fervorosos que não se contentam apenas em acompanhar suas séries favoritas, mas também se interessam em estudar outros elementos da cultura japonesa, tais como o artesanato, a música, a culinária e a própria língua. Atualmente, convenções e feiras dedicadas a esses temas são organizadas em diferentes partes do mundo – só nos Estados Unidos, acontecem anualmente cerca de setenta eventos dedicados aos quadrinhos e às animações japonesas. No Brasil, país com a maior comunidade de residentes japoneses no exterior, eventos como o *Anime Friends* (São Paulo), *Cariocanime* (Rio de Janeiro) e o *Anipolitan* (Salvador) acontecem há décadas, sempre com grande sucesso de público e contando, inclusive, com a presença de artistas japoneses como, por exemplo, os cantores Takayoshi Tanimoto e Yumi Matsuzawa, famosos por suas participações em trilhas sonoras de animes de sucesso como *Digimon*, *Dragon Ball* e *Cavaleiros do Zodíaco*.

Apesar de uma presença cada vez mais marcante no Ocidente, mangás e animes muitas vezes são vistos como produtos inferiores, dotados de narrativas simplistas destinadas apenas a crianças. A realidade, porém, não poderia ser mais diferente. Mangás e animes são produzidos para os mais variados públicos (crianças, adolescentes e adultos de diferentes gêneros) e a partir das mais variadas temáticas: podem mesclar elementos fantásticos e sobrenaturais (*Sakura Card Captors*, *Death Note*, *xxxHolic*), trazer dramas do cotidiano (*Nana*), apresentar conteúdo sexual (*Tentacles & Witches*), transportar seu leitor/espectador para o passado – ao narrar eventos da história do Japão (*Grave of the Fireflies*) – ou para o futuro – como as histórias de ficção científica (*Full Metal Alchemist*, *Full Metal Panic!*) e até mesmo satirizar os próprios fãs (*Otaku no Video*). Podem também trazer traduções intersemióticas de diferentes textos – desde contos orientais (*Folk tales from Japan*), até produções de grande sucesso no Ocidente (*Gankutsuou: The Count of Monte Cristo*). Diante de um universo tão heterogêneo, o presente capítulo tem como objetivo discutir o desenvolvimento dos mangás e animes, bem como as características e convenções destes tipos de narrativas.

2.1 AFINAL O QUE SÃO MANGÁS E ANIMES?

2.1.1 Os primeiros passos de uma longa trajetória

Discutir o desenvolvimento dos quadrinhos e das animações produzidas no Japão requer que levemos em conta a conexão entre dois aspectos fundamentais nesse processo: o diálogo com a longa tradição japonesa em arte narrativa sequencial e a influência ocidental que se inicia durante a era Meiji (1867 - 1902) e se intensifica com o final da Segunda Guerra Mundial e a ocupação americana em Tóquio. Afonso Moliné em *O Grande Livro dos Mangás* (2004), Paul Gravett em *Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos* (2006), Robin Brenner em *Understanding Mangá and Anime* (2007) e Kinko Ito em *Mangá in Japanese History* (2008) pontuam como esses dois elementos se articularam na formação e no desenvolvimento de um fenômeno que atravessou fronteiras e que, atualmente, pode ser visto como a principal forma de contato entre o Ocidente e a Terra do Sol Nascente.

De acordo com Moliné, o uso da arte pictórica, com fins narrativos, já pode ser observado no século XI, com os *chôjûgiga*, caricaturas produzidas, acredita-se, pelo artista e sacerdote Toba (1053-1140). Tais desenhos tinham como objetivo satirizar religiosos e nobres, transformando-os em animais e representando-os em situações satíricas, por vezes escatológicas e obscenas. É importante ressaltar que a leitura dessas narrativas era feita da direita para a esquerda, característica mantida ainda hoje nos mangás.

Ao longo dos séculos, o Japão assiste ao surgimento de novos suportes gráficos e o período Edo (1600-1867) é especialmente significativo, nesse aspecto. Temos, como exemplo, os *zenga*, gravuras que mesclavam pintura e caligrafia e eram usadas por praticantes do Zen Budismo com fins didáticos e para ajudar no exercício da meditação. Já os *nanban* (palavra que significa "bárbaros do Sul") eram ilustrações que relatavam o relacionamento entre europeus e japoneses durante o Período do Comércio Nanban, momento da história japonesa que começa com a chegada dos primeiros portugueses ao Japão, em 1543, e dura até a implantação do *Sakoku*, política de relações internacionais que impede a entrada ou saída de pessoas do país, o que conduz o Japão a um isolamento econômico que duraria até a era Meiji. (MOLINÉ, 2004. p.18).

Figura 7: Exemplo de *chôjûgiga*

Fonte: Google

Figura 8: Exemplo de *nanban*

Fonte: Google

Também no século XVII, os *ukiyo-e*, desenhos feitos em pranchas de madeira, se tornaram extremamente populares. As temáticas abordadas pelos artistas que se dedicavam à produção de tais gravuras variavam bastante, desde lendas, episódios históricos, paisagens e lutadores de sumô, até situações cômicas e por vezes eróticas. (GRAVETT, 2006. p.24). É precisamente um dos mais famosos artistas *ukiyo-e* da época, Katsuhika Hokusai, que ao unir os caracteres *man* (“involuntário”) e *ga* (“desenho”, “imagem”), cunha o termo *mangá*, que etimologicamente significa “imagens involuntárias”. O termo começa a se popularizar com a publicação, em 1814, do primeiro de quinze volumes do encadernado *Hokusai Mangá*, uma compilação de desenhos produzidos pelo próprio Hokusai que se consolidaria, definitivamente, durante as duas primeiras décadas do século XX. A partir do século XIX, desenvolve-se o hábito de compilação das ilustrações produzidas, dando início aos *Toba-e*, pequenas publicações que agrupavam imagens satíricas no estilo dos *chôjûgiga*, e os *Kibyoshi*, “livros de capa amarela” que iniciaram o processo de serialização da narrativa, ao oferecer histórias contínuas. (MOLINÉ, 2004. p.19).

Figura 9: Exemplo de *ukiyo-e*

Fonte: Google

Figura 10: Ilustração por Katsuhika Hokusai

Fonte: Google

Em 1853, o almirante estadunidense Matthew Calbraith Perry (1794-1858) e sua tripulação alcançam a costa japonesa, na altura da baía de Edo (atual Tóquio), e exigem permissão para atracar. Temendo uma retaliação, os representantes do Xogunato Tokugawa, ditadura feudal então vigente no Japão, acabam cedendo e, no ano seguinte, é assinado o Tratado de Kanagawa, acordo que autorizava trocas comerciais entre japoneses e estadunidenses nos portos de Shimoda e Hakodate. Inicia-se, então, um processo de gradual reabertura para o Ocidente depois de duzentos anos de isolamento, marcado, sobretudo, pela crescente chegada de imigrantes oriundos da Europa e dos Estados Unidos.

Tais eventos são relevantes para o desenvolvimento dos quadrinhos japoneses, pois como salienta Gravett, “o mangá, da forma como o conhecemos hoje, evoluiu dos esforços de uma série de pioneiros que adaptaram as influências ocidentais recém-importadas durante a modernizadora era Meiji e períodos subsequentes”. (GRAVETT, 2006. p. 25). Um exemplo disso é a publicação da *Japan Punch* criada pelo ilustrador e cartunista inglês Charles Wirgman, em 1862. Produzida nos moldes da *Punch* britânica, a revista trazia desenhos do próprio Wirgman que tratavam, em sua maioria, das relações entre japoneses e ocidentais, sempre com humor e por vezes de forma satírica. Certos detalhes estilísticos e temáticos dos quadrinhos publicados na revista, tais como a presença de balões para apresentar a fala dos personagens e a presença de crítica política, influenciaram artistas japoneses da época, a exemplo de Kyōsai Kawanabe (1831-1889), o primeiro caricaturista político do Japão. (ITO, 2008, p. 30). No rastro da popularidade da *Japan Punch*, vários outros periódicos foram lançados, dessa vez por editores japoneses, como por exemplo, o jornal *Marumaru Chinbun* (1877) e as revistas *Eshinbun Nipponchi* (1874), *Shōnen Sekai* (1895), *Tokyo Pakku* (1905) e *Shōjo Sekai* (1908), o que funcionou como uma excelente plataforma para que novos *mangákás* – artistas japoneses de quadrinho – divulgassem suas produções. (ITO, 2008, p 30; BRENNER 2007, p.4)

Criada por Rakuten Kitazawa, *Tagosaku to Mokubē no Tōkyō-Kenbutsu* (“A Viagem de Tagosaku e Mokubê a Tóquio”) é considerada a primeira história em quadrinhos com personagens fixos a ser publicada. A história de Tagosaku e Mokubê, dois camponeses que passam por situações cômicas ao chegar à moderna Tóquio da era Meiji, faz bastante sucesso entre os leitores da *Jiji Mangá*, em 1901. As primeiras décadas do século XX são bastante promissoras para os quadrinhos japoneses e, durante esse período, vários outros mangás são produzidos. *Shō-chan no Bōken* (“As Aventuras de Shōchan”, por OdaShōsei e KatsuichiKabashima, em 1923), *Nonki no Tōsan* (“Papai Otimista”, por AsōYukata em 1924),

Bôken Dankichi (“Dankichi, o Aventureiro”, por Keizo Shimada, em 1933) são apenas alguns dos títulos que ilustram a popularidade dos quadrinhos nessa época. (MOLINÉ, 2004. p. 20)

Nesse mesmo momento, desenhos animados europeus e estadunidenses começam a ser exibidos no Japão e não demora muito para que artistas japoneses comecem a se interessar por esse novo meio de expressão. Em 1917, Ôten Shimokawa e Kenzo Masaoka produzem o curta-metragem *Imokawa Mukuzō Genkanban no Maki* (“A História do Zelador Mukuzō Imokawa”), considerado o primeiro filme de animação japonesa. No mesmo ano, Jun'ichi Kouch dirige *Namakura Gatanae*, em 1918, Seitaro Kitayama produz *Urashima Tarō*. Como salienta Cristiane A. Sato, em *Japop: o poder da cultura pop japonesa* (2007), as primeiras incursões pelo campo da animação, ainda no período do cinema mudo, tinham um caráter experimental em termos tecnológicos, consistindo majoritariamente de traduções intersemióticas de contos populares japoneses. Com o surgimento do cinema sonoro, estúdios e produtoras passaram a investir no aperfeiçoamento técnico, a fim de produzir animações mais sofisticadas, capazes de competir com os títulos estrangeiros exibidos nos cinemas japoneses, a exemplo de *Sekisho* (“A Estação de Controle”, 1930), o primeiro anime sonoro. (MOLINÉ, 2004. p. 48; SATO, 2007.p 33)

Figura 11: *Tagosaku to Mokubē no Tōkyō-Kenbutsu* (1901)



Fonte: Google

Figura 12: *Namakura Gatana* (1917)



Fonte: Google

Porém, esse momento promissor é interrompido com a participação do Japão na Segunda Guerra Mundial (1937-1945). Os embargos impostos pelo governo estadunidense causam a escassez de papel, celulóide e tinta, itens fundamentais para a produção de mangás e animes. Sob um clima de intensa repressão e censura, o governo exigia que as histórias em quadrinhos e animações funcionassem como propaganda bélica. Qualquer mangáká ou animador que não se alinhasse a esse perfil era passível de punição. *Momotarō no Umiwashī*,

escrito e dirigido por Mitsuyo Seo, em 1943, é um exemplo de filme propaganda. Seus trinta e sete minutos narram a história de Momotarō (nome de um popular herói do folclore japonês) e sua esquadra de animais antropomorfizados, guerreiros destemidos que lutam contra as forças demoníacas (representando americanos e britânicos) que atacam a ilha de Onigashima. A exemplo de Mitsuyo Seo, muitos artistas se associaram ao governo e passaram a produzir histórias similares. Outros artistas, por sua vez, simplesmente pararam de trabalhar, enquanto alguns decidiram deixar o país a fim de continuar produzindo críticas ao governo, sem ameaças de represálias. (ITO, 2008. p. 33)

Com os bombardeios em Hiroshima e Nagasaki e o final da guerra, o Japão enfrenta a condição de nação derrotada, desestabilizada econômica e socialmente. Nesse cenário, a indústria dos mangás e dos animes se vê obrigada a recomeçar quase do zero. Com a ocupação americana em Tóquio, consequência da vitória dos Aliados sobre os países do Eixo, o Japão passa a receber produções artísticas norte-americanas em um fluxo mais intenso do que nunca. Dentre essas, destacam-se o cinema hollywoodiano, que influenciará de forma significativa a produção de jovens artistas, como, por exemplo, Osamu Tezuka (1929-1989) – aquele que, anos depois, viria a ser chamado de “O Deus do Mangá”.

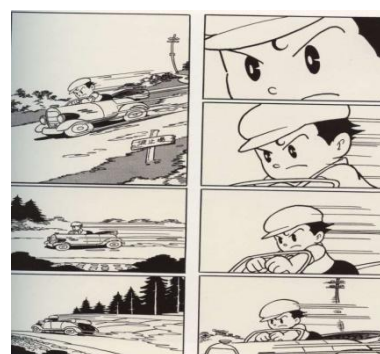
Shin Takarajima (“Nova Ilha do Tesouro”) foi o primeiro grande sucesso do então iniciante Tezuka. Publicado em 1946, o mangá vendeu milhares de exemplares e se tornou um marco ao utilizar de forma inovadora alguns recursos cinematográficos. Gravett (2006) aponta que “a cada quadro de *Shin Takarajima*, Tezuka alterava constantemente o ponto de vista do leitor, imitando os movimentos de uma câmera para gerar a sensação de ação incansável e impulsionar os personagens ao longo da história”. (GRAVETT, 2006. p.32) Em seus quadrinhos posteriores, o mangá continuou a explorar uma pluralidade de elementos – desde distorções, gotas de suor e efeitos sonoros - que intensificassem as emoções dos personagens.

Figura 13: *Momotarō no Umiwashi* (1943)



Fonte: Google

Figura 14: *Shin Takarajima* (1946)



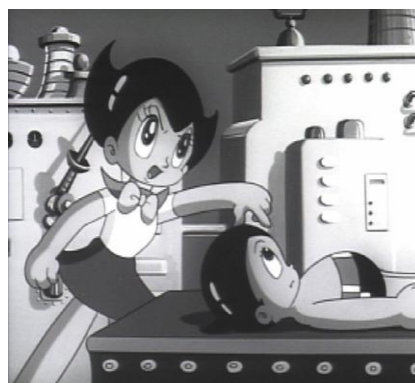
Fonte: Google

Nas décadas de 1950 e 1960, o cenário da produção de quadrinhos e animações vai aos poucos se recuperando. Ainda em 1947, é criada a *Mangá Shonen*, publicação que, segundo Moliné, “abriria caminho a toda uma geração de mangakás que logo alcançariam a celebridade”. (MOLINÉ, 2004. p.23). Em 1955, são criadas as primeiras revistas com quadrinhos totalmente dirigidos a meninas (*Shojo Mangá*): *Nakayoshi* e *Ribon*, lançadas respectivamente pela Kodansha e pela Sueisha, as duas editoras de maior destaque nesse período. Entre o final dos anos 50 e o início dos anos 60, surgem as revistas semanais *Shonen Magazine* (1959), *Shonen Sunday* (1959), *Shonen King* (1963) *Margaret* (1963) e *Shojo Friend* (1963). A explosão no número de publicações cria a demanda por novas histórias, com tramas que precisam ser cada vez mais diversificadas, abrindo espaço não apenas para artistas iniciantes, mas também para o surgimento de novos gêneros e novas temáticas nas tramas produzidas. (MOLINÉ, 2004. p.23) Em relação à produção de animes no período pós-guerra, vale destacar o lançamento, em 1958, de *Hakuja Den* (“A Lenda da Serpente Branca”). O filme, que foi sucesso de bilheteria, consolidou a posição da Toei Animation (criada em 1948) como uma das maiores produtoras japonesas, *status* do qual a empresa desfruta até os dias atuais.

Em meados dos anos 50, iniciam-se as transmissões televisivas no Japão. Apesar disso, apenas no início dos 60 (quando a maioria dos lares já possuía um aparelho de TV), os estúdios japoneses decidem investir em animes para a televisão. A primeira produção dessa natureza foi *Otogi Mangá Calendar*, dirigido por Ryuichi Yokoyama e transmitido, em 1963, pela TBS (Tokyo Broadcast System). Nesse mesmo ano, a Mushi Productions, produtora criada por Osamu Tezuka, lança *Tetsuwan Atom*, tradução do mangá homônimo também produzido por Tezuka, em parceria com Yoshiyuki Tomino. Como afirma Gilles Poitras, em *Anime Essentials: everything a fan needs to know* (2001), a história do menino-robô criado por um cientista em luto pela morte do seu único filho alcançou enorme popularidade no Japão e, ainda nesse mesmo ano, foi dublado para o inglês e exibido nos Estados Unidos pela emissora NBC, com o título *Astro Boy*. Ainda na década de 60, outros mangás foram transformados em animações para televisão e transmitidos por emissoras estadunidenses com bons números de audiência: *Mach GoGoGo! / Speed Racer* (1966/1967) e *Tetsujin 28-gō / Gigantor* (1963/1964) são apenas dois exemplos. (POITRAS, 2001. p.18/19) Esse momento marcou o início da popularização dos quadrinhos e das animações japonesas no Ocidente.

Figura 15: Mangá *Astro Boy* (1952)

Fonte: Google

Figura 16: Anime *Astro Boy* (1963)

Fonte: Google

2.1.2. Do Japão para o outro lado do mundo

Como aponta Brenner (2007), nas décadas de 1970 e 1980, mangás e animes passam a ganhar cada vez mais popularidade. Com a exibição das primeiras animações em emissoras dos Estados Unidos, forma-se um grupo de fãs interessados nesse tipo diferente de narrativa que passa a pesquisar novos títulos. É dessa forma que mais produções chegam ao público ocidental, muitas vezes sem legendas ou legendadas por fãs (*fansub*). Esse crescente interesse motivou distribuidoras a investir na dublagem e legendagem de novos animes, o que abriu caminho para que cada vez mais produções fossem lançadas não apenas nos Estados Unidos, mas posteriormente também em países da Europa e da América do Sul. Além disso, o crescente número de fãs de animes gerou o interesse em publicar também mangás, até então preteridos pelas editoras ocidentais. É válido pontuar uma tendência que se mantém até os dias atuais: enquanto no Ocidente a distribuição de animes antecede a dos mangás, no Japão tem-se o processo inverso – a produção e distribuição de histórias em quadrinhos superam a de animações e, em geral, os estúdios só se interessam em produzir animes a partir de mangás bem sucedidos, que contem com um número considerável de fãs, para garantir bons níveis de audiência.

Ainda nesse período, mais animações conquistaram seu espaço na grade das emissoras estadunidenses, dentre as quais podemos destacar *Ginga Tetsudō Surī Nain / Galaxy Express 999* (1979), *Chōjikū Yōsai Makuro's / Super Dimension Fortress Macross* (Noboru Ishiguro, 1982), *Dragon Ball* (1986), *Saint Seiya / Cavaleiros do Zodíaco* (1986-1989), entre outros. Durante o final da década de 1980 e o início da década de 1990, os animes invadiram a grade das principais emissoras de diversos países ocidentais, e títulos como *Akira* (1988), *Ghost in the Shell* (1995) e *Cowboy Bebop* (1998) conquistam uma legião de fãs – os primeiros *otakus*

ocidentais. É também nesse período que surgem os OVAs (*Original Video Animation*), animes lançados diretamente em vídeo – a princípio, em fitas VHS e atualmente em DVD ou Blu-ray. Os OVAs tem sido bastante usados desde então – seja para lançar títulos que podem não fazer muito sucesso na televisão, para comercializar animações de temática erótica (*hentai*) ou para produzir continuações de filmes e séries de sucesso. (POITRAS, 2001. p.14)

A década de 1990 e o início dos anos 2000 foram períodos marcados pela consolidação dos grandes estúdios com o lançamento de animes de sucesso. A Toei Animation, por exemplo, se destaca com a produção de *Dragon Ball Z* (1989-1996) e *Dragon Ball GT* (1996-1997) – continuações da bem sucedida franquia *Dragon Ball*, exibida na década anterior – *Sailor Moon* (1992-1997), *Digimon Adventure* (1996) e *Yu-Gi-Oh!* (1998). É válido ressaltar que os títulos citados não foram apenas bem sucedidos no Japão, mas também no Ocidente, inclusive no Brasil, onde foram exibidos por canais abertos como a Rede Manchete e a Bandeirantes. Nessa época, também surge o famoso grupo CLAMP, formado por quatro mangákás (Ageha Ohkawa, Mokona, Tsubaki Nekoi e Satsuki Igarashi) especializadas em animes *Shojo* – destinados a crianças e adolescentes do sexo feminino. Vários de seus mangás foram traduzidos para anime, produções que, assim como os títulos supracitados, também fizeram sucesso fora do Japão. *Kādokyaputā Sakura/ Sakura Card Captors* (1996-2000) e *Mahō Kishi Reiāsu/ Guerreiras Mágicas de Rayearth* (1993-1995) foram exibidos, respectivamente, pela Rede Globo e pelo SBT e conquistaram uma legião de fãs, no final dos anos 90.

Um caso que merece ser destacado é o de *Pokémon* (*Poketto Monsutā* - “Monstros de Bolso”) uma das franquias japonesas mais bem sucedidas da história. Ao contrário dos exemplos mencionados anteriormente, *Pokémon* começa com uma série de jogos criada por Satoshi Tajiri e Ken Sugimori para a Nintendo, fabricante japonesa de videogames. A tarefa do jogador era colecionar monstros com características e habilidades variadas, treiná-los e usá-los em disputas contra outros jogadores. Ao final de uma batalha, os *pokémons* eram enviados de volta para a pokébola, uma unidade de armazenamento portátil. Ao contrário do que seus produtores esperavam, o jogo foi muito bem sucedido e, a partir dele, vários outros produtos foram criados. Em 1995, o estúdio OLM (Original Light and Magic) lançava o anime *Pokémon*, dirigido por Kunihiko Yuyama. A série alcançou sucesso sem precedentes e rapidamente a história de Satoshi (Ash, na dublagem para o inglês), um jovem treinador pokémon, e seu sorridente monstrinho elétrico de nome Pikachu, passou a ser acompanhada por milhões de pessoas ao redor do mundo. No Brasil, as primeiras sete temporadas foram transmitidas na televisão aberta (pelas emissoras Globo e Record) e atualmente a série, que

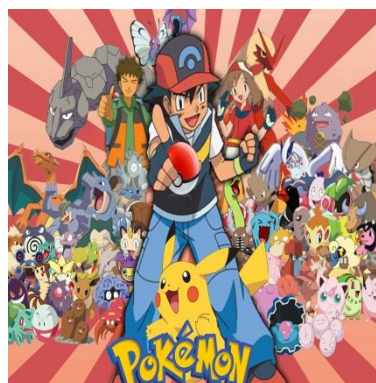
está em sua décima sétima temporada (com mais de oitocentos e cinquenta episódios exibidos), pode ser assistida na Cartoon Network Brasil. (SATO, 2007. p.93-100) Além da série de jogos e de anime, dezesseis filmes foram lançados, seguidos por uma série de bens de consumo como cadernos, canecas e mochilas, destinados, em sua maioria, ao público infantil.

Figura 17: Pôster de *Sailor Moon*



Fonte: Google

Figura 18: Pôster de *Pokémon*



Fonte: Google

Ao tratar especificamente da presença dos animes no Brasil, José Crescêncio Neto, em seu artigo *Mangá: a cultura nipônica na construção da cultura pop mundial* (2012)²³, afirma que

a exibição de animes na televisão, encabeçada pela extinta TV Manchete no fim da década de 80, foi um dos principais fatores da criação de uma geração de crianças que cresceram obtendo uma dose diária da cultura nipônica. Essa geração se tornou uma consumidora de cultura oriental, o que teve como consequência uma maior demanda dessa, o que catalisou a disseminação da cultura no país. (NETO, 2012. p. 7)

Nesse momento, a televisão foi o principal veículo de popularização desse tipo de narrativa e fundamental na criação de um séquito de *otakus* brasileiros. De acordo com o site *Anime Portfólio*, cerca de duzentos títulos de animação já foram exibidos na TV aberta brasileira, sobretudo ao longo década de 1990.²⁴ Atualmente, porém, a presença de animes na grade de emissoras como SBT, Record e Globo não é tão intensa quanto antes. Isso não quer dizer, contudo, que os animes (e consequentemente, os mangás) deixaram de ter importância. A internet tornou-se um meio mais atraente para os fãs na última década, em especial pela

²³ Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2012/resumos/R32-1545-1.pdf>> Acesso em: 02 de Fevereiro de 2015.

²⁴ *Animes que foram exibidos em uma ou mais emissoras de TV*. Disponível em: <<https://animeportifolio.wordpress.com/anime/animes-que-foram-exibidos-em-uma-ou-mais-emissoras-de-tv/>> Acesso em 09 de janeiro de 2015.

possibilidade de acompanhar séries preteridas pelas emissoras brasileiras, uma vez que a TV aberta sempre priorizou produções destinadas ao público infantil em suas grades, deixando de lado títulos direcionados a públicos mais maduros. Além disso, o tratamento dispensado pela TV aberta aos animes muitas vezes desestimulava o espectador. Como o jornalista especializado Renato Siqueira²⁵ explica, as emissoras brasileiras sempre tiveram a tendência de exibir um número determinado de episódios e repeti-los continuamente, conduta que sempre funcionou com a maioria dos desenhos, sobretudo estadunidenses. Animes, porém, apresentam uma estrutura narrativa com início, meio e fim e por isso devem ser acompanhados de forma contínua. A falta de serialização na exibição das animações levou os fãs a procurar formas alternativas de acompanhar suas animes favoritos. A grande maioria dos fãs acompanha suas séries favoritas através da internet, seja através do *download* de episódios (que contam com legendas feitas por fãs) ou por servidores como *Netflix* e *Crunchyroll*. Atualmente, a TV aberta é considerada por muitos fãs como irrelevante para o universo dos mangás e animes – um verdadeiro *otaku* não depende dela para conhecer novos títulos²⁶.

2.1.3 Um formato para os mais variados públicos

Atualmente, existem mais de cento e cinquenta publicações em circulação no Japão, produzidas por mais de quarenta editoras espalhadas por todo o país. Impressas em papel de baixa qualidade e em tinta preta, essas revistas custam em torno de 200 ienes (cerca de cinco reais) e cada uma pode chegar a centenas de páginas e trazer, a cada edição, até dez séries diferentes. Quando uma série é bem sucedida, pode ser compilada, reimpressa em papel de maior qualidade, com capa dura e comercializada novamente. Esse tipo de publicação é conhecido como *tankōbon*. No que diz respeito aos animes, existem atualmente mais de quatrocentos estúdios em atividade no Japão, entre os quais se destacam Toei Animation, Gainax, Gonzo e Studio Ghibli. As maiores emissoras do país exibem animações em diferentes horários de sua programação e o mercado de OVAs é altamente lucrativo. (BRENNER, 2007. p. 13-20; MOLINÉ, 2004. p. 28-29).

²⁵Fora da TV, mercado de anime no Brasil se garante na internet e em eventos. Disponível em: <<http://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2014/07/29/fora-da-tv-mercado-de-anime-no-brasil-se-garante-na-internet-e-em-eventos.htm>>. Acesso em 09 de janeiro de 2015>.

²⁶Idem.

Essa vasta produção é marcada por uma grande diversidade de gêneros e temas, garantindo que diferentes grupos de expectadores sejam atraídos por diferentes histórias. É necessário ressaltar que mangás e animes são sempre produzidos com vistas a um público alvo específico. Como afirma Brenner (2007),

Um aspecto que distingue a indústria de quadrinhos do Japão é que ela desenvolve diferentes gêneros para públicos distintos. Enquanto nos Estados Unidos os quadrinhos não são especificamente destinados a meninos ou meninas, homens ou mulheres, o Japão divide sua produção em categorias definidas por sexo, bem como por idade.²⁷ (BRENNER, 2007. p. 30).

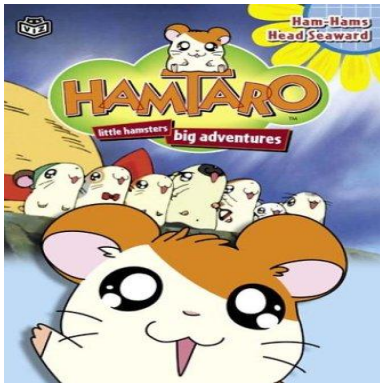
Mangás e animes *kodomo* são destinados a crianças com menos de dez anos de idade. São, em geral, compostos por volumes/episódios independentes, não exigindo acompanhamento rigoroso da narrativa. Além disso, exploram o elemento *kawaii* (adjetivo japonês que significa “fofo”, “adorável”) – a fofura, por vezes, excessiva – na construção de seus personagens. Os mangás e animes *shōnen*, por sua vez, tem como alvo o público masculino infanto-juvenil (entre dez e dezoito anos). Suas tramas, via de regra, envolvem muita ação e humor e desdobram temas como perseverança, trabalho em equipe e superação de obstáculos, além de apresentar belas personagens femininas, a fim de agradar os expectadores (prática conhecida como *fan service*). Crianças e adolescentes do sexo feminino são o alvo das produções *shōjo*, caracterizadas pelo foco nas emoções, romances e relacionamentos com amigos e colegas de classe vividos pela personagem principal. Já os mangás e animes *josei* e *seinen* tem como alvos, adultos dos sexos feminino e masculino, respectivamente. Suas histórias, em geral, discutem assuntos como os desafios da maturidade em esferas como o trabalho e a vida conjugal. Embora tais classificações existam, elas não são estáticas: um anime considerado *shōjo* pode conter sequências de luta e cenas de humor, da mesma forma que uma trama mais direcionada para o público *shōnen* pode apresentar momentos de forte emoção para os personagens.

Assim como a literatura e o cinema, os quadrinhos e as animações japonesas podem contar histórias por meio de diferentes gêneros: ficção científica, fantasia, terror, comédia, investigação policial, romance, dramas históricos, entre outros. Vale chamar a atenção para alguns gêneros bem característicos (mas nem sempre exclusivos) dos mangás e animes: *mahō shōjo* é o nome dado a histórias cuja personagem feminina central possui poderes mágicos, a

²⁷Tradução Nossa: “One thing that distinguishes Japan's comics industry is that it has developed different genres for distinct audiences. Whereas comics in the United States are not specifically aimed at boys or girls, men or women, Japan divides its manga into categories defined by gender as well as age.”

exemplo de *Sakura Card Captors* e *Guerreiras Mágicas de Rayearth*, títulos citados anteriormente. O termo *mecha*, em contrapartida, denomina histórias que tem robôs (gigantes) e seus donos como personagens principais, tais como *Tetsujin 28-go*. Já *yaoi* e *yuri* são os nomes dados a tramas que envolvem, respectivamente, um relacionamento afetivo e sexual (não explícito) entre dois homens / duas mulheres. Os *hentai*, por sua vez, apresentam conteúdo erótico com cenas de sexo mais explícitas, embora os órgãos genitais dos personagens nem sempre sejam mostrados. Como no caso da classificação por grupos etários, a divisão dos mangás e animes por gêneros não deve ser vista como algo engessado, pois grande parte das histórias apresenta elementos de mais de um gênero, mesclando, por exemplo, comédia, suspense, ação e fantasia. Para longe da homogeneidade, criadores de mangás e animes encontram um potencial positivo no diálogo entre múltiplos elementos distintos.

Como fica evidente, mangás e animes não se restringem a um público infanto-juvenil. Com exceção dos que realmente são produzidos para crianças de até dez anos, a vasta maioria dos títulos apresentam narrativas complexas, personagens que não podem ser facilmente classificados como “mocinhos” ou “vilões” e tramas que, muitas vezes, apresentam questionamentos aos expectadores. Tomemos como exemplos os mangás/animes *Hamtarō* (1997/2000) e *Death Note* (2003/2006). O primeiro traz a história de Laura e seu hamster de estimação, Hamtarō. A cada episódio, a personagem título se envolve em diferentes aventuras, sempre fazendo bons amigos. Já o segundo traz a história de Raito Yagami, um adolescente japonês extremamente inteligente, que encontra um *death note*, um caderno mágico que pertence a um *shinigami* (espírito da morte) de nome Ryuuk. O caderno vem com instruções simples: a pessoa cujo nome for escrito no *death note* morrerá quarenta segundos depois. Diante disso, Raito decide começar a punir criminosos, sentenciando-os à morte, atitude que tomará proporções muito maiores do que ele poderia imaginar. Tanto *Hamtarō* quanto *Death Note* são mangás/animes, mas suas narrativas são completamente diferentes. Essa variedade de temas e públicos é um dos fatores, que contribuem para o sucesso desses formatos.

Figura 19: Pôster de *Hamtaro* (2000)

Fonte: Google

Figura 20: Pôster de *Death Note* (2006)

Fonte: Google

Mangás e animes também apresentam convenções próprias, elementos visuais com o quais o leitor precisa estar familiarizado. Como aponta Brenner, "esses símbolos, que frequentemente atravessam um ou dois quadros sem nenhuma explicação ou nota do autor, estão presentes em qualquer tipo de mangá e tem como objetivo adicionar detalhes e profundidade a uma história que é contada de forma rápida e sem incômodos comentários" (BRENNER, 2007. p.51). Conhecer tais particularidades é importante para que o leitor do mangá/espectador do anime possa entender determinados pontos da trama, bem como a motivação por trás de algumas ações tomadas ao longo da história. Segundo Brenner, as convenções mais recorrentes são as que se relacionam com as emoções dos personagens. Se ele estiver nervoso, por exemplo, gotas de suor aparecerão em seu rosto – quanto maiores forem, pior é seu estado emocional. Caso ele esteja impaciente ou incomodado com as atitudes de alguém, uma grande gota pode aparecer do lado direito de sua cabeça acompanhada de uma leve distorção em seu rosto – em geral, os olhos podem tornar-se apenas linhas finas e a boca aumenta de tamanho.

Figura 21: Exemplos de convenções relacionadas às emoções

Fonte: Brenner (2007)

Ser exposto a uma situação embaraçosa ou inesperado também causará distorção facial e/ou rubor mais ou menos acentuado. Também é comum que os personagens caiam de lado, quando ouvem algo que lhes cause choque ou surpresa. Porém, quando o personagem estiver verdadeiramente enfurecido, seu rosto ficará completamente distorcido e será perpassado por uma momentânea sombra. Boas emoções em geral são traduzidas através de olhos extremamente brilhantes, que dobram de tamanho. Outras convenções bem características dos mangás e animes incluem: o aparecimento de proeminentes dentes caninos que indicam a perda de controle do personagem; inserção de orelhas e cauda de cachorro, quando ele está pedindo alguma coisa de forma insistente; e sangramento nasal indicando excitação sexual. (BRENNER, 2007. p. 52)

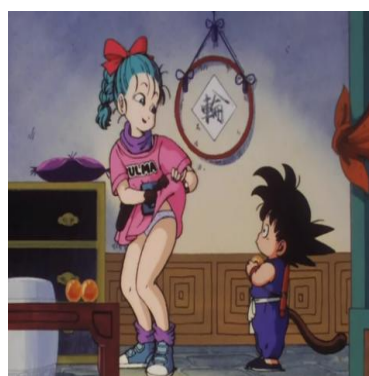
Mangás e animes também apresentam diferenças na forma como determinados temas são tratados, a exemplo da nudez e do sexo, que podem causar confusão ou desconforto a um leitor/espectador não familiarizado com tais formatos. Como afirma Brenner, a nudez incidental é algo recorrente em mangás e animes – se o personagem está tomando banho ou se trocando, ele provavelmente aparecerá (parcialmente) nu. A prática do *fanservice*, já mencionada acima, também é comum, especialmente em narrativas *shonen* (embora também possa ocorrer em mangás e animes *shojo*), o que explica a presença de belas personagens femininas que muitas vezes mostram, acidentalmente, partes de suas peças íntimas. O humor de algumas produções destinadas ao público masculino adolescente também pode, por vezes, ser construído a partir de referências sexuais. Por tais razões, alguns animes são adaptados antes de serem exibidos por emissoras ocidentais, a exemplo do que aconteceu com a supracitada série *Dragon Ball*, cujo uso do *fan service* e de piadas sexuais foi visto como impróprio para o público alvo (crianças e adolescentes) e horário de exibição (manhãs) pretendidos. (BRENNER, 2007. p. 80)

Figura 22: Exemplo de nudez



Fonte: Google

Figura 23: Exemplo de *fan service*

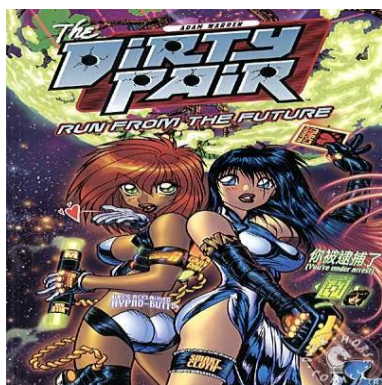


Fonte: Google

Diante do que apresentamos até aqui, podemos perceber que os mangás e animes japoneses são narrativas resultantes de um longo processo de desenvolvimento que envolve o diálogo entre tradições japonesas e influências ocidentais, produzidas para variados públicos, nos mais diversos gêneros, que fazem sucesso dentro e fora do Japão. De acordo com Gravett (2006), “a interação entre os criadores de quadrinhos do Japão e do resto do mundo tem fluído livremente em ambas as direções”. (GRAVETT, 2006. p.159). Atualmente, mangás e animes atingiram tamanha popularidade no Ocidente, que chegam a influenciar produções ocidentais tanto em termos estéticos quanto narrativos, a exemplo de animações norte-americanas como *Avatar: The Last Airbender* (2005) e *The Legend of Korra* (2012). Outro exemplo é a trilogia *Matrix*, dirigida pelos irmãos Wachowski que, em entrevista concedida ao site oficial da Warner Brothers Studios, revelam a influência de animes como *Ghost in the Shell*, *Ninja Scroll* e *Akira*, na construção do ritmo da ação em seus filmes²⁸.

Tal popularidade também se manifesta na produção dos chamados “pseudo-mangás” e “pseudo-animes”: quadrinhos e animações produzidas no Ocidente que adotam o estilo nipônico, tanto na construção das histórias quanto no estilo visual dos desenhos, a exemplo de *Dirty Pair* (1988-2002), escrita e ilustrada pelo artista americano Adam Warren e *Ninja High School* (1987), produzida por Bem Dunn (POITRAS, 2001.p.70). No Brasil, grupos como a *Conexão Nanquim* e o *Mangá Pride* são formados por jovens artistas que buscam divulgar seus trabalhos²⁹. Temos também as edições da *Turma da Mônica Jovem: Estilo Mangá*, lançada em 2008, que dialoga com a estética dos quadrinhos japoneses em sua composição.

Figura 24: Pôster de *DirtyPair*



Fonte: Wikipedia

Figura 25: Capa de *Turma da Mônica Jovem*



Fonte: Google

²⁸ *Matrix Virtual Theatre (interview with the Wachowskis)*. Disponível em:

< <http://www.warnervideo.com/matrixevents/wachowski.html> > Acesso em 19 de setembro de 2014.

²⁹ *Eu Recomendo #14 - Mangás nacionais*. Disponível em: <<http://chuvadenanquim.com.br/2014/01/30/eu-recomendo-14-mangas-nacionais/#more-21709>> Acesso em 09 de janeiro de 2015

Ao mesmo tempo em que influenciam produções no Ocidente, mangás e animes, por vezes, se voltam para obras da literatura ocidental como textos de partida para suas tramas, a exemplo de *Yuki no Joō~Za Sunō Kuīn* (2005) e *Gankutsuou: The Count of Monte Cristo* (2004), traduções intersemióticas do conto de fadas *A Rainha de Neve* (Hans Christian Andersen) e do romance francês *O Conde de Monte Cristo* (Alexandre Dumas). Ao partirem desses textos, os roteiristas e diretores criam uma nova narrativa marcada por elementos específicos do meio de expressão em que a tradução é produzida, bem como por aspectos da cultura de chegada. Como afirma Cavallaro (2010a), “a principal lição que aprendemos tradução para animes é que nenhum texto pode ser deslocado para uma forma diferente sem passar por alterações substanciais, produzir novos significados e apresentar novas perspectivas”³⁰ (CAVALLARO, 2010a. p.4). Partindo dessa perspectiva, nos dedicaremos à análise de *Romeo x Juliet*.

³⁰Tradução Nossa: “[...]the overall message conveyed by anime adaptation is that no text can be transported to a different form without altering substantially, acquiring fresh meanings and inaugurating novel perspectives.”

3 ROMEO X JULIET: TECENDO UM NOVO TEXTO

Every age creates its own Shakespeare
(Marjorie Garber em *Shakespeare After All*)

Durante muitos e muitos anos, o continente flutuante de Neo Verona foi governado pela dinastia Capuleto, de forma justa, e sua população desfrutava de boas condições de vida. Porém, numa noite tempestuosa, Leontes Montecchio decide matar todos os membros da família real, a fim de assumir o trono. A única sobrevivente desse massacre é Juliet Fianmata Asto Capuleto, então com dois anos de idade. Resgatada por partidários fiéis de sua família, que decidem escondê-la na esperança de que no futuro ela possa liderar uma revolução e vingar a morte de seus pais, a menina é disfarçada de menino, e seus protetores decidem chamá-la de Odin, escamoteando, assim, sua verdadeira identidade.

Quatorze anos se passam. Leontes é o Grão Duque de Neo Verona, agora um lugar completamente diferente. Enquanto os nobres desfrutam de uma vida luxuosa e confortável, a maior parte da população é submetida a condições pífias de sobrevivência, sendo explorada por comerciantes gananciosos e clérigos corruptos. Famílias são expulsas de suas casas e jovens são vendidas para saldar as dívidas de seus pais. Outras tantas adolescentes são levadas a julgamento sob a acusação de serem Juliet - a herdeira sobrevivente dos Capuletos que Leontes ainda tenta encontrar e executar.

Juliet, que atende pelo nome de Odin, está prestes a completar dezesseis anos, não conhece sua verdadeira identidade e não entende muito bem porque precisa fingir ser um menino. Vive com seus amigos Cordélia, Antônio, Francisco e Curio, na parte superior de um teatro que pertence a Willy, um dramaturgo não muito bem sucedido que tem como objetivo escrever uma história de amor que continue sendo contada e recontada através dos séculos. Embora seja bondosa e inocente, Juliet também é destemida e não aceita os desmandos cometidos pelos nobres contra o povo de Neo Verona. Para lutar por justiça, ela assume uma personagem, o Redemoinho Vermelho, um jovem justiceiro que cruza a cidade, desafiando a guarda real.

Em uma dessas intervenções, Juliet tem seu primeiro contato com Romeo Candorebanto Montecchio, um jovem de dezesseis anos que vive com o pai, desde que sua mãe deixou o castelo e se refugiou em um convento, quando ele ainda era uma criança. Romeo desconhece a realidade da população de Neo Verona e vive sob forte pressão, para se tornar um governante impiedoso e agressivo como seu pai. Embora não concorde com muitas

das atitudes de Leontes, Romeo não é capaz de enfrentá-lo, adotando uma postura submissa, até mesmo quando forçado a fazer a corte à Hermione, uma jovem de família nobre.

O segundo encontro entre Romeo e Juliet acontece quando esta participa, acidentalmente, do baile promovido por Leontes, no castelo dos Montecchio. Nesse momento, os dois jovens sentem uma forte conexão entre eles e não mais conseguem parar de pensar um no outro. O florescer dessa paixão, porém, vai enfrentar uma série de desafios. Ao completar dezesseis anos, Juliet descobre a sua verdadeira história e a sua missão: matar os Montecchio, vingar o massacre de sua família e reassumir o trono de Neo Verona, restaurando a paz e a prosperidade.

Juliet percebe que seu romance é proibido e decide se afastar de Romeo, que, contudo, não aceita abrir mão do seu amor e convence Juliet a fugir com ele. O casal, então, se refugia na floresta, além dos muros da cidade. Isolados do mundo e dos problemas que seus sobrenomes lhes causam, Romeo e Juliet trocam votos em uma igreja e encontram uma cabana abandonada, onde passam a viver como marido e mulher. A felicidade do casal, contudo, não dura muito tempo. Eles são capturados e levados ao Grão Duque, que exige a execução de Juliet e o exílio de Romeo, que é enviado para cumprir trabalhos forçados nas minas de Grandisca. Os amigos de Juliet conseguem libertá-la da prisão, evitando que ela fosse executada, e passam a planejar um ataque direto que culmine com a morte de Leontes. Nesse meio tempo, Romeo conquista a confiança dos trabalhadores das minas e transforma o lugar em um vilarejo, onde todos podem reconstruir suas vidas. Após esse período de aprendizado e amadurecimento, Romeo decide voltar à cidade e apoiar Juliet no momento da revolução.

Após a morte de Leontes, tudo parece estar bem. Juliet, porém, descobre que Neo Verona é sustentada por Escalus, uma árvore mágica que sempre esteve sob os cuidados das mulheres da família Capuleto e que se fortalece com a bondade e a prosperidade dos habitantes da continente. Durante quatorze anos, contudo, o ódio, a maldade e a miséria tomaram conta de Neo Verona, enfraquecendo Escalus. A única forma possível de restaurá-la em um estágio tão avançado de degradação e salvar Neo Verona é o sacrifício de Juliet, a última das Capuletos. Entendendo que disso depende a sobrevivência de seus compatriotas, Juliet aceita o sacrifício. Romeo tenta impedi-la, mas acaba sendo atravessado por um dos galhos da árvore e morre. Juliet, então, abraça o corpo de seu amado e doa sua vida a Escalus, garantindo assim um futuro próspero para Neo Verona e as próximas gerações.

Essa é a história que se desenrola ao longo dos vinte e quatro episódios de *Romeo x Juliet*, anime exibido pela emissora japonesa Chubu-Nippon de abril a setembro de 2007. O anime marca a estréia de Fumitoshi Oizaki como diretor, após trabalhar na produção de animes e filmes como *Now and Then, Here and There* (1999-2000) e *Final Fantasy: Unlimited* (2001), histórias que navegam pelos campos da fantasia e ficção científica. A série foi escrita por Reiko Yoshido, roteirista com mais de vinte anos de carreira e que colaborou na criação animes de sucesso como *Digimon Adventure* (2000), tendo recebido o prêmio de Melhor Roteiro Original do Tokyo Anime Award em 2014 por seu trabalho na série *Girl und Pazer* (2012). A composição dos personagens foi responsabilidade de Hiroki Harada, desenhista que também trabalhou na produção de animes populares como *Fullmetal Alchemist* (2001/2003) *One Piece* (1997/1999) e *Naruto* (1999/2002/2007).

Romeo x Juliet é um produto que resulta de um processo de leitura, interpretação e transformação da tragédia shakespeariana. Como pode ser observado no resumo apresentado acima, vários elementos nos remetem ao *Romeu e Julieta* shakespeariano: os nomes dos personagens principais, o amor proibido entre membros de famílias rivais, a referência a Verona – *lócus* onde a ação da peça acontece – e o final trágico, que impede a união dos amantes. Tais marcas nos levam a reconhecer *Romeo x Juliet* como uma tradução. Apesar de manter elementos da anterioridade, Oizaki, Yoshido e equipe empreendem uma transformação do texto de partida ao explorar aspectos potentes da peça, inserir elementos característicos das narrativas em mangá/anime e dialogar com elementos desse formato e com a rede de expectativas do público que consome esse tipo de produção. Tais deslocamentos serão o foco da próxima seção.

3.1 ROMANCE E REVOLUÇÃO: OS DESDITOSOS AMANTES DE NEO VERONA

Is this truly a love that can never be?
(Juliet em *Romeo x Juliet*)

Como discutido anteriormente, boa parte da crítica e do público ainda considera a tradução como uma atividade que deturpa, em algum nível, o texto de partida. A ideia de que a tradução simplifica o texto literário/dramático de partida e falha em captar sua “essência” desconsidera que traduzir é um processo que envolve leitura, interpretação e construção de significados. Essa atividade sempre é realizada por um sujeito que jamais será invisível em seu texto, estando sempre presente nas escolhas mais ou menos nítidas que faz ao produzir sua releitura. A própria mudança de meio já implica diferença, uma vez que estamos falando

de formas de expressão distintas - um texto literário nunca será igual à sua tradução fílmica, por mais que o diretor expresse o desejo de ser “fiel” ao “original”. Tradutores estarão sempre inseridos em um determinado contexto e, em maior ou menor nível, dialogarão com este ao produzir seus textos. Como esperar que textos escritos por sujeitos diferentes em épocas e lugares distintos e direcionados a públicos diversos sejam iguais?

A presença da obra shakespeariana no Japão é um exemplo disso. Em *Shakespeare and Japan*, Yoshiko Kawachi aponta que a produção dramática de Shakespeare chegou ao Japão durante a era Meiji, período em que a influência ocidental no território nipônico era muito intensa. Os jornais e periódicos, que surgiram nesse período, foram importantes na popularização das peças do bardo. Em 1874, Charles Wirgman publicou uma tradução do solilóquio "Ser ou Não Ser" na *Japan Punch*. Na segunda década do século XX, Shoyo Tsubouchi conclui a tradução de toda obra dramática de Shakespeare e a partir daí muitas de suas peças, especialmente *Hamlet*, passaram a ser encenadas. É importante salientar que, ao abordar o texto shakespeariano, as companhias teatrais não hesitavam em mesclá-lo com elementos e convenções das formas dramáticas japonesas, como o teatro Noh e o teatro Kabuki. Um exemplo disso é a produção de *Ninagawa* (1985), dirigida por Yukio Ninagawa, uma releitura de *Macbeth* que deslocava a trama para o Japão do século XVI e transformava o personagem principal num samurai. Traduções como essa tornaram Shakespeare popular no Japão.

É válido observar que a tendência de traduzir peças shakespearianas e mesclá-las com elementos da história e da cultura do Japão não é algo restrito ao teatro. *Ninagawa* vem no rastro de *Trono Manchado de Sangue*, filme dirigido por Akira Kurosawa e lançado em 1957. Em sua releitura, Kurosawa também desloca a história de Macbeth para o Período Sengoku (ou Período dos Estados Guerreiros), momento histórico marcado pelo Xogunato e guerras entre clã. O diretor voltaria a traduzir um texto shakespeariano quase trinta anos mais tarde com *Ran* (1985), sua releitura da tragédia *Rei Lear*. De forma similar ao que temos em *Trono Manchado de Sangue*, a trama de *Ran* também é reconstruída no século XVI e estabelece um diálogo intenso com a tradição dramática japonesa, especialmente com o teatro Noh, conforme podemos observar na maquiagem, figurino e nas cenas marcadas por longos silêncios e câmera estática. Tais exemplos ilustram o processo de interpretação e transformação que marca o processo tradutório. Almejar fidelidade ao texto de partida e a invisibilidade do sujeito tradutor torna-se uma busca quimérica. Como afirma Hutcheon, “uma tradução, assim como a obra que ela traduz, está sempre inserida em um contexto - um

tempo e um lugar, uma sociedade e uma cultura. Ela não existe no vácuo”³¹. (HUTCHEON, 2006. p. 142) Partindo de tal perspectiva, passaremos a analisar de que forma Fumitoshi Oizaki e sua equipe reconstróem *Romeu e Julieta* e produzem o seu próprio texto.

Como foi discutido no primeiro capítulo, embora *Romeu e Julieta* traga a trágica história de um jovem casal apaixonado, os efeitos da inimizade entre as proeminentes famílias veronenses não se restringe apenas ao âmbito privado – o relacionamento proibido dos amantes – mas também se estende à esfera pública, na medida em que promove o caos nas ruas da Verona, como fica claro na primeira cena da peça. Ao realizar sua releitura, os tradutores escolhem introduzir uma razão para o ódio entre as famílias e seus partidários, bem como ampliar a dimensão social dessa rixa. Não estamos mais falando de “duas casas, iguais em dignidade”, mas sim de uma família que usurpa o trono através da morte de inocentes e que, no futuro, condenará a população a degradantes condições de vida. Estamos, sem dúvida, diante de uma história de amor. Mas, ao mesmo tempo, também estamos diante de uma história de revolução, de guerra entre casas rivais.

Figura 26: Diálogo entre Benvólio e Cordélia



Fonte: DVD *Romeo x Juliet*

Dani Cavallaro, em *Anime and the art of adaptation* (2010a), afirma que “Oizaki de fato torna temas como despotismo, revolução, anarquia e resistência centrais para a história, redefinindo o equilíbrio de poder presente na peça”³². (CAVALLARO, 2010a. p. 102) A ampliação da dimensão pública afeta a forma como Oizaki constrói a trajetória de seus personagens. Os desafios que *Romeo e Juliet* enfrentam estão muito mais relacionados aos

³¹Tradução Nossa: “An adaptation, like the work it adapts, is always framed in a context—a time and a place, a society and a culture; it does not exist in a vacuum”

³²Tradução Nossa: “Ozaki indeed makes the themes of despotism, revolution, anarchy and clandestine resistance axial to the story, redefining the balance of power posited by the play”.

seus papéis como cidadãos de Neo Verona, do que ao desejo de ficarem juntos, embora este obviamente exista. Juliet, por exemplo, lidera uma revolução não apenas com o objetivo de vingar a morte de seus pais, mas também para restaurar a prosperidade de seus compatriotas. É esse senso de obrigação para com Neo Verona e seus habitantes que a impele a sacrificar sua vida, a fim de garantir o bem-estar de todos. Já Romeo é apresentado como alguém que vive sob muita pressão para ser um herdeiro ideal e, em certa medida, incapaz de fazer-se ouvir por seu pai. Apenas após ser enviado ao exílio nas minas de Grandisca e ver de perto os desmandos cometidos pela nobreza contra a população de Neo Verona, é que Romeo tem coragem de se rebelar contra Leontes e apoiar de fato a causa dos partidários dos Capuletos.

Ao discutir esse ponto, Cavallaro (2010a) afirma que tal abordagem dialoga também com valores da própria sociedade nipônica e aponta que a postura adotada pelos protagonistas, sobretudo Juliet, “está em consonância com a reverência inveterada pelos valores de filiação, liderança e lealdade que estão profundamente enraizadas na cultura japonesa desde tempos imemoriais”³³. (CAVALLARO, 2010a. p. 108) Em nenhum momento, os amantes questionam o suicídio como uma forma de fugir das adversidades e dos obstáculos impostos pelas suas famílias. Portanto, o final trágico da história ganha uma dimensão mais ampla na qual o sacrifício de Julieta era necessário para o bem-estar da sociedade em detrimento de sua satisfação pessoal. Tais questões são trazidas para o centro da narrativa e ganham o mesmo destaque que o romance entre Juliet e Romeo.

Essa mudança de perspectiva se reflete na inserção de uma série de cenas de ação e luta entre partidários das duas casas e entre os próprios amantes. A sequência inicial exemplifica isso ao narrar, de forma bastante gráfica, o massacre da família Capuleto. Nessa mesma linha, temos outras cenas como a invasão do Quartel General dos Capuletos, a batalha entre rebeldes e a guarda real, além da morte de Leontes, todas caracterizadas por cenas violentas, sempre permeadas por golpes de espadas, corpos feridos e muito sangue. É interessante observar que, embora tais elementos sejam muito mais característicos das narrativas *shonen* (direcionadas ao público infante-juvenil do sexo masculino), elas se fazem presentes em *Romeo x Juliet* (um anime *Shojo*), pois são fundamentais para a potencialização da atmosfera caótica que toma conta de Neo Verona, aspecto que o diretor escolhe destacar em sua releitura. Isso fica nítido desde o título do anime. A mudança de *Romeo and Juliet* para *Romeo x Juliet* pode indicar ao espectador que esse anime não traz apenas uma história

³³Tradução Nossa: From an ideological point of view, this stance is fully consonant with the inveterate reverence for the values affiliation, guidance and loyalty that has been deeply embedded in Japanese culture for time immemorial”

de amor, mas de rivalidade e luta e que é também marcado por cenas de ação, o que pode funcionar como um atrativo para diferentes públicos, interessados em um ou nos dois elementos.

Figura 27: Corpo da Senhora Capuleto



Fonte: DVD *Romeo x Juliet*

Figura 28: Romeo e Juliet lutando



Fonte: Google

Em *Magic as a Metaphor in Anime: a Critical Study* (2010b), Dani Cavallaro afirma que “animes tem frequentemente apresentado temas, símbolos e estratégias narrativas extraídas do campo da fantasia desde a sua criação como uma forma de arte” (CAVALLARO, 2010b. p.1).³⁴ Classificado como um anime *shojo*, *Romeo x Juliet* se caracteriza pela forte presença do elemento fantástico como parte significativa da narrativa. Em entrevista concedida à época do lançamento do anime, Oizaki chama a atenção para a importância da fantasia em sua releitura, pontuando que “se tudo que você está fazendo é uma história de amor, o produto será definitivamente mais atraente como um filme dramático do que como um anime”³⁵. Tal afirmação é importante, na medida em que revela a necessidade, reconhecida pelo diretor/tradutor, de adaptar o texto de partida levando em conta as características do meio em que o novo texto será produzido e os gostos do público para o qual será destinado, a fim de que o resultado final seja bem sucedido. Dessa forma, introduzir o elemento fantástico é fundamental para que esse novo texto se destaque entre as inúmeras traduções de *Romeu e Julieta* já produzidas, em especial porque tais elementos são muito mais comuns e até esperados pelo público que lê mangás e assiste a animes. Isso mostra que cada releitura sempre trará um novo olhar, uma nova perspectiva acerca do texto de partida. Ao contrário do que uma abordagem mais tradicional insiste em afirmar, traduções não são cópias

³⁴Tradução Nossa: “Anime has engaged assiduously with themes, symbols and narrative strategies drawn from the realm of magic since its inception as an art form”.

³⁵Tradução Nossa: “If all you're doing is a love story, it's definitely more compelling as a live-action drama than as an anime”.

degradadas de um original, mas novos produtos que resultam de uma leitura criativa e transformadora de um texto anterior.

O fato é confirmado nas escolhas feitas pelo diretor, em diversos detalhes da composição de *Romeo x Juliet*. A primeira cena do anime nos apresenta uma espécie de prólogo:

Há muito tempo, existia uma terra que já foi esquecida: o continente flutuante Neo Verona. Sua capacidade de flutuar dá boa vida e prosperidade às pessoas. Mas paixões tolas um dia superarão qualquer limite. Agora lhe contaremos a história de um amor puro e trágico no meio de uma guerra.

O trecho acima contextualiza o espectador e aponta, desde o início, vários elementos que constituem essa produção: temos uma história de amor marcada por um conflito e que, ao que tudo indica, tem um final trágico. Assim como acontece com o texto de partida, temos uma idéia do que esperar da trama que estamos prestes a acompanhar. O prólogo também nos dá a primeira indicação da presença da fantasia na narrativa – o continente *flutuante* Neo Verona, lócus da ação que se desenrolará. Assim como acontece em *Laputa: Castle in the Sky* (1986), longa-metragem de animação dirigido por Hayao Miyazaki, situar a história nesse ambiente dá margem à inserção de diversos outros elementos mágicos. Assim, descobrimos mais à frente, que Neo Verona na verdade é sustentada por Escalus, uma árvore encantada que se alimenta de bons sentimentos, como amor e generosidade, e que passa por um processo de degradação durante o reinado de Leontes. É válido observar que, de forma similar ao que acontece no texto de partida - onde o próprio príncipe Escalus é afetado pela contenda entre as famílias ao perder dois parentes, Mércucio e Paris - a grande árvore Escalus também é afetada pelo o que acontece na cena sócio-política de Neo Verona. Escalus representa a necessidade de equilíbrio entre Capuletos e Montecchios para que o continente prospere, o que potencializa as implicações sociais da rivalidade entre as duas famílias, como já discutido acima.

Figura 29: Neo Verona



Fonte: Google

Figura 30: Grade Árvore Escalus



Fonte: Google

Os céus desse lugar encantado são cortados pelo *ryūba* (竜馬- caracteres que significam, respectivamente, “dragão” e “cavalo”), um tipo de animal mágico que possui corpo de cavalo, asas e cauda de dragão. Ele serve ao mesmo tempo como meio de transporte e como um sinal de *status*, uma vez que apenas os nobres possuem um *ryūba*, a exemplo de Romeo e seu fiel companheiro de nome Scielo. Assistindo ao anime, é muito provável que um expectador ocidental trace um paralelo entre o *ryūba* e o Pégaso, cavalo-alado que, de acordo com a mitologia grega, nasceu do sangue de Medusa, decapitada por Perseu, simbolizando sabedoria e imortalidade. Porém, outras figuras similares ao *ryūba* permeiam o imaginário oriental, como por exemplo, Tianma, também conhecido como “o corcel celestial” (*the heavenly horse*), que acredita-se ter pertencido a Wu, imperador da dinastia chinesa Han; Chollima, animal rápido e delicado demais para ser montado por mortais; e Longma, um cavalo-alado que tem o corpo coberto por escamas de dragão. Segundo Jack Goldstein em *101 Amazing Mythical Beasts* (2014), no folclore chinês, avistar um Longma indicava que um sábio e poderoso governante em breve assumiria o poder. (GOLDSTEIN, 2014. p. 14) A presença do *ryūba* exemplifica a inserção da fantasia na narrativa e, ao mesmo tempo, ilustra o diálogo que o diretor estabelece com o seu próprio contexto, ao criar um personagem que faz referência a figuras folclóricas que podem ser reconhecidas pelo seu público.

Ao falar sobre a composição da narrativa dos animes, Poitras (2001) demonstra que “as convenções visuais do anime não estão limitadas apenas a detalhes culturais, mas são formas estilísticas únicas de comunicar e expressar sentimentos e idéias”³⁶. (POITRAS, 2001. p. 59) Dentre tais convenções, uma delas é bem conhecida até mesmo por quem não é muito familiarizado com o formato: os olhos grandes, característicos da maioria dos personagens. Osamu Tezuka foi um dos percussores no uso desse recurso como uma forma de tornar ainda mais explícito para o leitor/espectador o estado mental e emocional dos personagens. “Grandes olhos”, afirma Poitras, “expressam mais facilmente tristeza, raiva, felicidade; toda a gama de emoções humanas pode ser comunicada através dos olhos”. (p. 60) Como discutido no capítulo anterior, o uso de gotas de suor e de distorções no rosto do personagem também são bastante comuns em mangás e animes, a fim de acentuar o aspecto emocional.

Uma convenção bem característica dessa arte, quando direcionada ao público infanto-juvenil feminino, é a utilização de pétalas de flores ao redor dos personagens, indicando, em

³⁶Tradução Nossa: “Anime's visual conventions are not just limited to obvious cultural details, but are unique stylistic ways of communicating and expressing feelings and ideas”

geral, um interesse amoroso. A flor de cerejeira, também conhecida como Sakura, é um dos símbolos mais importantes na cultura japonesa, em geral, e nos mangás e animes em particular.

Sakura simboliza uma beleza delicada, mas caracterizada pelo conhecimento de que ela é passageira: visto que flores de cerejeira florescem apenas por um curto período, elas são consideradas mais preciosas e belas por sua breve aparição. Isto está de acordo com o ideal japonês geral de que um romance é ainda mais pungente se for marcado pela tragédia ³⁷ (BRENNER, 2007. p.58).

A flor de cerejeira é considerada, portanto, um símbolo de extrema beleza e, ao mesmo tempo, da inevitável condição mortal do homem. Em *Romeo x Juliet*, esse simbolismo se faz presente, na cena do primeiro beijo entre os dois amantes que acontece durante o festival das flores, um evento bastante popular no Japão contemporâneo. Juliet, que a essa altura já sabe que está apaixonada pelo filho do homem que matou seus pais, foge ao se encontrar com Romeo e é seguida por ele. Enquanto correm pelas ruas de Neo Verona, pétalas, sobretudo da flor de cerejeira, flutuam pelo ar, envolvendo os dois jovens. Isso acontece precisamente no momento que marca a concretização desse romance que é, ao mesmo tempo, belo, breve e trágico.

Especificamente em *Romeo x Juliet*, a íris é uma flor ainda mais recorrente do que a Sakura, visto que é o símbolo da casa Capuleto. Ao discutir sua importância na construção da narrativa, Cavallaro (2010b) salienta que ela funciona como o elemento que conecta Romeo e Juliet, aproximando-os e gradativamente consolidando a paixão entre os dois. (p. 175) Isso pode ser observado em diversos momentos do anime: logo após se conhecerem, Romeo e Juliet voltam a se encontrar, quando os dois decidem, por acaso, visitar um campo cheio de irises. Durante o festival das flores, Juliet acompanha o desfile instalada em um camarote e sua presença é notada por Romeo, quando ela derruba a íris que segurava. Nesses momentos, a presença da flor serve como indicador de que os dois jovens estavam destinados a se conhecer e a viver essa trágica história de amor. O uso dessa convenção contribui para a construção da atmosfera mágica tanto do amor entre o casal, bem como da narrativa como um todo.

Figura 31: Romeo e seu *ryūba*

Figura 32: Pétalas de Iris ao vento

³⁷Tradução Nossa: “Sakura refer to delicate beauty, but a beauty tinged with the knowledge that it is fleeting: because cherry blossoms only bloom for a short period, they are considered more precious and beautiful for their brief appearance. This is certainly in keeping with the general Japanese ideal that romance is all the more poignant if it is tinged with tragedy.”



Fonte: Google



Fonte: Google

Levar em conta tais convenções é fundamental ao se observar também a forma como Oizaki reconstrói alguns personagens em sua tradução, tanto em termos de personalidade quanto de aparência física. Ao tratar dos personagens arquetípicos dos mangás e animes, Brenner (2007) apresenta alguns tipos que podemos identificar em *Romeo x Juliet*. Os heróis e heroínas, por exemplo, são decentes, honrados e puros de coração. O protagonista de mangás e animes *shojo* tende a ser alto, esguio e muito bonito, mas às vezes também é melancólico e sonhador. Já a mocinha se caracteriza por mesclar inocência e delicadeza com determinação e um senso aguçado de justiça.

Esses elementos podem ser observados em *Romeo x Juliet*. Romeo é apresentado como um rapaz sonhador que sobrevoa Neo Verona em seu *ryūba* e que desconhece a triste realidade do povo pobre do seu reino. É bonito, inteligente e membro da aristocracia. Já Julieta tem os traços básicos da heroína desse tipo de história. Mesmo antes de descobrir sua origem, ela já possuía um senso de justiça que a impelia a ajudar os menos favorecidos, ainda que correndo riscos. Ela não se sacrifica por um amor puramente romântico, mas por um ideal, para por um fim à degradação de sua comunidade, tornando-se, assim, a típica heroína desse gênero de anime.

Os heróis e heroínas quase sempre contam com a ajuda de amigos e aliados que se caracterizam pela lealdade e determinação em ajudar os protagonistas a alcançar seus objetivos. Em *Romeo x Juliet*, essa função é exercida principalmente por Cordélia e Benvólio, amigos e confidentes de Juliet e Romeo. Generosos e bondosos, eles realmente se preocupam com a felicidade do casal. Além deles, temos também Francisco e Curio, dois jovens que apóiam a causa dos Capuletos e que, desde o início da trama, se mostram comprometidos em proteger Juliet.

Outra figura recorrente é a do anti-herói, personagem que não se importa em burlar as regras, a fim de atingir seus objetivos e que, em geral, está em constante luta com fantasmas do passado. Em relação à sua aparência física, o anti-herói se assemelha ao herói, apresentando corpo delgado e um rosto bonito, porém com traços levemente mais angulosos. Embora não seja considerado um vilão, esse personagem não é inocente e delicado como os protagonistas e vive de acordo com seus próprios princípios. Tal descrição se encaixa perfeitamente no perfil de Tybalt, um jovem bonito, elegante, extremamente inteligente e habilidoso, que, como descobrimos mais tarde, é filho bastardo de Leontes. Embora também seja um Capuleto pelo lado materno, seu maior objetivo, ao se alinhar na revolução contra os Montecchios, é executar sua vingança contra o pai por ter abandonado sua mãe grávida, fato que a conduziu à depressão e morte. Sua personalidade difícil fica bem nítida na forma grosseira com que trata Juliet, por achá-la fraca e incapaz de governar Neo Verona, embora os partidários dos Capuletos a considerem o símbolo da resistência.

É importante observar que, no texto shakespeariano de partida, não temos uma figura clara de antagonismo ou vilania como acontece nas peças posteriores: *Hamlet* (Claudius), *Otelo* (Iago) e *Macbeth* (Macbeth/Lady Macbeth), *Rei Lear* (Edmundo/Goneril/Regana). Em *Romeu e Julieta*, Tebaldo geralmente é apontado como vilão, por começar conflitos e assassinar Mercúcio. Porém, tal classificação é problemática, uma vez que consideramos Tebaldo como mais um elo na lógica do ódio entre as duas famílias. O vilão típico dos animes é um personagem sádico, desonesto, excessivamente violento e obcecado por poder, características facilmente identificáveis em Leontes Montéquio. Quando o passado do grão-duque é revelado, descobrimos que seu pai era um nobre da família Capuleto que abandonou sua mãe e se negou a reconhecê-lo como filho. Adotado por um casal da casa Montéquio, Leontes cresce com sede de vingança, até que mata todos os Capuletos (exceto Juliet) e assume o poder. A primeira sequência de cenas do anime apresenta o massacre empreendido por Leontes, estabelecendo assim a sua figura de antagonista, reforçada pelas escolhas feitas na composição estética do personagem. Em contraste com os traços delicados utilizados nos desenhos do herói e da heroína, Leontes Montéquios é marcado com traços e terminações pontudas e angulosas.

Outro aspecto relevante, como já observamos anteriormente, é o tamanho dos olhos dos personagens. De acordo com Brenner, heróis e heroínas, especialmente de animes *kodomo* e *shojo* sempre são desenhados com olhos grandes e redondos que, nesse contexto, representam bondade, pureza e juventude. Já os vilões possuem olhos estreitos, com pupilas quase sempre cerradas e sobrancelhas arqueadas. Ainda segundo Brenner, os vilões

geralmente possuem cabelos e vestuário mais elaborados do que os demais personagens. Além disso, seus movimentos são mais lentos e sua voz é mais grave. Se analisarmos Romeo, Juliet e Leontes, observamos tais diferenças na sua composição. Tais elementos imediatamente destacam Leontes como a maior figura de vilania da história, o ditador e usurpador do trono, em consonância com a releitura do aspecto sócio-político de *Romeu e Juliet* previamente mencionado.

Figura 33: Romeo e Juliet



Fonte: Google

Figura 34: Leontes Montecchio



Fonte: Google

A partir dos exemplos acima, podemos observar que traduzir envolve muito mais do que transferir uma abstrata “essência” de uma língua para outra, de um texto para outro. Assim como Shakespeare partia de textos em circulação e construía suas peças levando em conta os gostos de seus espectadores, Oizaki se dispõe a explorar *Romeu e Julieta* e produzir o seu próprio texto, um novo produto permeado por suas escolhas como tradutor. Como afirma Cavallaro (2010a),

A peça de partida, apesar de sua estabilidade como uma referência no cânone literário, não é um produto finalizado ou autônomo, mas é antes um processo móvel, em constante evolução capaz de alterar-se ao longo dos séculos em resposta à estética e às demandas ideológicas de contextos, artistas e públicos divergentes em diferentes partes do mundo. (CAVALLARO, 2010a. p.106)³⁸

³⁸Tradução Nossa: “the source play, despite its stability as a landmark in the literary canon, is not a finished and self-contained product but rather a mobile, ever evolving process capable of altering over the centuries in response to the aesthetics and ideological requirements of disparate contexts, artists and audiences in different parts of the world.”

Traduzir é interpretar, é transformar e disseminar significados. Nenhum texto possui contornos fixos e definidos, nem mesmo um texto celebrado pela tradição, como *Romeu e Julieta*. Ao contrário, ele está pronto para ser ressignificado a todo tempo, relido nos mais diversos contextos, deslocado para os mais variados suportes e direcionado para novos públicos. A tradução se constitui como um texto novo e autônomo, ao mesmo tempo em que mantém uma ligação com o texto traduzido – através, por exemplo, da trama, dos personagens e de temas abordados. Em *Romeo x Juliet*, Oizaki e Yoshido exploram a diferença como potência positiva ao se distanciar do texto shakespeariano e dialogar com as características do meio em que seu texto é produzido. Porém, tal movimento diferencial também se faz presente quando os tradutores estabelecem os pontos de contato entre a sua tradução e o texto/contexto de partida. É disso que trataremos na próxima seção.

3.2 JUNTANDO LINHAS E RETALHOS

*Um galo sozinho não tece uma manhã:
ele precisará sempre de outros galos.*

*De um que apanhe esse grito que ele
e o lance a outro; de um outro galo
que apanhe o grito de um galo antes
e o lance a outro; e de outros galos
que com muitos outros galos se cruzem
os fios de sol de seus gritos de galo,
para que a manhã, desde uma teia tênue,
se vá tecendo, entre todos os galos.*

*E se encorpando em tela, entre todos,
se erguendo tenda, onde entrem todos,
se entretendo para todos, no toldo
(a manhã) que plana livre de armação.
A manhã, toldo de um tecido tão aéreo
que, tecido, se eleva por si: luz balão.*

Tecendo a Manhã (João Cabral de Melo Neto)

Ao discutir o processo de tradução conduzido por Oizaki, Yoshido e Harada, na produção de *Romeo x Juliet*, Cavallaro (2010a) afirma que os tradutores nos estimulam a entender “tanto a tradução quanto seu texto de partida como redes de relações discursivas em que as duas obras e inúmeras releituras da peça elisabetana participam de forma fluída [...] uma tradução é, acima de tudo, uma galáxia intertextual a ser abordada enquanto palimpsesto”.³⁹ (CAVALLARO, 2010a. p. 106) A noção de *palimpsesto* utilizada pela autora

³⁹Tradução Nossa: “Oizaki encourages us to conceive of the adaptation and its source text alike as networks of discursive relationships in which both of these works and innumerable others reimaginations of the Elizabethan

e já discutida nesse trabalho, aponta para uma visão de texto como movimento e constante transformação. Assim, longe de se apresentar como unidade estável que protege as intenções de seu autor, a tradução é entendida como o cruzamento de inúmeros textos de forma mais ou menos visível. Nenhum texto encerra o processo interpretativo, pois é dele uma etapa, estando sempre em contínuo diálogo com o que o antecedeu e com o que lhe seguirá.

Em seus artigos *Beyond Fidelity: the Dialogics of Adaption* (2003) e *Teoria e Prática da Adaptação: da Fidelidade à Intertextualidade* (2006), Robert Stam busca problematizar o posicionamento da crítica tradicional que insiste em avaliar traduções (sobretudo fílmicas) sob a ótica da fidelidade e do discurso de perda e traição. Para o autor, tal abordagem não é satisfatória por deixar de levar em conta o caráter dialógico e diferencial de qualquer produção textual, incluindo a tradução. Segundo Stam (2003),

[...] traduções podem assumir uma postura ativa em relação a seus textos de partida, inserindo-os em um dialogismo intertextual muito mais amplo. Uma tradução, nesse sentido, é menos uma tentativa de ressuscitação de um texto de partida do que um novo elemento em um processo dialógico em curso.⁴⁰ (STAM, 2003. p.64).

Stam sugere o dialogismo intertextual como uma forma mais produtiva de se discutir traduções, uma vez que tal abordagem deixa em evidência os pontos de contato entre textos, movimento que caracteriza a leitura, a escrita e, conseqüentemente, a tradução. Nessa perspectiva, passa-se a ver a tradução não como um produto inerentemente inferior, mas sim como uma rede intertextual, um palco de intersecções e pontos de contato com múltiplos textos.

Em *A Intertextualidade* (2008), Tiphany Samoyault faz um mapeamento das reflexões estabelecidas, até o momento, sob essa perspectiva. Ela começa seu texto destacando a importância da semióloga búlgara Julia Kristeva, uma vez que seu artigo *Bakhtin: a palavra, o dialogo, o romance* (em francês, *Bakhtine, le mot, le dialogue et le roman*), publicado em 1966 pelo periódico *Critique*, faz a primeira menção ao termo “intertextualidade”. Conduzindo uma análise dos textos escritos por Bakhtin nas décadas de 1920 e 1930 (sobretudo *Estética e Teoria do Romance e A Poética de Dostoievski*), Kristeva trabalha a partir da noção bakhtiniana de *dialogismo* – o interdiscurso que resulta da multiplicidade de

play fluidly participate. [...] adaptation is above all an intertextual galaxy asking to be approached as its own palimpsestic thing”.

⁴⁰Tradução Nossa: “Adaptations, then, can take an activist stance toward their source novels, inserting them into a much broader intertextual dialogism. An adaptation, in this sense, is less an attempted ressuscitation of an originary word than a turn in an ongoing dialogical process”.

vozes em um romance. Segundo Samoyault, as análises de Bakhtin "introduziram a idéia de uma multiplicidade de discursos trazida pelas palavras. O texto aparece então como o lugar de uma troca entre pedaços de enunciados que ele redistribui ou permuta, construindo um texto novo a partir dos textos anteriores". (SAMOYAULT, 2008, p.18) Partindo dessa reflexão e ampliando-a, Kristeva conclui que nenhum discurso se apresenta como uma unidade fixa, mas sempre em relação a outros discursos: "a palavra (o texto) é um cruzamento de palavras (de textos) em que se lê pelo menos uma outra palavra (texto)". Assim, de uma perspectiva intertextual, temos que "todo texto se constrói como um mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto". (KRISTEVA, 1974, p. 68) Dessa forma, os textos não são unívocos e fixos, mas dialógicos e intertextuais. Tal reflexão serve de base para Stam em sua problematização da idéia de fidelidade que tanto se faz presente no discurso sobre tradução:

O conceito de dialogismo intertextual sugere que cada texto constitui um cruzamento de superfícies textuais. Todos os textos são tecidos de fórmulas anônimas, variações nessas fórmulas, citações conscientes ou inconscientes, alusões e inversões de outros textos. No sentido mais amplo, o dialogismo intertextual refere-se às possibilidades infinitas geradas por todas as práticas discursivas de uma cultura, toda a matriz de enunciados comunicativos com o qual o texto artístico está situado e que atingem o texto não só através de influências reconhecíveis, mas também através de um sutil processo de disseminação.⁴¹ (STAM, 2003. p. 64).

Tais considerações deixam claro que traduções nunca poderão estabelecer uma relação especular com seu(s) texto(s) de partida. Se estes já se mostram híbridos em sua produção, podemos esperar o mesmo de suas releituras. Como afirma Cristina Carneiro Rodrigues (2000)

Interpretar é, assim, inserir os signos em um sistema diferencial. Quando se traduz, pratica-se a diferença entre significantes e significados no mais amplo sentido, pois a tradução é uma operação que interpreta significados nas tramas de um tecido diferencial e os reapresenta como significantes, que fazem parte de um sistema de normas diferente do primeiro sistema e que, por sua vez, interpretar-se-ão na rede de diferenças do significado. O tradutor, ao produzir sua interpretação, não transcende o sistema da linguagem, mas contextualiza os significantes em uma rede de diferenças e remissões. (RODRIGUES, 2000, p.192).

⁴¹Tradução Nossa: "The concept of intertextual dialogism suggests that every text forms an intersection of textual surfaces. All texts are tissues of anonymous formulae, variations on those formulae, conscious or unconscious quotations and confluences and inversions of other texts. In the broadest sense, intertextual dialogism refers to the infinite and open-ended possibilities generated by all the discursive practices of a culture, the entire matrix of communicative utterances with which the artistic text is situated, which reach the text not only through recognizable influences, but also through a subtle process of dissemination"

Traduzir é trabalhar pelo viés da lógica do dialogismo intertextual, sempre praticando a diferença. Nossa produção textual nunca será independente dos nossos próprios intertextos: nossas vivências, crenças, opiniões, ideologia, *background* cultural, nossa história, o que aconteceu e está acontecendo ao nosso redor, tudo que foi lido, visto e ouvido durante a nossa vida. Todos esses elementos estarão presentes nos nossos textos, consciente ou inconscientemente. O tradutor, portanto, nunca será invisível em seu texto – seu contexto e tudo aquilo com que dialoga estarão presentes em suas produções.

Em seu livro, Rodrigues (2000) discute algumas noções derridianas, entre elas, a noção de rastro (*trace*), “unidade de um duplo movimento de protensão e retenção” que guarda “em si a marca do elemento passado” e que se deixa “moldar pela marca de sua relação com o elemento futuro”. (DERRIDA, 1972, p.38 e 39 *apud* RODRIGUES, 2000, p.199). A partir dessa noção, podemos entender que todo signo é signo de outro signo, ou seja, todo signo está ligado a signos anteriores e a signos futuros através de seus rastros. Nenhum signo está encerrado em si mesmo. Ao contrário, sempre estabelecerá relações com tudo que veio antes dele e também manterá relações com o porvir. “Forma-se um tecido em que nenhum elemento está simplesmente presente ou ausente, pois nenhum elemento é auto-suficiente a ponto de ter em si um significado”. (RODRIGUES, 2000, p.199) Nesse movimento de múltiplas relações, o signo nunca continua o mesmo, está sempre se transformando, e assim seu significado é construído.

Partindo dessa perspectiva e relacionando-a a prática tradutória, podemos afirmar que a tradução deixa de ser vista como uma atividade unilateral, que parte de um texto original e chega ao traduzido, para ser compreendida como um processo, em que textos se articulam a partir de seus intertextos e rastros, afetando-se e transformando-se mutuamente. Exatamente por isso, o tradutor “não lida com uma ‘fonte’ nem com uma ‘origem’ fixa, mas constrói uma interpretação que, por sua vez, também vai ser movimento e desdobra-se em outras interpretações”. (RODRIGUES, 2000, p.199) A produção de significados se dá no trânsito, na tensão, na confluência de múltiplos textos e intertextos, nos pontos em que se tocam e se (re) constroem.

Na seção anterior, analisamos algumas estratégias utilizadas por Oizaki, Yoshido e Harada ao produzir a sua releitura. Tal discussão buscou mostrar de que forma os tradutores dialogaram com as convenções dos mangás e animes ao realizar as mudanças que nos foram possíveis perceber em *Romeo x Juliet*. Porém, a diferença sobre a qual essa tradução se constrói não se restringe ao diálogo com a rede de expectativas de seu público alvo, pois os pontos de contato, que podem ser estabelecidos pela tradução com seu texto (e por extensão,

contexto) de partida, também são múltiplos. De acordo com Cavallaro (2010a), os tradutores de *Romeo x Juliet* mostram-se interessados em explorar “as ramificações narrativas - incorporadas, hipotéticas ou imagináveis - da peça de partida como materiais latentes e ainda não trabalhados por traduções anteriores”. (CAVALLARO, 2010a. p. 99)⁴². A partir de agora, nos concentraremos em analisar de que forma os tradutores de *Romeo x Juliet* dialogam não apenas com o texto dramático *Romeu e Julieta*, mas também com diversas outras peças shakespearianas, bem como com aspectos de sua produção dramática, construindo uma rede em que diversas faces textuais se entrelaçam.

3.2.1 Uma teia de (inter) textos

Um dos primeiros aspectos a se destacar, na tradução em foco, é a decisão dos tradutores de reconstruir a relação com o lócus dramático do texto traduzido a partir da inserção de elementos que aludem não apenas a Verona. Certas características da construção da Neo Verona, tais como seus canais atravessados por gôndolas, palácios imponentes e anfiteatros muito semelhantes ao Coliseu de Roma, remetem o espectador imediatamente à Itália de uma forma geral, cujas cidades serviram de palco (tanto integral quanto parcial) para treze das trinta e oito peças escritas por William Shakespeare a exemplo de *Romeu e Julieta*, *Otelo*, *A Megera Domada*, *Júlio César*, *O Mercador de Veneza* e *Muito Barulho por Nada*.

A releitura desse aspecto do texto/contexto de partida ainda se manifesta em mais algumas escolhas dos tradutores: a guarda de Leontes Montéquio recebe o nome de Carabinieri, uma referência à força policial italiana formada no século XIX e ainda em exercício nos dias atuais, naquele país; a utilização da língua italiana em determinados momentos da peça, detalhe exemplificado tanto pelo cartaz que é espalhado pela cidade com a frase “Ricerca Turbine Rosso” (*Procura-se o Redemoinho Vermelho*) anunciando a busca pelo personagem assumido por Juliet, a fim de proteger a população, bem como pelo panfleto produzido pelos partidários dos Capuletos, para divulgar a nova peça de Willy, intitulada “Il Cavaliere Bianco Della Speranza” (*O Cavaleiro Branco da Esperança*); e ainda pela escolha em nomear alguns personagens com nomes italianos como Giovanni, Pietro e Paolo.

⁴²Tradução Nossa: “In fact, he is far more interested in pursuing the narrative ramifications – embedded, hypothetical or imaginable - of the original play as materials latent in its weave and as yet to be unvoiced by its previous adaptations”.

Figura 35: Arquitetura de Neo Verona



Fonte: DVD *Romeo x Juliet*

Figura 36: Cartazes em Italiano



Fonte: DVD *Romeo x Juliet*

Nesse continente flutuante, onde “a atmosfera medieval característica do texto de partida e o elemento fantástico se integram perfeitamente”,⁴³ cerca de trinta e cinco personagens vivem suas histórias e acompanham o amor trágico dos protagonistas. "O que há em um nome?", pergunta feita por Julieta na famosa cena do balcão, é extremamente pertinente quando analisamos a escolha dos diretores de nomear dezesseis personagens a partir de outros textos dramáticos shakespearianos, a exemplo de Cordelia (コーディリア), a melhor amiga de Juliet, cuja homônima é a bondosa filha do *Rei Lear* (1606). Temos ainda Portia (ポーシア), a bondosa e justa mãe de Romeo, que compartilha o seu nome com personagens de *Júlio César* (1599) e de *O Mercador de Veneza* (1605); Curio (キュリオ), Francisco (フランシスコ) e Conrad (コンラッド), leais partidários dos Capuletos, cujos nomes

⁴³Tradução Nossa: "The medieval atmosphere described in the original story and the fantasy elements come together beautifully." (Comentário feito por narrador *voice-over* em extra disponível nos DVDs de *Romeo x Juliet*).

remetem, a personagens das peças *Noite de Reis* (1602), *Hamlet* (1603), *A Tempestade* (1611) e *Muito Barulho por Nada* (1612); e Emília (エミリア), uma espirituosa atriz de teatro, que tem o mesmo nome que outras quatro personagens presentes em *A Comédia dos Erros* (1594), *Conto de Inverno* (1611), *Otelo* (1604) e em *Dois Nobres Parentes*, atribuída a William Shakespeare e John Fletcher e encenada em 1634, décadas após a morte do Bardo⁴⁴.

| NOME DO PERSONAGEM | DESCRIÇÃO | PEÇAS SHAKESPERIANAS ÀS QUAIS REMETEM |
|---------------------------|--|---|
| Antonio (アントニオ) | Amigo de Juliet e companheiro do Redemoinho Vermelho | <i>Os Dois Cavalheiros de Verona, A Tempestade, O Mercador de Veneza, Noite de Reis, Muito Barulho por Nada</i> |
| Ariel (エアリエル) | Mãe de Willy, líder da casa Farnese | <i>A Tempestade</i> |
| Balthasar (バルタザル) | Mordomo da casa Farnese | <i>Romeo e Julieta, Muito Barulho por Nada, O Mercador de Veneza, A Comédia dos Erros.</i> |
| Camilo (カミロ) | Ex-partidário dos Capuletos, informante de Leontes Montéquio | <i>Conto de Inverno</i> |
| Cerimon (セリモン) | Capitão da Carabinieri | <i>Pericles</i> |
| Conrad (コンラッド), | Partidário dos Capuletos | <i>Muito Barulho Por Nada</i> |
| Cordelia (コーディリア) | Amiga de Juliet | <i>Rei Lear</i> |
| Curio (キュリオ) | Partidário dos Capuletos | <i>Noite de Reis</i> |
| Emilia (エミリア) | Atriz da companhia de Willy | <i>A Comédia dos Erros, Conto de Inverno, Otelo e Dois Nobres Parentes</i> |
| Francisco (フランシスコ) | Partidário dos Capuletos | <i>Hamlet, A Tempestade</i> |
| Hércia (ハーミア) | Vizinha de Emília | <i>Sonho de uma Noite de Verão</i> |
| Hermione (ハーマイオニ) | Jovem nobre, pretendente de Romeo | <i>Sonho de uma Noite de Verão, Conto de Inverno</i> |
| Lancelot (ランスロット) | Médico de Neo Verona | <i>O Mercador de Veneza</i> |
| Leontes (レオンティーズ) | Pai de Romeo, líder da casa Montéquio | <i>Conto de Inverno</i> |
| Ophelia (オフィーリア) | Guardiã de Escalus | <i>Hamlet</i> |
| Petruchio (ペトルーキオ) | Exilado que trabalha nas minas de Gradisca | <i>A Megera Domada</i> |
| Portia (ポーシア) | Mãe de Romeo | <i>Júlio César, O Mercador de Veneza</i> |

⁴⁴ Mais exemplos podem ser vistos na Tabela 1.

| | | |
|-----------------|---|-----------------------------|
| Shylock (シャイロツ) | Plebeu que deseja comprar um brasão de nobreza | <i>O Mercador de Veneza</i> |
| Regan (リーガン) | Neta de Balthasar, empregada da família Farnese | <i>Rei Lear</i> |
| Titus (タイタス) | Nobre, partidário dos Montéquios | <i>Tito Andrônico</i> |

Tabela 1: Relação de personagens de *Romeo x Juliet* nomeados a partir de outras peças shakespearianas

É importante salientar que a maioria dos personagens não tem qualquer semelhança em termos de personalidade com os seus homônimos shakespearianos. Uma exceção é a já mencionada Cordelia, que mostra a mesma gentileza e delicadeza atribuídas à filha de Lear. Na opinião de Cavallaro (2010a), a escolha dos tradutores de nomear os personagens da trama a partir de outras peças escritas por Shakespeare é “um excelente indicador do tratamento imaginativo dado pela tradução ao material de partida”.⁴⁵ (p.111) As escolhas feitas por Oizaki e Yoshido estabelecem claras relações intertextuais não apenas com a peça que está sendo traduzida, mas também com outros textos shakespearianos.

Oizaki e Yoshido também incluem alguns trechos de outras peças do Bardo. Em uma das primeiras cenas do anime, temos uma ação dos Carabinieri (força policial de Neo Verona) para capturar uma jovem que acreditam ser a última Capuleto sobrevivente. Os guardas mostram-se implacáveis diante dos apelos da população. Nesse momento, uma adaga corta o ar, errando por pouco um dos policiais. Ao revelar sua presença, o Redemoinho Vermelho exige que a polícia deponha suas armas, antes que o orvalho da noite as enferruje. A fala do personagem (mostrada nas imagens abaixo) faz referência a um trecho inicial de *Otelo* (Ato I, cena II), em que o Mouro enfrenta os ataques de Brabâncio, pai de Desdêmona: “Keep up your bright swords, for the dew will rust them”(Guardai as vossas lâminas brilhantes antes que o orvalho venha enferrujá-las).

⁴⁵Tradução Nossa: ‘A prime indicator of the adaptation's imaginative treatment of the parent materials’.

Figura 37: Citação *Otelo*

Fonte: DVD *Romeo x Juliet*

Outro exemplo de relação intertextual pode ser encontrado no diálogo entre Lady Ariel e Conrad, quando os dois personagens discutem a posição de Juliet como futura líder da revolução. Ao pontuar a tarefa sangrenta que Juliet terá de enfrentar, a fim de eliminar os Montéquios e restaurar a ordem em Neo Verona, Lady Ariel traz, em sua fala, um trecho de umas das peças de Willy: “So far in blood that sin will pluck on sin” (*Mas estou de tal guisa imerso em sangue que pecado causará novo pecado*). Tal frase é proferida por *Ricardo III* (Ato IV, cena II), quando planeja assassinar seus sobrinhos e desposar a sobrinha, a fim de garantir a permanência no trono da Inglaterra, posição que alcançou mediante o assassinato do próprio irmão.

Figura 38: Citação *Ricardo III*

Fonte: DVD *Romeo x Juliet*

Os diálogos estabelecidos pelos tradutores também se manifestam na construção de alguns personagens, suas tramas e ações. O primeiro exemplo a ser destacado é o da própria Juliet e o seu disfarce como Odin. Após ser resgatada por Conrad ainda criança e escapar do final trágico que sobreveio à sua família, Juliet passou quatorze anos se vestindo como um garoto, a fim de se proteger da obsessão de Leontes, que ainda tentava encontrá-la. Embora não se lembrasse dos eventos da noite em que sua família foi assassinada e não entendesse perfeitamente porque precisava se vestir de menino, Juliet obedece aos pedidos de seus amigos e mantém a sua falsa identidade, mesmo quando cruza as ruas de Neo Verona como o Redemoinho Vermelho. E é vestido como Odin, que conhece Romeo e começa a se interessar por ele.

De acordo com McEvoy (2000), o disfarce, incluindo o travestimento (*crossdressing*) é uma das convenções próprias da comédia shakespeariana. Em *Como Gostais*, Rosalinda é expulsa da corte pelo Duque Frederico e foge para a Floresta das Ardenas, onde, para sua própria proteção, passa a se disfarçar de homem e assume um novo nome, Ganimedes. Já em *Noite de Reis*, temos a personagem Viola que, após sobreviver a um naufrágio e ser separada de seu irmão Sebastian (que ela acredita estar morto), adota uma nova identidade (Cesário) a fim de trabalhar para o Duque Orsino, por quem eventualmente se apaixona. E não podemos esquecer *O Mercador de Veneza*, peça em que Portia e Nerissa fingem ser, respectivamente, um doutor em Direito e seu assistente, a fim de livrar Antônio de uma condenação. O elemento do disfarce, recorrente nos textos shakespearianos, está também presente em *Romeo x Juliet*, garantindo momentos cômicos para a narrativa, como por exemplo, na cena em que um chocado Antônio descobre que Odin, seu companheiro de aventuras, é na verdade uma garota.

Figura 39: Reação de Antônio





Fonte: DVD *Romeo x Juliet*

Outro exemplo de transformação repousa no patriarca da família Montéquio – Leontes. De digno membro da nobreza veronense, o pai de Romeo é transformado em assassino e usurpador do trono. Suas ações trazem para o centro da trama a ambição desmedida e o regicídio, temas de tragédias como *Hamlet*, *Macbeth* e também da histórica *Ricardo III*. Como já discutido, a construção de Leontes como vilão da história compreende tanto aspectos físicos (que o diferenciam dos outros personagens), quanto, e principalmente, suas ações. Podemos perceber que Leontes Montéquio desempenha esse papel na narrativa ao assumir a figura de um tirano que não mede esforços para manter-se no poder e se livrar daqueles que conhecem seus segredos e podem ameaçá-lo. Além de assassinar o grão-duque, sua família e seus partidários, Montéquio condena a população de Neo Verona à miséria e à violência. Ao se referir à população de seu reino, Leontes afirma que “o povo não é diferente de uvas. Nós (os nobres) somos livres para determinar se colhemos ou esmagamos o seu fruto. Os Montéquios são os únicos no controle das vinhas”.⁴⁶ Leontes chega até mesmo a condenar Romeo ao exílio e a assassinar Titus, nobre que conhecia sua verdadeira história (pois era filho bastardo de um membro da família Capuleto) e poderia ameaçar a sua posição diante dos demais nobres. Tal comportamento permite que tracemos um paralelo entre as suas ações e as dos antagonistas das peças supracitadas, em especial com as do general escocês Macbeth que, na tragédia que leva seu nome, se torna um regicida ao assassinar o rei Duncan e não hesita em eliminar aqueles que podem descobrir os seus feitos e ameaçar o seu poder: Banquo, seu melhor amigo, e a inocente família de Macduff.

⁴⁶Tradução Nossa: “The people are ultimately the same as grapes. We are free to determine whether we harvest or crush its fruit. We, the Montagues, are the ones in control of the vineyards”. (Legendas do DVD *Romeo x Juliet*)

Outro personagem a ser mencionado é Mercutio, que na releitura é primo de Romeu (embora não fique claro se esse laço vem do lado materno ou paterno). O impetuoso e imaginativo personagem shakespeariano, que zomba de Romeu, com sua visão petrarquiana de amor, tornando-se a primeira vítima fatal da contenda entre as famílias, é apresentado na tradução como um jovem que inveja a posição de seu primo (filho e sucessor do Grão-Duque); fingindo ser seu amigo e se preocupar com seus problemas, aceita a tarefa de espionar Romeu e relatar a Leontes os motivos da repentina mudança de personalidade; assiste à cena de seu pai, Titus, ser assassinado por Leontes e não mede esforços para contar com o favor do monarca. Por fim, sucumbe ao remorso, enlouquece e mata o Grão-Duque com uma espada envenenada. Diversos elementos na construção desse personagem, bem como em suas ações, remetem a outras tramas shakespearianas. A inveja e a ambição são as principais motivações para as atitudes de personagens como Iago (*Otelo*) e Edmundo (*Rei Lear*), que manipulam e mentem a fim de atingir seus objetivos, desempenhando um papel crucial para o desfecho trágico de suas respectivas peças. Já o papel de espião que Mercutio assume a serviço de Leontes nos remete a Rosencrantz e Guildenstern, jovens nobres que não hesitam em acatar o pedido do rei Cláudio e usam a amizade do príncipe Hamlet para espioná-lo.

O desejo de poder, o remorso e a loucura nos remetem à trajetória de Lady Macbeth, personagem que, em um primeiro momento, é apresentada como a força motriz das ações que conduzem a trama de *Macbeth*, mas que desaparece depois do terceiro ato, voltando brevemente no ato final, já transtornada e tentando desesperadamente limpar de suas mãos o sangue derramado por ela e seu marido. Por fim, o uso de uma espada envenenada pode ser visto como uma referência ao desfecho de *Hamlet*, em que Cláudio fornece a Laerte uma arma impregnada de veneno letal a ser usada contra o príncipe no duelo. Tais exemplos evidenciam os diferentes diálogos que os tradutores estabelecem ao construir sua tradução, conexões que se estendem para muito além de *Romeu e Julieta*. Diretor e roteirista vão, dessa forma, tecendo um novo texto que, por sua vez, se mostra permeado de muitos outros textos.

Figura 40: Morte de Leontes Montéquio

Fonte: DVD *Romeo x Juliet*

Figura 41: Loucura de Mercutio

Fonte: DVD *Romeo x Juliet*

Também é fundamental destacar a presença de Willy, filho de Ariel de Farnese, dramaturgo de modos extravagantes que não consegue alcançar sucesso com suas peças e cuja maior ambição é escrever uma grande história de amor. O personagem, uma clara releitura da própria figura de William Shakespeare, vai ganhando cada vez mais importância na narrativa. Em um primeiro momento Willy tem uma função prática para a trama: o seu teatro serve como uma espécie de quartel-general para Conrad e os demais remanescentes entre os servos dos Capuletos, e é lá que Juliet é escondida. Esse cenário permite que os tradutores estabeleçam novos pontos de contato. Em sua primeira aparição, já no primeiro episódio, Willy acompanha o ensaio de *Otello* (título em língua italiana), enquanto sua protagonista canta no centro do palco. Em uma cena seguinte, Willy explica a trama da sua próxima peça: "uma jovem chamada Rosalinda se disfarça de menino e volta a ser uma garota em nome daquele que ela ama. O título será *Como Gostais*"⁴⁷. Ainda nessa sequência, Willy cita o famoso trecho dessa mesma peça, quando Juliet lhe pergunta se o amor entre um nobre e uma plebeia poderia dar certo. Willy afirma que "o mundo é um palco e os homens e mulheres são meros atores. Em uma história, a linhagem é irrelevante quando se trata do amor".⁴⁸

⁴⁷Tradução Nossa: "A girl named Rosalind disguises herself as a boy and she goes back to being a girl for the one she loves. The title will be "As you like it". (Legendas do DVD *Romeo x Juliet*).

⁴⁸Tradução Nossa: "All the world's a stage! And all the men and women merely players! Within stories, one's position in society is irrelevant when it comes to love". (Legendas do DVD *Romeo x Juliet*).

Figura 42: Cartaz que divulga *Otello*

Fonte: DVD *Romeo x Juliet*

Figura 43: Referência a *Como Gostais*

Fonte: DVD *Romeo x Juliet*

É válido observar que além de fazer referência direta a *Como Gostais*, a nova peça de Willy se liga diretamente à própria história de Juliet. Observador e sagaz, Willy é um dos primeiros a perceber o dilema que Juliet enfrenta, quando se vê obrigada a escolher entre o homem que ama e suas obrigações como cidadã e única esperança de Neo Verona. Willy passa então a ver a história de Juliet e Romeo como material de partida para a sua produção dramática:

WILLY: Pensei que acolhendo você, eu seria capaz de escrever uma boa história. Uma tragédia sangrenta! Mas você se apaixonou tão profundamente que era evidente para quem quisesse ver... mas parece que é um amor que lhe traz dor. Vendo você agora, eu sinto que sou capaz de escrever a história de amor que sempre quis. Dê-me uma história de amor, Juliet! Uma história que será contada através dos tempos e por toda a eternidade!

JULIET: Sinto muito, Willy. Eu não posso ser a heroína de uma história de amor.

[...]

WILLY (PARA JULIET): Mostre-me um milagre. Como duas pessoas que não estão destinadas a ficar juntas conseguem fazer seu amor prevalecer. Você tem que sobreviver a fim de fazer isso.⁴⁹

O desenvolvimento da história de Romeo e Juliet passa então a estimular a criatividade de Willy, para quem o mundo é de fato um palco, onde personagens se encontram, riem de suas comédias e lamentam as suas tragédias. A trama do anime, da qual Willy é também personagem, passa a alimentar a trama que ele próprio produz. Esse processo

⁴⁹Tradução Nossa: WILLY: You see...I thought that if I took you in, I would be able to write an interesting story. A bloody tragedy! But you fell in love. So deeply, it was apparent to anyone with eyes. (...) But it seems it is a love that brings you pain. Watching you as you are now, I feel as though I may be able to write the love story that has eluded me thus far. Juliet, give me a love story to write, which will be told through the ages and for all eternity. //JULIET: I'm sorry, Willy. I can't be the heroine of a love story. (...) WILLY (TO JULIET): Show me a miracle. How two people who are not meant to be manage to bring their love to fruition. You have to survive in order to do that, too. (Legendas do DVD *Romeo x Juliet*).

tem como um de seus resultados a produção de *Il Cavaliere Bianco Della Speranza*, texto dramático que, assim como *Romeo x Juliet*, traz a desafortunada história de amor vivida por dois jovens em meio ao caos sócio-político de uma comunidade. Por fim, o desfecho trágico de *Romeo x Juliet* oferece a Willy a história que ele tanto sonhou em escrever: uma história em que a beleza do amor supera a força do ódio. A última cena do anime traz Willy refletindo sobre todos os eventos desse grande drama: “Disputa, ódio, tristeza, dor. O que pode trazer todas essas coisas ao fim é o amor. A alegria de amar alguém. Isso é o que vocês (Romeo e Juliet) nos ensinaram”⁵⁰.

Figura 44: Peça sendo encenada



Fonte:DVD *Romeo x Juliet*

É também através de Willy que várias considerações sobre o teatro são feitas. Em sua primeira cena, ele acompanha o ensaio de *Otello*, enquanto se queixa da falta de popularidade de seu trabalho. Ao se perguntar por que as pessoas não apreciam seus textos, Juliet lhe responde: “Suas peças são complicadas demais, Willy!”⁵¹, o que pode ser compreendido como uma alusão à própria produção de Shakespeare, cujas peças muitas vezes são extensas, apresentando sub-tramas e um grande número de personagens. Em outras cenas, Antonio faz pouco caso das peças escritas por Willy, considerando-as desinteressantes. Tais comentários podem também refletir a opinião de uma parcela do público contemporâneo para quem, a exemplo de alguns entrevistados por Al Pacino no documentário *Looking for Richard* (1996), os textos shakespearianos parecem distantes, incompreensíveis e tediosos.

⁵⁰Tradução Nossa: WILLY: Strife, hatred, sorrow, pain...Something that can bring all of those things to an end: that is love. The joy of loving someone. That is what you taught us. (Legendas do DVD *Romeo x Juliet*).

⁵¹Tradução Nossa: “Your plays are too complicated, Willy!” (Legendas do DVD *Romeo x Juliet*).

Além disso, Willy, por vezes, precisa enfrentar seu bloqueio criativo, enquanto lida com todo o material que a trajetória de Neo Verona lhe oferece e tenta produzir não comédias ou peças históricas, mas uma tragédia. A própria escolha do teatro como esconderijo para Juliet se justifica, sobretudo, por este ser um lugar que não costumava ser frequentado por membros da alta nobreza, o que deixaria Juliet e seus protetores longe dos olhos dos Montéquios e seus seguidores mais próximos. Até mesmo Lady Ariel, mãe de Willy, se refere às peças do filho com certo desdém: “Ele (Willy) continua a escrever suas frívolas peças sem se cansar”.⁵² Assim, fica claro que a dedicação ao teatro era vista, por alguns, como atividade supérflua, que não deveria distrair pessoas de bem, isto é, a mesma opinião dos Puritanos que tanto se opuseram ao desenvolvimento e à popularização do teatro durante o período elisabetano.

Ao conduzir a sua releitura dos eventos que se desenrolam em Neo Verona e produzir *Il Cavaliere Bianco Della Speranza*, Willy abre espaço para uma reflexão sobre a força política do teatro, uma vez que essa peça, encenada no distrito de Mântua, é usada pelos partidários dos Capuletos como uma forma de despertar na população o desejo de mudança e a coragem para enfrentar os Montéquios. Willy sinaliza o poder da censura ao afirmar que não poderia encenar tal peça no centro de Neo Verona sem desagradar o Grão-Duque. Mesmo estando longe dos olhares da nobreza, Willy não ousa fazer uma referência direta ao Redemoinho Vermelho (cujá releitura é o Cavaleiro Branco da Esperança), nem cita Montéquios e Capuletos abertamente. Caberá ao espectador estabelecer um paralelo entre o drama encenado no palco e aquele que é vivido diariamente pela comunidade.

Willy também discute o alcance político que seu drama pode ter ao afirmar que “uma peça tem a capacidade de tocar os corações das pessoas. Por um curto período, ela pode alcançar muitas pessoas e encher seus corações com raiva, alegria, ódio e tristeza! Então, dependendo de como for utilizada, ela pode se tornar uma arma muito perigosa”⁵³. Embora muitos, em Neo Verona, não apreciem suas peças e considerem o teatro uma atividade sem importância, Willy se mostra consciente do papel que a arte pode desempenhar e passa a usá-la como veículo de crítica social, uma ferramenta para conscientizar a população de sua força e estimular uma tomada de iniciativa.

⁵²Tradução Nossa: “He continues to write his frivolous plays without tiring” (Legendas do DVD *Romeo x Juliet*).

⁵³Tradução Nossa: “WILLY: A play has the capacity to touch people's hearts. For a short while, it can reach out to many people and fill their hearts with anger, joy, hatred and sorrow! So, depending on how you utilize it, it can become a very dangerous weapon. (Legendas do DVD *Romeo x Juliet*).

Quase ao final da narrativa, enquanto Neo Verona se desfaz diante da morte eminente de Escalus, Willy reflete, pesaroso: “se o mundo for destruído, as histórias não poderão mais existir”.⁵⁴ Willy parece perceber que nada pode ser construído sem que haja diálogo, sem a possibilidade de se estabelecerem relações com outros (con) textos, em uma teia de intertextos, rastros e remissões. O fim do mundo representa para o dramaturgo o fim de todo movimento (inter) textual possível. Essa é, para Willy, a maior de todas as tragédias.

3.2.2 Unindo os pontos

Analisando *Romeo x Juliet*, tanto em seu diálogo com as convenções dos mangás e animes quanto nas relações intertextuais que a tradução estabelece com outras peças shakespearianas, percebemos um processo intenso de leitura, interpretação e transformação do texto de partida. Como afirma Jacques Derrida (2002), à tradução não cabe a tarefa especular de representar ou restituir uma cópia fiel, uma vez que a própria língua/o próprio texto de partida sempre “se dá modificando-se [...] ele vive e sobrevive na mutação”. (DERRIDA, 2002. p. 38) Partindo dessa perspectiva, a ideia de tradução como processo unilateral que apresenta textos de partida e texto de chegada como polos espectrais não mais se sustenta, e somos convidados a pensar na prática tradutória como um movimento de interação e múltiplas transformações entre línguas e textos. Nenhum texto se apresenta como unidade completa ou a ser completada, uma vez que sempre se oferecerá a múltiplas releituras e consequentes mutações. Não existe produção de significado fora do jogo da língua, do contato entre textos e do processo de leitura e interpretação.

Traduzir é transformar, produzir significados e praticar a diferença. Ao discutir a noção derridiana da *différance*, Rodrigues (2000) afirma que a “diferença” (como escolhe traduzir o neologismo em francês) implica “diferença”, “divergência”, bem como “adiamento”. Como sabemos, os elementos de um texto não são estáticos, mas ao contrário, encontram-se em relação uns com os outros, em um movimento de *diferência*, ou seja, de constante transformação e reestruturações, posto que o fim da construção do significado é constantemente adiado, deferido. Segundo a autora, “em um sistema em que os signos se referem apenas a outros signos, há um infinito processo de adiamentos e remissões, nunca há o encontro de uma presença anterior à linguagem”. (RODRIGUES, 2000. p. 198) Quando traduzimos, interpretamos significados que, nesse momento, fazem parte de um tecido de

⁵⁴Tradução Nossa: “If the world is destroyed, stories will no longer be able to exist”. (Legendas do DVD *Romeo x Juliet*).

diferenças e relações e os recriamos em uma nova rede de diferenças, relações e remissões. Dessa forma, o alcance do almejado “significado transcendental”, da essência universal, da resposta definitiva, da tradução final, será sempre adiado, postergado por mais uma nova releitura, por mais tradução.

Abordar o processo tradutório a partir de tal perspectiva significa reconhecer a impossibilidade de equivalência e total fidelidade, quando estamos lidando com sistemas lingüísticos, sociais e culturais distintos e com textos produzidos por indivíduos singulares em lugares e épocas diferentes. Implica, ainda, problematizar conceitos que sustentam o *status* de inferioridade de textos traduzidos, como a idéia de “texto original”, substituindo-a pela imagem do palimpsesto e sua sobreposição de textos – “traduções de traduções de traduções” (PAZ, 1970, p.12). Significa, ademais, reconhecer o caráter criativo dessa atividade que sempre trará marcas do seu produtor e do contexto onde este o produziu, enxergando esse movimento não como deturpação, mas como potência.

Como conclui Cavallaro, “(...) a obra do Bardo não é vista como um ponto de referência estável e imutável, mas como ponto de partida para metamorfoses textuais potencialmente infinitas”⁵⁵. (CAVALLARO, 2010a. p. 100). Tal abordagem transformadora nos mostra que um texto, mesmo relido tantas vezes, como é o caso de *Romeu e Julieta*, sempre pode ser abordado por um novo ângulo, com um novo propósito e deslocado para outras mídias e contextos. Em especial, um texto, mesmo depois de tantas traduções, sempre poderá ser traduzido novamente, estabelecendo novos diálogos com outros que lhe são anteriores. Lembrando o poema de Cabral de Melo Neto, manhãs não são tecidas por um único galo, mas pelo encontro de múltiplas vozes que juntas deflagram o raiar do dia. Da mesma forma, todo texto se revela como tecitura e entrelace de outros textos, em contínua relação intertextual com inúmeras outras produções. Ver o texto em sua capacidade de construir novos textos e, ao mesmo tempo, se reconstruir a partir deles é de fundamental importância, se queremos abordar traduções sob a perspectiva da metáfora dos palimpsestos.

⁵⁵Tradução Nossa: “In this process, the Bard’s oeuvre is never assumed as a stable and immutable point of reference but rather approached as the raw material for potentially endless metamorfoses”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A dissertação, aqui apresentada, adotou como objeto de análise o anime *Romeo x Juliet*, uma dentre as muitas traduções intersemióticas da tragédia *Romeu e Julieta*. Nosso objetivo foi observar de que forma diretores, roteiristas e produtores – entendidos ao longo dessa pesquisa como tradutores – partem do texto dramático shakespeariano e criam sua tradução em um novo contexto, em uma nova época e para um novo público. Buscamos nos concentrar em dois aspectos durante nossa análise: os diálogos estabelecidos com as convenções e características dos mangás e animes (respectivamente, quadrinhos e animações japonesas) e as relações construídas com outros textos dramáticos shakespearianos, além de *Romeu e Julieta*. Para fins de organização, a dissertação foi dividida em três capítulos e cada um deles conduziu uma discussão a respeito de um determinado aspecto da nossa pesquisa.

Após a apresentação dos objetivos, o capítulo inicial se dedicou ao texto dramático *Romeu e Julieta*, abordando, inicialmente, o florescer do teatro na Inglaterra, o que se justifica pela importância de se discutir o contexto em que William Shakespeare escreveu suas peças, bem como as características da cena teatral para a qual as produziu. Dessa forma, apresentamos as formas teatrais na Inglaterra da Idade Média (Milagres, Mistérios e Moralidades), a relação entre o drama e a liturgia católica, a gradual secularização (momento em que o teatro vai se tornando mais independente do espaço físico e dos ritos da Igreja), o surgimento das companhias itinerantes que viajavam e encenavam de cidade em cidade e a construção, em meados do século XVI, do primeiro teatro público nos arredores de Londres, empreendimento ao qual se seguiram muitos outros. Vimos que esses espaços popularizaram o teatro, de forma que, em pouco tempo, este se tornou a principal forma de entretenimento para os londrinos, atraindo vários jovens que desejavam viver da produção teatral. Entre eles, estava William Shakespeare que, saindo de Stratford-upon-Avon e chegando a Londres em meados de 1580, encontrou o cenário propício para ser bem sucedido como dramaturgo ao produzir peças que se tornaram populares entre seus contemporâneos. Vimos também que Shakespeare costumava partir de textos já em circulação na sua época para produzir suas peças, conduzindo assim uma atividade de leitura, interpretação e tradução desses textos, sempre levando em conta as características do teatro produzido em sua época a fim de agradar e conquistar seu público.

Após essa contextualização, passamos a discutir alguns aspectos de *Romeu e Julieta*, em especial seus temas e personagens principais. Concentramo-nos, sobretudo, nas múltiplas obras com as quais Shakespeare dialogou, ao produzir seu texto dramático. Pudemos observar, em um primeiro momento, que *Romeu e Julieta* vem no rastro de várias outras histórias sobre amantes desafortunados, tais como Tristão e Isolda, Leandro e Hero, Píramo e Tisbe. Em seguida, destacamos as múltiplas versões da tragédia de jovens amantes italianos contadas ao longo dos séculos, em diferentes línguas, até chegarmos ao poema narrativo escrito em 1562 por Arthur Brooke (*The Tragicall Historye of Romeus and Juliet*), apontado como o texto de partida imediato utilizado por Shakespeare, na produção de sua trágica história. Destacamos também de que forma Shakespeare atuou como um tradutor ao partir do texto de Brooke e produzir sua peça, adaptando-a ao gosto do seu público e às convenções do teatro de sua época.

Deixamos claro que, ao mencionar os textos que antecedem a peça shakespeariana, não nos interessava encontrar a “origem” da história, o primeiro texto. Ao contrário, discutir o caráter intertextual de *Romeu e Julieta* e a prática tradutória conduzida por Shakespeare foram os caminhos adotados para que pudéssemos problematizar noções como originalidade e fidelidade, por vezes associadas à atividade do tradutor, utilizando, nesse processo algumas reflexões dos filósofos Michel Foucault (2000; 2002) e Gilles Deleuze (1974), a fim de pensar o *status* atribuído ao texto de partida, considerado original, e a conseqüente inferiorização da atividade do tradutor. Como exposto, tanto no capítulo em questão quanto em outros momentos dessa dissertação, a prática ainda é por vezes avaliada através do barema da fidelidade a uma essência inerente ao texto. Essa exigência é ainda mais forte quando se trata da tradução (sobretudo intersemiótica) de textos produzidos por autores canônicos. Diante disso, acreditamos que pensar o próprio autor canônico como tradutor e destacar a dimensão de sua (e de qualquer) produção é fundamental para que possamos pensar para além da ideia de “original” como fonte pura a ser degradada pela tradução, pois o próprio texto “original” já é uma tradução.

Finalizamos esta parte discutindo a noção de *palimpsesto* associada à tradução por Rosemary Arrojo (2007), em sua *Oficina de Tradução*, o que nos permitiu ver o texto shakespeariano, seus textos de partidas e suas múltiplas traduções como diferentes camadas de um palimpsesto, metáfora da possibilidade de múltiplas leituras, interpretações e traduções de um mesmo texto. *Romeu e Julieta* é assim, simultaneamente, tradução e texto a ser traduzido, texto de partida e de chegada. Diante disso, sinalizamos, ao final do primeiro

capítulo, a nossa escolha em analisar uma das diversas traduções já produzidas a partir de *Romeu e Julieta*: o anime *Romeo x Juliet*.

O capítulo seguinte, por sua vez, teve como proposta introduzir o leitor no universo dos quadrinhos e animações japonesas. Tendo em vista que esses formatos não são tão explorados nos Estudos de Tradução, acreditamos que seria necessário apresentá-los, antes de conduzirmos uma análise de *Romeo x Juliet*. Para tanto, nos utilizamos das pesquisas empreendidas por Brenner (2007), Gravett (2006), Moliné (2004), Sato (2007) entre outros. Dessa forma, esse o capítulo apresentou o histórico dessas narrativas, uma longa trajetória que remonta ao século XI e aos primeiros registros da arte pictórica com fins narrativos: desde o uso de caricaturas como os *chôjûgiga* e ilustrações como *os zenga*, *nanbam* e *ukiyo-e*, até o surgimento de publicações que buscavam compilar essas produções, tais como os *Toba-e* e os *Kibyoshi*. Também vimos o impacto do seu contato com o Ocidente (consequência da reabertura dos portos japoneses na era Meiji, intensificado após a Segunda Guerra Mundial) no desenvolvimento dos mangás e animes, sobretudo no que diz respeito à criação de semanários (que serviram de suporte para as primeiras histórias em quadrinhos serializadas, modelo popular até os dias atuais) e ao acesso a curtas-metragens de animação produzidos pelos Estados Unidos. Osamu Tezuka, um dos mais populares mangakás da história, foi um ávido consumidor de filmes (tanto de produções ocidentais quanto orientais) e costumava utilizar técnicas cinematográficas na construção de seus quadrinhos e animações, tendência que influenciou diversas gerações de artistas que o sucederam. Discutimos também a popularização de animes (e posteriormente, dos mangás) no Ocidente, inclusive na televisão brasileira, que popularizou séries como *Sailor Moon*, *Dragon Ball* e *Pokémon*, criando uma legião de fãs entre crianças e adultos.

Vimos, ainda, ao contrário do que muitos acreditam, que mangás e animes não são formatos destinados apenas a crianças, sobretudo do sexo masculino. Para longe dessa perspectiva, percebemos que tais narrativas são construídas dentro dos mais variados gêneros (ficção científica, romance, drama, entre outros) e com vistas aos mais variados públicos: crianças, adolescentes e adultos de ambos os gêneros. Além disso, discutimos alguns dos aspectos que tornam os mangás e animes tão distintos dos quadrinhos e animações produzidos no Ocidente, a exemplo das convenções presentes na construção dos personagens, bem como na forma de tratar temas por vezes considerados controversos neste lado do mundo. Embora possa causar certo estranhamento para aqueles que não estão familiarizados com tais narrativas, a grande diversidade e heterogeneidade que caracteriza a produção dos mangás e

animes é considerada por muitos como uma das principais causas para popularização desses formatos dentro e fora do Japão.

Após essas fundamentações, passamos à análise de *Romeo x Juliet*, no terceiro e último capítulo dessa dissertação. Diante de um objeto tão extenso, fez-se necessário delimitar os pontos norteadores da análise a ser conduzida neste trabalho. Decidimos, então, observar dois aspectos dessa tradução: em um primeiro momento nos concentramos em investigar de que forma os tradutores (diretores, roteiristas, desenhistas) dialogam com as características e convenções dos mangás e animes ao reler a tragédia shakespeariana e produzir um novo texto. Com esse intuito, nos valem de algumas das referências utilizadas no capítulo anterior, bem como das reflexões de Poitras (2001) e Cavallaro (2010a; 2010b) e destacamos diversos elementos, como, por exemplo, a ampliação da dimensão pública da história e a forma como isso influencia a reconfiguração dos protagonistas, levando à inserção de cenas de ação, por vezes sangrentas e violentas; à inserção da fantasia, elemento característico dos animes destinados a adolescentes do sexo feminino; ao diálogo com convenções temáticas e estéticas observadas na construção dos personagens principais da narrativa, entre outros. Tais deslocamentos foram fundamentais para que *Romeo x Juliet* resultasse em um produto de fruição do seu público alvo, uma vez que consumidores de mangás e animes possuem uma rede de expectativas no que diz respeito às tramas apresentadas, aos temas abordados e aos personagens construídos em cada série que é lançada.

Em um segundo momento, observamos de que forma os tradutores estabelecem diálogos não apenas com *Romeu e Julieta* e com as convenções dos mangás e animes, mas também com outras peças shakespearianas. Ao nos concentrarmos nesse aspecto, observamos que o anime estabelece tais relações intertextuais das mais variadas formas: através dos nomes dos personagens (Cordélia, Emília, Shylock, Leontes), citações diretas de trechos oriundos de outras obras (*Otelo* e *Ricardo III*), referências a temas tratados em outras peças, reapresentados a partir das histórias dos personagens, como no caso de Leontes, Mercutio e da própria Juliet, cujas trajetórias e ações dialogam com as tramas em textos como *Hamlet*, *Macbeth*, *Otelo*, *Como Gostais* e *Noite de Reis*. Por fim, destacamos a presença de Willy, releitura de William Shakespeare, personagem através do qual são discutidas diversas questões sobre o teatro e o seu uso político.

Romeo x Juliet se mostra, assim, permeado de muitos outros textos. Não acreditamos ter identificado todas as relações intertextuais estabelecidas de forma consciente ou inconsciente pelos tradutores, mas estamos certos de que, em primeiro lugar, fizemos um recorte e nos concentramos nos diálogos com os textos dramáticos escritos por Shakespeare, o

que já direciona o nosso olhar para determinadas relações. Além disso, caso pensássemos ter abordado a totalidade das relações intertextuais, entraríamos em contradição, acreditando que é possível esgotar as possibilidades interpretativas. Outros espectadores, em diferentes tempos e geografias, podem assistir a *Romeo x Juliet* e estabelecer muitas outras relações, não só a partir do nosso recorte, como também com muitas outras produções textuais.

Diante desse cenário, fica nítido que traduzir é uma atividade muito mais complexa do que um mero transporte de cargas de um texto original A para um fiel, porém essencialmente inferior, texto B. Traduzir sempre será a prática da diferença em vários níveis: linguístico, semiótico, cultural. Como salientamos ao longo desta dissertação, entendemos tal diferença como potência que nos possibilita diferentes leituras e múltiplos olhares de uma mesma obra. As possibilidades de deslocamentos, transformações e relações realizadas e estabelecidas se revelam infinitas, pois sempre teremos novas releituras, novas interpretações e novos olhares sobre um mesmo texto, todos marcados pela diferença.

REFERÊNCIAS

1. FONTES BIBLIOGRÁFICAS:

- ARROJO, Rosemary. *Oficina de Tradução: A Teoria na Prática*. São Paulo: Ed. Ática, 2007.
- BALDERSTONE, Peter. *Romeo and Juliet: A Critical Guide*. [Documentário]. Direção de Peter Balderstone. Stratford-upon-Avon: Cromwell Productions Ltd, 1997. 30 min.
- BENJAMIN, Walter. The work of art in the age of its mechanical reproduction. In: *Illuminations: Essays and Reflections*. New York: Schocken Books, 1969.
- BENVINGTON, David. Introduction. In: SHAKESPEARE, William. *Romeo and Juliet*. New York: Bantam Dell, 2004.
- BRENNER, Robin E. *Understanding Manga and Anime*. Westport: Libraries Unlimited, 2007.
- BURGESS, Anthony. *A literatura inglesa*. Trad. Duda Machado. São Paulo: Ática, 1996.
- CAVALLARO, Dani. *Anime and the art of adaptation: eight famous works from page to screen*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2010a.
- _____. *Magic as a metaphor in Anime: a critical study*. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2010b.
- CHAIA, Miguel. O Palco do Poder. In: *Livros entre Clássicos 2*. São Paulo: Duetto Editorial, 2006.
- CRAIG, Timothy J. *Japan Pop: Inside the World of Japanese Popular Culture*. New York: M.E. Sharpe, 2000.
- DELEUZE, G. *Lógica do sentido*. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 1974.
- DERRIDA, Jacques. *Torres de Babel*. Tradução de Junia Barreto. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002.
- EAGLETON, Terry. *Teoria da literatura*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- FISCHLIN, Daniel; FORTIER, Mark. *Adaptations of Shakespeare: Critical Anthology*. London: Routledge, 2000.
- FOUCAULT, Michel. Aula de 7 de janeiro de 1976. In: *Em defesa da sociedade*. Trad. Maria Ermantina Galvão. São Paulo: Martins Fontes, 2002, p.3-26.
- _____. Nietzsche, a genealogia e a história. In: *Microfísica do poder*. Organização e tradução de Roberto Machado. 15 ed. Rio de Janeiro: Graal, 2000, p.15-37.
- GARBER, Marjorie. *Shakespeare After All*. New York: Anchor Books, 2004.

GONÇALVES, Maria Magaly Trindade. A Tragédia Shakespeariana. In: BARBOSA, Sidney; MORETTO, Fulvia Maria Luiza (orgs.). *Aspectos do teatro ocidental*. São Paulo: Editora Unesp, 2006.

GRAVETT, Paul. *Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos*. Trad. Ederli Fortunato. São Paulo: Editora Conrad, 2006.

HARA, Masato; SILBERMAN, Serge. KUROSAWA, Akira. *Ran*. [Filme-vídeo]. Produção de Serge Silberman e Masato Hara, direção de Akira Kurosawa. Tóquio: Herald Ace/Nippon Herald Films/Greenwich Film Production, 1985. 01 DVD, 162 min, son. (legendado em português), color.

HARRIS, Peter James. A Alvorada do Drama. In: *Entreclássicos 2*. São Paulo: Duetto Editorial, 2008.

HELIODORA, Bárbara. Introdução. In: SHAKESPEARE, William. *Romeu e Julieta*. Tradução e Introdução de Bárbara Heliodora. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011.

HELIODORA, Bárbara. Os Teatros no Tempo de Shakespeare. In: LEÃO, Liana de Camargo; SANTOS, Marlene Soares dos. *Shakespeare, sua época e sua obra*. Curitiba: Editora Beatrice, 2008.

ITO, Kinko. Manga in Japanese History. In: MACWILLIAMS, Mark W. *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. New York: M.E. Sharpe, 2008.

JAKOBSON, Roman. Aspectos Linguísticos da Tradução. In: *Linguística e Comunicação*. São Paulo: Cultrix, 1944.

JONZE, Spike; KAUFMAN, Charlie. *Adaptation*. [Filme-vídeo]. Roteiro de Charlie Kaufman e direção de Spike Jonze. Los Angeles: Sony Pictures, 2002. 114 min

KAWACHI, Yoshiko. *Shakespeare and Japan*. Artigo disponível em <<http://dspace.uni.lodz.pl/xmlui/bitstream/handle/11089/1486/07-kawachi.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> Acesso em: 25 de novembro de 2014.

KOGUT, Vivien. Renascentista e moderno. In: *Livros entre Clássicos 2*. São Paulo: Duetto Editorial, 2006.

KRISTEVA, Julia. *Introdução à Semanálise*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1974.

MCEVOY, Sean. *Shakespeare: The Basics*. New York: Routledge, 2000.

MOLINÉ, Alfonso. *O grande livro dos Mangás*. São Paulo: Editora JBC, 2004.

MORI, Takeshi; OKADA, Toshio. *Otaku No Video*. [Animação]. Roteiro de Toshio Okada e direção de Takeshi Mori. Los Angeles: Gainax, 1991. 50 min.

NETO, José Crescêncio Neto. Mangá: a cultura nipônica na construção da cultura pop mundial. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2012/resumos/R32-1545-1.pdf>> Acesso em: 2 de fev. 2015.

PAZ, Octavio. *Traducción: literatura y literalidad*. 2. ed. Barcelona: Tusquets, 1981.

POITRAS, Gilles. *Anime Essentials: everything a fan needs to know*. Berkeley: Stone Bridge Press, 2001.

RAMOS, Elizabeth Santos. *A Tradução da Obscenidade em Romeu e Julieta*. Artigo Disponível em <http://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/trad_em_revista.php?strSecao=OUTPUT&fas=227&NrSecao=147> Acesso em 25 jul. 2014.

RESENDE, Aimara da Cunha. *Entre nobres e aldeões*. In: *Entreclássicos 2*. São Paulo: Duetto Editorial, 2008.

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

ROUGEMONT, Denis de. *O Amor e o Ocidente*. Tradução de Paulo Brandi e Ethel Brandi Cachapuz. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1988.

SAMOYAUULT, Tiphaine. *A intertextualidade*. Tradução de Sandra Nitri. São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008.

SATO, Cristiane. *Japop: o poder da cultura pop japonesa*. São Paulo: Nsp-hakkosha Editora. 2007.

SHAKESPEARE, William. *King Richard III*. Bounty Books, 2013. p. 552-585.

_____. *Othello, the Moor of Venice*. Bounty Books, 2013. p. 863-894.

_____. *Romeu e Julieta*. Tradução e Introdução de Bárbara Heliodora. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011.

_____. *Romeo and Juliet*. Bounty Books, 2013. p. 701-729

STAM, Robert. *Beyond Fidelity: the Dialogics of Adaptation*. In: NAREMORE, James. *Film Adaptation*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2000.

_____. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. In: *Ilha do Desterro: a Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies*. Florianópolis, n. 1, março 1979. Número org. por Anelise R. Corseuil, tema: "Film beyond boundaries".

WELLS, Stanley. *Shakespeare, Sex and Love*. New York: Oxford University Press, 2010.

YOSHIDA, Reiko; OIZAKI, Fumitoshi. *Romeo x Juliet*. [Animação]. Roteiro de Reiko Yoshida e direção de Fumitoshi Oizaki. Tóquio: Chubu-Nippon Broadcasting, 2007. 24 episódios, 576 min

2. IMAGENS:

Figura 1. Disponível em: <<http://educarparacrescer.abril.com.br/imagens/leitura/!07.jpg>>. Acesso em 26 jan. 2015.

_____. Disponível em: <<https://catracalivre.com.br/wp-content/uploads/2014/09/sou-melhor-que-o-filme.jpg>>. Acesso em 26 jan.2015.

Figura 2. Disponível em: < <http://www.animeai.net/wp-content/uploads/2014/05/Romeo-x-Juliet.gif>>. Acesso em 26 jan. 2015.

Figura 3. Disponível em:
<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fe/ChesterMysteryPlay_300dpi.jp>. Acesso em 13 jul. 2014.

Figura 4. Disponível em: < <http://www.theatrehistory.com/medieval/everyman.gif>>. Acesso em 13 jul.2014.

Figura 5. Disponível em: < <http://www.shakespearedigitalbrasil.com.br/wp-content/uploads/2014/03/palco-elisabetano.jpg>>. Acesso em 13 jul. 2014.

Figura 7. Disponível em:
<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/f/fa/Chouju_sumo2.jpg/280px-Chouju_sumo2.jpg>. Acesso em 16 out.2014.

Figura 8. Disponível em: <<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/06/Namban-08.jpg>> . Acesso em 16 out. 2014.

Figura 9: Disponível em: <<http://ukiyo-e.org/>>>. Acesso em 16 out. 2014.

Figura 10. Disponível em: <<http://uploads5.wikiart.org/images/katsushika-hokusai/manga-8.jpg>>. Acesso em 18 out. 2014.

Figura 11. Disponível em:
<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/94/Tagosaku_to_Mokube_no_Tokyo_Ke nbutsu.jpg> . Acesso em 18 out.2014.

Figura 12. Disponível em:
< <http://i.ytimg.com/vi/eL7MVqFjhTE/maxresdefault.jpg> > . Acesso em 18 out. 2014.

Figura 13. Disponível em:
< http://s3.amazonaws.com/auteurs_production/images/film/momotaro-the-sea-eagle/w448/momotaro-the-sea-eagle.jpg?1338233301>>. Acesso em 18 out.2014.

Figura 14. Disponível em:
< http://herofactory.com.br/Imagens/pesquisa5_clip_image011.jpg > . Acesso em 18 out. 2014.

Figura 15. Disponível em:

< <http://i28.mangareader.net/astro-boy-tetsuwan-atom/1/astro-boy-tetsuwan-atom-1606785.jpg>>>. Acesso em 18 out. 2014.

Figura 16. Disponível em:

<http://cdn.madman.com.au/images/screenshots/screenshot_1_18253.jpg>. Acesso em 18 out. 2014.

Figura 17. Disponível em:

< <http://stuffpoint.com/sailor-moon/image/3222/sailor-moon-poster-picture/>>. Acesso em 6 dez. 2014.

Figura 18. Disponível em:

<http://fc03.deviantart.net/fs70/f/2013/262/9/a/pokemon_the_series_xy___fanmade_poster_2_by_xavieranime-d6mx03a.png>. Acesso em 6 dez. 2014.

Figura 19. Disponível em:

< <http://ecx.images-amazon.com/images/I/51CGKQ0MYFL.jpg>>. Acesso em 6 dez.2014.

Figura 20. Disponível em:

< <http://stuffpoint.com/death-note/image/102893/death-note-poster-picture/>>. Acesso em 6 dez. 2014.

Figura 22. Disponível em:

< http://media.tumblr.com/tumblr_lnhb5kTZry1qad7nd.jpg>. Acesso em 25 fev. 2015.

Figura 23. Disponível em:

<<http://vignette3.wikia.nocookie.net/dragonball/images/a/a4/Bulmaskirtlift.png/revision/20110816215928>>. Acesso em 25 fev.2015.

Figura 24. Disponível em:

<<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/1/1e/RunFromTheFutureTPB.jpg/250px-RunFromTheFutureTPB.jpg>>. Acesso em 25 fev. 2015.

Figura 25. Disponível em: < <http://anmtv.xpg.uol.com.br/wp-content/uploads/turma-da-moinica-36.jpg>>. Acesso em 25 , fev. 2015.

Figura 28. Disponível em:

< http://25.media.tumblr.com/tumblr_mb6ieyPOwh1rwv2mgo1_500.gif>. Acesso em 12 nov. 2014.

Figura 29. Disponível em:

<http://s332.photobucket.com/user/Leo_n_n/media/gd01_p.jpg.html>. Acesso em 12 nov. 2014.

Figura 30. Disponível em:

<<http://vignette2.wikia.nocookie.net/romeoxjuliet/images/d/d2/Escalus.jpg/revision/latest?cb=20131117071853>>. Acesso em 12 nov. 2014.

Figura 31. Disponível em:

<<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/f7/7f/f6/f77ff67ce68b29b5e13ce90478133460.jpg>>. Acesso em 12 nov. 2014.

Figura 32. Disponível em: <<http://1.bp.blogspot.com/-jybxJw1EMtk/U-kaaNpNkWI/AAAAAAAAAB0M/QINH0JeI8CU/s1600/g18.gif>>. Acesso em 12 nov.2014.

Figura 34. Disponível em:
<http://nd01.jxs.cz/787/773/1e95b43af9_62122071_o2.png>. Acesso em 12 nov. 2014.