**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS ORIENTAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LÍNGUA, LITERATURA E
CULTURA JAPONESA**

RENATA GARCIA DE CARVALHO LEITÃO

**O “Som” do Silêncio: traduções/adaptações de onomatopeias e
mimésis japonesas nos mangás traduzidos para a língua
portuguesa**

**Versão corrigida. O exemplar original se encontra disponível no
CAPH da FFLCH (Centro de Apoio à Pesquisa Histórica)**

São Paulo

2012

**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LETRAS ORIENTAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LÍNGUA, LITERATURA E
CULTURA JAPONESA**

**O “Som” do Silêncio: traduções/adaptações de onomatopeias e
mimésis japonesas nos mangás traduzidos para a língua
portuguesa**

RENATA GARCIA DE CARVALHO LEITÃO

**Dissertação apresentada ao
Programa de Pós-Graduação em
Língua, Literatura e Cultura
Japonesa do Departamento de
Letras Orientais da Faculdade de
Filosofia, Letras e Ciências Humanas
da Universidade de São Paulo, para
a obtenção do título de Mestre em
Letras.**

**Versão corrigida. O exemplar original se encontra disponível no
CAPH da FFLCH (Centro de Apoio à Pesquisa Histórica)**

De acordo: _____

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Junko Ota

**São Paulo
2012**

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo

L525 " Leitão, Renata
 O "som" do silêncio: traduções/adaptações de
 onomatopeias e mimésis japonesas nos mangás
 traduzidos para a língua portuguesa / Renata Leitão
 ; orientadora Junko Ota. - São Paulo, 2012.
 193 f.

 Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Filosofia,
 Letras e Ciências Humanas da Universidade de São
 Paulo. Departamento de Letras Orientais. Área de
 concentração: Língua, Literatura e Cultura Japonesa.

 1. Onomatopeia. 2. História em Quadrinhos. 3.
 Língua Japonesa. 4. Tradução. I. Ota, Junko, orient.
 II. Título.

Nome: LEITÃO, Renata Garcia de Carvalho

Título: O “Som” do Silêncio: traduções/adaptações de onomatopeias e mimésis japonesas nos mangás traduzidos para a língua portuguesa

Dissertação apresentada à Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Letras.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____ Instituição: _____
Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____
Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____
Julgamento: _____ Assinatura: _____

Aos meus pais, que sempre enraizaram em mim e em meu irmão a noção de que a educação e o amor são as maiores heranças que se pode deixar aos filhos, e pelo incansável apoio ao longo deste trabalho.

AGRADECIMENTOS

À CAPES, pelo apoio financeiro sem o qual não conseguiria me dedicar a este trabalho durante os anos iniciais da pesquisa.

À Prof^a. Dr^a. Junko Ota, por sua paciência, dedicação e orientação durante todos estes anos de pesquisa. Obrigada por acreditar neste projeto.

Aos meus pais e irmão, por todo o amor e apoio incondicional em todos os meus planos e, principalmente, quando da escolha de minha carreira acadêmica.

À minha tia Pedra Maria, um exemplo de professora dedicada e audaciosa, sempre se reinventando para ensinar o melhor (da melhor forma) aos seus alunos.

A Danny Regen de O. Cleto, pela enorme paciência durante a confecção desta dissertação.

A todos os meus professores do curso de Língua, Literatura e Cultura Japonesa da FFLCH, especialmente a Prof^a. Lica Hashimoto e Prof^a. Dr^a. Leiko Matsubara Morales que, direta ou indiretamente, me deram a inspiração para o tema desta pesquisa.

À editora JBC, pela compreensão durante o período de elaboração desta dissertação, e por toda ajuda oferecida. Em especial ao Arnaldo Oka, com suas discussões mais do que proveitosas sobre o tema.

A Deus, por todas as bênçãos dadas, e por não me fazer esmorecer diante das dificuldades.

RESUMO

LEITÃO, RENATA G.C. **O “Som” do Silêncio:** traduções/adaptações de onomatopeias e mimésis japonesas nos mangás traduzidos para a língua portuguesa. 2012. 193f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

Embora tenham pouca atenção no meio acadêmico, as onomatopeias são parte integrante de extrema importância nas histórias em quadrinhos em todo o mundo e, em especial, nos mangás. Com o aumento crescente da publicação de mangás no Brasil, percebe-se que há diversos “entraves” em suas traduções, e, dentre elas, estão as onomatopeias japonesas, principalmente no que se refere à presença das mimésis *Gitaigo* – palavras que expressam aspectos psicológicos e emocionais, mas que se comportam como onomatopeias dentro da língua japonesa.

Assim, esta pesquisa buscou identificar e analisar como são as traduções/adaptações das onomatopeias e mimésis japonesas inseridas nos mangás traduzidos para a língua portuguesa. Para isso, escolhemos as publicações voltadas ao público feminino, os *Shôjo* mangás, pensando em situações mais próximas do cotidiano brasileiro, o que facilitaria a compreensão do uso e função das onomatopeias/mimésis para os futuros aprendizes da língua japonesa.

Com base em teorias de estratégias de tradução, elencamos oito casos característicos das traduções brasileiras de mangás.

Palavras-chave: Onomatopeias; Língua Japonesa; Mangá.

ABSTRACT

LEITÃO, RENATA G.C. **The “sound” of Silence:** translations/ adaptations of Japanese onomatopoeia and mimesis in manga translated to Portuguese. 2012. 193f. Dissertação (Mestrado) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

Although with little attention by academics, the onomatopoeia are an integral part in the comics language, especially on mangas (Japanese comics). With the increasing publication of mangas in Brazil, it makes us realize that there are several “obstacles” in translating them, and the onomatopoeia are one of them – mainly by the presence of the mimesis *Gitaigo*, words that expresses psychological and emotional aspects, but behaves like onomatopoeias in Japanese language.

Thus, this study sought to identify and analyze the translations/adaptations of Japanese onomatopoeia and mimesis in manga translated to Portuguese. Thinking in situations closer to the Brazilian readers daily life (which would facilitate the understanding of the usage and function of onomatopoeia/mimesis) we choose publications aimed at the female readers, the *Shojo* manga.

Based on theories of translation strategies, we identified eight cases most used in Brazilian translations of manga.

Keiwords: Onomatopoeia; Japanese language; manga.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
2. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: O QUE SÃO?	23
2.1. A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS	28
2.1.1. QUADRINHO OU VINHETA	29
2.1.2. O BALÃO	33
2.1.3. FIGURAS CINÉTICAS E METÁFORAS VISUAIS	36
3. DO MANGÁ AO SHÔJO MANGÁ	40
3.1. O SHÔJO MANGÁ – AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA MENINAS	42
3.1.2. MANGÁ E SHÔJO MANGÁ NO BRASIL	53
3.1.3. GAKUEN SHÔJO MANGÁ: OS QUADRINHOS FEMININOS COM TEMÁTICA ESCOLAR	55
3.2. A LINGUAGEM DO MANGÁ E DO SHÔJO MANGÁ	57
3.2.1. BALONAGEM	58
3.2.2. CHOBO CHOBO	58
3.2.3. SUPER DEFORMED	61
3.2.4. VARIAÇÃO DE ESTILO	61
3.2.5. OLHOS	63
3.2.6. ENQUADRAMENTO	64
3.2.7. CORES, ESTAMPAS E SÍMBOLOS	65
3.2.8. SIGNOS PASSIONAIS	66
4. ONOMATOPEIAS DA LÍNGUA PORTUGUESA E JAPONESA	70
4.1. ONOMATOPEIAS: A REPRESENTAÇÃO DO SOM NA LÍNGUA PORTUGUESA	70
4.1.1. DEFINIÇÕES DE ONOMATOPEIAS NAS GRAMÁTICAS DA LÍNGUA PORTUGUESA	71
4.1.2. ONOMATOPEIAS NA VISÃO DA LINGUÍSTICA	72
4.1.3. CLASSIFICAÇÃO	74
4.1.4. ORTOGRAFIA	78
4.2. GIONGO E GITAIGO: REPRESENTAÇÕES DO SOM NA LÍNGUA JAPONESA	79
4.2.1. CLASSIFICAÇÃO	84

4.2.2. FORMAÇÃO	85
4.3. ONOMATOPEIAS E QUADRINHOS	92
4.3.1. ONOMATOPEIAS: QUADRINHOS OCIDENTAIS VERSUS MANGÁS....	93
5. ESTRATÉGIAS DE TRADUÇÃO	111
5.1. VINAY & DARBELNET	111
5.2. NIDA	112
5.3. BERMAN.....	113
5.4. KATHARINA REISS.....	115
5.5. TRADUÇÃO DE QUADRINHOS.....	117
5.5.1. TRADUÇÃO DE MANGÁS NO BRASIL	121
5.5.1.1. O SENTIDO DE LEITURA.....	124
5.5.1.2. CITAÇÃO.....	130
5.5.1.3. TRANSLITERAÇÃO E ADAPTAÇÃO DE NOMES PRÓPRIOS	131
5.5.1.4. DITADOS E TROCADILHOS.....	132
5.5.1.5. GRAMÁTICA.....	134
5.6. TRADUÇÃO DE ONOMATOPEIAS/MIMÉISIS JAPONESAS.....	134
6. TRADUÇÃO/ADAPTAÇÃO DE ONOMATOPEIAS E MIMÉISIS NOS MANGÁS	137
6.1. <i>CORPUS</i> , OBJETIVO E METODOLOGIA	137
6.2. ANÁLISE DE CASOS	138
6.2.1. TRADUÇÃO POR ONOMATOPEIA DA LÍNGUA ALVO COM SENTIDO “EQUIVALENTE”, COM POUCA OU NENHUMA PERDA DO SENTIDO ORIGINAL.....	139
6.2.2. TRADUÇÃO POR VERBOS QUE MOSTRAM RELAÇÃO COM AS ONOMATOPEIAS DA LÍNGUA ALVO E EXPRESSAM O SIGNIFICADO DAS ONOMATOPEIAS/MIMÉISIS DA LÍNGUA JAPONESA	145
6.2.3. TRADUÇÃO POR ADJETIVOS QUE EXPRESSAM UM SENTIDO SEMELHANTE AO DAS ONOMATOPEIAS/MIMÉISIS DA LÍNGUA JAPONESA	149
6.2.4. ADVÉRBIO QUE EXPRESSA UM SIGNIFICADO SEMELHANTE AO DA ONOMATOPEIA/MIMÉISIS JAPONESA	153
6.2.5. TRADUÇÃO POR SUBSTANTIVO QUE EXPRESSA UM SENTIDO SEMELHANTE DA ONOMATOPEIA/MIMÉISIS JAPONESA.....	154
6.2.6. TRADUÇÃO POR UMA FORMA PARAFRASEADA, HAVENDO UMA INTERPRETAÇÃO PARA EXPRESSAR O SENTIDO DA ONOMATOPEIA/MIMÉISIS	159

6.2.7. TRADUÇÃO POR INTERJEIÇÃO DA LÍNGUA ALVO.....	165
6.2.8. TRANSLITERAÇÃO, RESULTANDO NUM EMPRÉSTIMO LEXICAL ...	169
7. CONCLUSÃO	174
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	177
ICONOGRAFIA.....	185

1. INTRODUÇÃO

A ideia para estudar as traduções/adaptações de onomatopeias japonesas em mangás veio durante um seminário sobre os *fukushi* – os advérbios da língua japonesa – do qual fui responsável durante a aula ministrada pela então Prof.^a Leiko Matsubara Morales, da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da USP. Aquela foi a primeira vez, nos meus quase três anos de estudo da língua japonesa, em que havia observado o uso das onomatopeias fora das histórias em quadrinhos, em letras de músicas, na linguagem oral, em trechos de obras literárias, poesias e chamadas de anúncios publicitários.

Disto, veio a curiosidade de saber mais a fundo onde se inseriam as onomatopeias e como se comportavam dentro da língua japonesa; naturalmente, os mangás logo se mostraram o meio em que as onomatopeias reinavam, por assim dizer. Concomitantemente, também descobri a dificuldade que um falante não-nativo do japonês enfrenta ao tentar memorizar o significado das onomatopeias japonesas e utilizá-las em construções frasais. Como ajudar os estudantes de língua japonesa a aprender sobre onomatopeias japonesas? Seriam as traduções de onomatopeias vistas em mangás um meio possível para o melhor aprendizado delas?

Foi com isto em mente que, em 2007, com a bolsa de Iniciação Científica oferecida pela Província de Toyama e sob a orientação da Prof.^a Dr.^a Junko Ota, tive a oportunidade de começar meus estudos sobre traduções brasileiras de onomatopeias de mangás, com a intenção de criar um glossário bilíngue desses vocábulos para auxiliar o aprendizado de onomatopeias japonesas. Conforme a pesquisa avançava, descobrindo as diferenças entre onomatopeias da língua portuguesa e japonesa e a dificuldade que isso acarretava nas traduções de mangás, o objetivo inicial foi dando lugar ao estudo sobre as estratégias de tradução/adaptação observadas nas onomatopeias japonesas traduzidas para o português, tema que originou esta dissertação de mestrado.

Assim, esta pesquisa visa elencar as traduções e adaptações de onomatopeias japonesas nos mangás traduzidos para a língua portuguesa, retiradas dos *Shôjo* mangás – as histórias em quadrinhos voltadas para o público feminino adolescente – citando as estratégias tradutológicas utilizadas pelos tradutores, e comparando as traduções com os termos originais, buscando analisar se conseguiram reproduzir o efeito evocado na língua de partida.

São muitas as dificuldades com que um tradutor se depara no momento da tradução. Independente da natureza do objeto a ser traduzido, sempre haverá barreiras linguísticas e culturais da língua de partida, das quais o tradutor deverá achar soluções na língua de chegada. Quando tais soluções não conseguem reproduzir a relação entre texto e cultura presentes na língua de partida, a tradução tende a ser deficiente, isto é, o texto pode ser erroneamente interpretado ou causar estranheza ao leitor da língua de chegada.

Um campo de pesquisa comum dentro da área de estudos tradutológicos gira em torno justamente do ato de identificar e analisar tais soluções - as estratégias de traduções – escolhidas pelos tradutores. Este tipo de pesquisa pode abranger qualquer tipo de obra, desde as literárias, até as de comunicação de massa, como músicas, novelas televisivas e histórias em quadrinhos.

Partindo dessa premissa, a tradução de histórias em quadrinhos apresenta desafios ao tradutor que vão além dos elementos textuais, visto que as HQs (como são popularmente chamadas as histórias em quadrinhos no Brasil) transitam entre o verbal e o visual, ao aliar palavra e imagem para construir sentidos. Hoje, encontramos muitas pesquisas que trabalham com o tema da tradução de histórias em quadrinhos ao redor do mundo, e, dentre estes estudos, ressalto o crescente número acerca das traduções de mangás, isto é, as histórias em quadrinhos japonesas.

Pode-se dizer, atualmente, que o mangá não é um produto exclusivo japonês. Desde a década de 90, o mangá e o animê (os desenhos animados) foram pouco a pouco adentrando o mercado ocidental, construindo uma base de fãs, leitores e

admiradores em países como França, Alemanha, Itália, Estados Unidos e Espanha, e em outros com grandes colônias de imigrantes japoneses, como Canadá e Brasil (WONG, 2006). Hoje, o mangá moderno é um produto globalizado, lido por pessoas de diferentes línguas e hábitos culturais, que reconhecem suas estruturas características – sua linguagem como meio de comunicação – e não estranham seus aspectos culturais mais específicos, muito pelo contrário, no Brasil, esses aspectos são considerados por muitos leitores como o “diferencial” dos mangás. Ser capaz de ler um mangá em sua língua de chegada é um dos motivos que tem atraído pessoas para aprender o idioma japonês, como bem ressaltou a pesquisa realizada por Nancy Ueda e Leiko Morales em 2006, com os aprendizes de língua japonesa do Centro de Línguas (CL) e da graduação em Letras – Japonês da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH-USP). Este estudo, inclusive, apontou a necessidade de se buscar métodos para integrar o uso de mangás (e animês) ao ensino de língua japonesa, em conjunto com os livros didáticos, visto que “(...) o mangá vale-se de recursos semióticos que funcionam como contextualização de enunciados, baseando-se em situações concretas de comunicação por meio de desenhos e ilustrações” (UEDA; MORALES, 2006, p.93) e através deles, o aluno entra em contato com a história, cultura e *modus vivendi* dos japoneses, o que pode motivá-lo a não apenas buscar um curso livre de idiomas, como também a expandir sua formação em língua japonesa no ensino superior. Neste contexto, a tradução adquire um papel fundamental, já que o leitor não-falante entra em contato com a língua japonesa através do mangá traduzido, e é por ele que irá aprofundar seu estudo. Foi a partir de suas traduções, então, que o mangá pode se tornar um produto global.

Assim, o estudo acerca das estratégias de traduções de mangás faz-se valer também por seu caráter didático, ao incentivar o estudo da língua japonesa no Brasil e, por que não dizer, ao redor do mundo. Porém, há outro elemento intrínseco aos mangás e histórias em quadrinhos em geral que também vem ganhando espaço – ainda que paulatinamente – nos estudos acadêmicos: a onomatopeia, a visualização de sons paralinguísticos e ambientais, a “trilha sonora” das HQs.

Os quadrinhos, como um meio de comunicação, apresentam uma linguagem característica, com alguns de seus componentes mais visuais e outros que lhes são

particularmente característicos e que apenas funcionam dentro de seu universo, como os balões, as linhas de movimento, a sequência de leitura dos quadros e, especialmente, as onomatopeias.

De um modo geral, certas situações e ambientes são propícios à onomatopeia, enquanto que outros lhe são praticamente impermeáveis. Florescerá na fala emocional e retórica, cujo efeito geral ajuda a reforçar. Também estará mais no seu ambiente em forma de linguagens espontâneas, não artificiosas e expressivas tais como a fala das crianças, a linguagem coloquial e popular, o calão e a gíria. O poeta e o escritor de prosa artística explorarão naturalmente estes recursos tanto quanto possível. Por outro lado, as variedades de estilo mais restritas, neutrais (sic) e positivas, usadas pelos cientistas, diplomatas, funcionários públicos, homens de negócio etc., terão pouco ou nenhum lugar para a onomatopeia; nestas formas não emocionais da fala, a expressividade estaria fora do seu lugar próprio, e por isso só muitas (sic) raras vezes aparecerá. (ULMANN, 1964, p.175)

Podemos considerar então que as histórias em quadrinhos, por tentarem reproduzir os efeitos sonoros do mundo real de forma impactante e espontânea, constituem um ambiente propício ao uso das onomatopeias. Visto sob este aspecto, as histórias em quadrinhos “corroboram na composição de uma imagem mais representativa da cultura em questão (...), são um produto de tendências universais mas com raízes populares” (LUYTEN, 2002, p.177), espaço este onde são retratados as “aspirações, os pensamentos, os mitos e a estética de uma cultura que as produz e as lê” (idem, 2002, p.177).

Dessa forma, a tradução serve como a “ponte” que une a cultura estrangeira à cultura de chegada, podendo tanto acentuar tal estrangeiridade quanto domesticar tais aspectos, como Berman afirma em **A prova do estrangeiro** (2002).

Em se tratando de onomatopeias, principalmente as japonesas, o papel que a tradução exerce – no sentido de acentuar ou diminuir as tendências estrangeiras – mostra-se ainda mais forte, dado o fato de que vários aspectos estão envolvidos na tradução de onomatopeias, os quais vão desde limitações fonéticas a importância de tais vocábulos em determinada língua de origem. É o caso da língua japonesa, por exemplo, em que não apenas os falantes nativos utilizam e criam onomatopeias

novas em suas falas orais do dia-a-dia, como também os mangás (histórias em quadrinhos japonesas) abundantemente utilizam-se desse recurso sonoro.

Assim, a tradução de onomatopeias se torna uma tarefa dificultosa para o tradutor, já que se devem levar em consideração não apenas o vocábulo em si, mas também sua disposição na página, a fonte em que foi grafada, o contexto em que está presente, entre outros fatores. Cada país acaba adotando uma forma de se traduzir as onomatopeias; nos mangás traduzidos para o inglês norte-americano, por exemplo, as onomatopeias são totalmente substituídas por suas traduções na língua de chegada; já nas edições brasileiras, a tendência é colocar a onomatopeia traduzida ao lado da em japonês, preservando ao máximo a arte original do quadrinho.

Outra dificuldade na tradução de onomatopeias é a escassez de tais vocábulos na língua portuguesa. No geral, as onomatopeias da língua portuguesa limitam-se a ruídos de animais, de explosões, etc., e em grande parte emprestadas de onomatopeias da língua inglesa. Em contrapartida, a língua japonesa possui um abundante número de onomatopeias, encontradas em diversos dicionários específicos sobre o assunto. Observa-se também o uso de tais vocábulos tanto na fala cotidiana quanto em outros meios além dos quadrinhos. As expressões onomatopaicas aumentam a flexibilidade de expressão da língua japonesa, e podem ser aplicadas tanto em situações já definidas quanto em novas – assim, a adaptação para a descrição de fenômenos sonoros é ainda maior. Porém, o que mais as difere da noção de onomatopeia na língua portuguesa é a classe considerada *Gitaigo* (擬態語 – “palavra que imita os estados”; [態] – “condição”, “estado”), utilizada para descrever situações, sentimentos, aspectos e estados psicológicos. É também considerada por mimésis (LUYTEN, 2002) e se equivale ao que Ulmann (1964), linguista húngaro cujas pesquisas cobrem principalmente a área da semântica, considera por onomatopeias secundárias, aquelas que representam ação ou estado físico moral, como “grumpy” (trad.: irritado), “dodder” (trad.: titubear).

Grammont (1965) afirma serem as onomatopeias uma dupla tradução, já que, ao buscarem adaptar o som à língua “[nossos emissores de sons] traduzem, à sua

maneira, os dados que nosso ouvido lhes oferece, mas também o ouvido interpreta e traduz as informações que lhes chegam” (1965 *apud* Aizen, 1977, p.270). Além de tais limitações de ordem fonética, a própria existência de onomatopeias está ligada à importância que exercem em determinada língua de origem. Portanto, se “(...) as onomatopeias no Ocidente são, grosso modo, consideradas como linguagem infantil e não totalmente integradas na maneira de falar adulta” (LUYTEN, 2002, p.180), é plausível afirmar que, quando em vistas a traduzir um mangá abundante de onomatopeias, o tradutor depara-se com dificuldades de ordem lexical, já que a expressividade das onomatopeias na cultura estrangeira é maior do que na cultura local.

Embora se perceba sua importância, seja no campo cultural, semântico ou lexical, o número de documentação acerca das onomatopeias é escasso, mesmo nas gramáticas conceituadas de língua portuguesa e em trabalhos acadêmicos. Hamano (1998) em seu livro **The Sound-Symbolic System of Japanese**, discorre brevemente sobre as razões de haver tão poucos estudos sobre o simbolismo sonoro (as onomatopeias e mimésis)¹. Segundo a autora, discussões sobre onomatopeias e mimésis sempre foram tratadas com muito ceticismo pelos linguistas (HAMANO, 1998, p.3). Durante o século XIX, teorias evolucionistas que traçavam a origem da linguagem a simples tentativas de reproduzir os sons foram consideradas como desprovidas de valor científico. A questão da arbitrariedade do signo levantada por Saussure em 1959 também foi responsável por “limar” os trabalhos acerca de onomatopeias e aspectos motivacionais da língua. Base de dados pouco definida nos estudos acerca do simbolismo sonoro também foi um dos aspectos que diminuíram a validade destes trabalhos na comunidade científica. Outro fator que contribuiu para isto foi a dificuldade de se traduzir onomatopeias e mimésis para outras línguas. Mesmo aquelas que possuem um sistema de onomatopeias e mimésis bem definido, como as línguas japonesas e coreanas, são pouco estudadas por acadêmicos ocidentais (HAMANO, 1998, p.5).

¹ Nesta pesquisa, adotaremos como “onomatopeia” os vocábulos da classe *Giongo/Giseigo*, e “mimésis” para os vocábulos *Gitaigo/Gijôgo*, como veremos adiante no capítulo 4.2., seguindo a nomenclatura proposta por Luyten (2002). Porém, autores como Hamano (1998), se referem ao grupo de onomatopeias e mimésis como “simbolismo sonoro”.

No meio acadêmico brasileiro, a maioria dos estudos que se ocuparam do tema concentra-se nos aspectos linguísticos e morfológicos das onomatopeias, em grande parte associando-as ao processo de formação de palavras ou à questão da arbitrariedade do signo. Assim, Cunha (1969), Câmara (1970), Cunha e Cintra (1985) e Bechara (2004) são exemplos de especialistas que incluíram capítulos sobre as onomatopeias em suas obras, de acordo com a visão da Gramática Normativa. Trabalhos como a dissertação de Cristiani Dália de Mello Lima (1999), sob título **Onomatopeias e Palavras Onomatopaicas: uma revisão no processo de formação de palavras**, procurou reavivar os estudos sobre onomatopeias no país, ao elencar as diferenças entre onomatopeias e palavras onomatopaicas através da revisão das teorias de vários linguistas e gramáticos conceituados.

Mesmo os estudos sobre línguas com um grande número de onomatopeias e mimésis, como o japonês, também sofreu as consequências da “indiferença” da comunidade científica quanto ao simbolismo sonoro. Como afirma Hamano (1998, p.6),

When the discussion of sound symbolism reached a peak in 1960s, Japanese was used in a number of psychological experiments to represent “exotic” languages and speakers. However, no one mentioned giongo/giseigo/gitaigo, even when it was stated (...) that sound symbolism is culture - and language - specific.

Em língua portuguesa, a quantidade de estudos acerca das onomatopeias e mimésis japonesas é ainda menor, limitando-se a alguns poucos artigos acadêmicos, como os de Elza Taeko Doi (2000), Fausto Pereira (2001) e Tomoko Gaudioso (2001), os quais tratam, justamente, sobre algumas características marcantes desses vocábulos tanto na língua japonesa quanto em sua tradução para o português. Sobre onomatopeias e mangás, destaco os artigos do tradutor Arnaldo Massato Oka (2005), **Mangás traduzidos no Brasil**, e Selma Meireles (2007), **Onomatopeias e interjeições em histórias em quadrinhos em língua alemã**.

Já em língua inglesa, encontramos atualmente um número considerável de trabalhos acerca das onomatopeias japonesas, representados em artigos como os de Baba (2001) – sobre a função pragmática da mimésis na fala emotiva -, Inose (2007) –

acerca da tradução de onomatopeias e mimésis em obras japonesas traduzidas para a língua inglesa e espanhola -, e Komatsu (2010), cujo trabalho descreve a função semiótica das mimésis na comunicação em japonês.

Também nesse idioma, encontramos algumas definições superficiais sobre o assunto em gramáticas e dicionários de linguística, mas é interessante notar a presença de publicações exclusivas ao tema, como a revista **Gengo**, a qual dedicou sua edição de junho de 1993 especialmente a trabalhos sobre as onomatopeias a partir de diversos escopos (destaco, em especial, os artigos de Lawrence Schourup (1993), **Nichiei Onomatope no Taishô Kenkyû** – “Pesquisas Contrastivas de Onomatopeias em Inglês e Japonês”, e de Hiroshi Saito (1993), **Onomatope wo Eiyakusuru** – “Tradução de Onomatopeias para a Língua Inglesa”, ambos publicados no periódico), além de dicionários específicos, como o **Giongo gitaigo jiten** – “Dicionário de Onomatopeias e Mimésis” – (1978), **A practical guide to Japanese-English onomatopoeia & mimesis** (1994), **Giongo, Gitaigo – Tsukaikata Jiten - Usage Guide to Japanese Onomatopoeias** (1995), **Gitaigo giongo bunrui yohô jiten - A thesaurus of Japanese mimesis and onomatopoeia: usage by categories** (2000) e **Giongo/Gitaigo 4500 – Nihongo Onomatope Jiten** – “4.500 Onomatopeias/Mimésis – Dicionário de Onomatopeias Japonesas” – (2007), os quais trazem em suas páginas artigos dedicados à etimologia, uso e características de tais vocábulos. Publicações como o periódico **Nihongogaku** – “Estudos da Língua Japonesa” (1986), trouxeram análises da relação entre onomatopeias e mangás, além de alguns livros didáticos, como a série **Practical Japanese Workbooks – Onomatopoeia: Elementary/Intermediate e Advanced** (2003) e **Giongo Gitaigo no Dokuhon** – “Livro de Leitura de Onomatopeias e Mimésis” (1991), os quais servindo como verdadeiros manuais didáticos, adicionaram informações importantes sobre o tema das onomatopeias.

As histórias em quadrinhos também apenas recentemente estão ganhando maior visibilidade no meio acadêmico. De modo geral, o meio acadêmico sempre viu com muito receio os estudos sobre meios de comunicação de massa, como bem descreve o pesquisador Waldomiro Vergueiro (2005, p.16), um dos mais respeitados estudiosos de histórias em quadrinhos no Brasil, no artigo **A pesquisa em quadrinhos no Brasil: a contribuição da universidade**,

(...) as histórias em quadrinhos encontraram muitos obstáculos até que fossem devidamente apreciadas pelos intelectuais. Em geral, estes viam os quadrinhos como ‘coisa de criança’, totalmente supérfluos, produtos feitos para uma leitura rápida e destinados ao esquecimento.

Esta situação mudou quando artistas plásticos como Roy Lichtenstein e Andy Warhol passaram a utilizar recursos das histórias em quadrinhos em suas obras; e figuras conceituadas de outros meios artísticos, como Orson Welles e Federico Fellini confessaram a influência que as HQs tiveram em suas obras (VERGUEIRO, 2005, p.17). Neste aspecto, o Brasil foi um dos pioneiros no estudo das HQs, quando em 1951 organizou a **I Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos**. Alguns de seus organizadores, como Álvaro de Moya, dedicaram-se ao estudo dos quadrinhos de forma mais sistemática. No ano de 2011, foram realizadas as **I Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos** na Escola de Comunicação e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo, com a proposta de divulgar avanços científicos relacionados às histórias em quadrinhos nas diversas áreas do conhecimento.

Atento ao mercado acadêmico, é importante destacar que o Brasil, de certa forma, foi o pioneiro no estudo das histórias em quadrinhos na universidade. Foi na Universidade de Brasília (UnB) que foi criada a primeira disciplina de histórias em quadrinhos em um curso de graduação (...). O Brasil também foi o responsável por realizar um dos primeiros estudos sobre quadrinhos no campo universitário (...) é um país privilegiado no que diz respeito ao interesse que alunos e estudiosos de diversas áreas têm pelas histórias em quadrinhos. Foram feitas várias pesquisas relacionadas nos mais variados enfoques e em várias áreas de conhecimento, tanto em dissertações de mestrado como em teses de doutorado e trabalhos de conclusão de curso. (2005, p.22)

Trabalhos consagrados como os de Will Eisner (1989), **Quadrinhos e Arte Sequencial**; Antônio Cagnin (1975), **Os quadrinhos**; Moacyr Cirne (1975), **Para Ler os Quadrinhos**; Scott McCloud (1995), **Desvendando os Quadrinhos**, também são referência no campo dos estudos quadrinísticos, procurando definir o que se configura como “histórias em quadrinhos” e sua linguagem. Quanto ao mangá e

suas linguagens, destacamos trabalhos que constituem o cânone dos estudos desta temática, os quais – de modo geral – trataram o mangá sob um viés histórico, fundamentando suas origens e analisando sua evolução e trajetória até a modernidade, atentando para as características que o formam como produto diferenciado dos demais. Assim, temos como representantes desta vertente os trabalhos de Frederik Schodt (1983), Sonia Luyten (2000), Paul Gravett (2006), Alfons Moliné (2004) e Brigitte Koyama-Richard (2007).

O mercado de mangás no Japão é um dos únicos que dedica uma parcela considerável de suas publicações especificamente ao público feminino. Chamadas de *Shôjo* mangá, as histórias em quadrinhos para adolescentes do sexo feminino de 12 a 18 anos tiveram seu *boom* durante a década de 70, talvez como consequência dos ideais feministas e do espírito de liberdade do fim dos anos 60, como pontua Yoko Fujino (1997), autora do primeiro estudo semiótico sobre *Shôjo* mangá, na dissertação **Narração e Ruptura no Texto Visual do Shôjo-Mangá: estudo das histórias em quadrinhos para público feminino japonês**. Dentro do universo da linguagem dos quadrinhos japoneses, o *Shôjo* mangá apresentou uma nova forma de narrar as histórias, distanciando-se cada vez mais da estética dos *Shônen* mangás (mangás para adolescentes do sexo masculino de 12 a 18 anos). O trabalho de Sheila Kiemi Oi (2009), **Shôjo Mangá: de Genji Monogatari a Miou Takaya**, ressalta a importância e as inovações que os quadrinhos femininos trouxeram ao mundo dos mangás, como a utilização do *close-up* e do *zoom* nos personagens, que junto com outros artifícios passou a intensificar a dramaticidade das histórias.

Olhos grandes, belos garotos, flores e bolhas flutuando ao fundo, e grandes romances, são alguns dos elementos que compõem o universo do *shôjo* mangás (sic). Por abordar temas subjetivos e emotivos, elementos simbólicos são encontrados em grande quantidade, sendo o da quadrinização e o das flores os mais constantes (OI, 2009, p.124).

Partindo dessas premissas, esta dissertação irá tratar sobre as traduções e adaptações de onomatopeias japonesas retiradas dos *Shôjo* mangás traduzidos para a língua portuguesa. Partindo do mais geral para o mais específico, primeiramente falaremos sobre as histórias em quadrinhos e mangás, percorrendo

sobre suas definições, tratando de suas origens até os dias de hoje e, no caso dos mangás, dispensando atenção especial aos *Shôjo* mangás, sua linguagem, relação com as onomatopeias. Depois, trataremos sobre as onomatopeias da língua portuguesa e japonesa, suas definições, classificações, e relações com as histórias em quadrinhos/mangás. Também falaremos brevemente sobre as estratégias de tradução propostas por Vinay & Darbelnet (1958), Nida (1964), Reiss (2000) e Berman (2002), autores cujas obras se constituem como pilares dos estudos tradutológicos ao redor do mundo. E, por fim, após a apresentação das bases teóricas desta pesquisa, faremos a análise do *corpus* e dos casos observados.

2. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: O QUE SÃO?

Como bem afirma Cagnin (1975, p.19) em **Os Quadrinhos**,

O homem tem marcada tendência para contar, ouvir, ver ou ler histórias. É uma constante universal no tempo e no espaço: em todas as épocas temos narrativas, em todos os lugares habitados há histórias. Além disto, tudo serve para contar histórias: a língua escrita ou falada, o teatro, a coreografia, o cinema (...) e as histórias em quadrinhos.

De fato, parece ser inerente ao homem a necessidade de registrar – seja por meio de imagens seja por meio de textos – acontecimentos cotidianos, lendas, etc., como as pinturas pré-históricas as quais, mais tarde, atuaram como grandes fontes de estudos sócio-históricos.

As Histórias em Quadrinhos (HQs), ou simplesmente Quadrinhos, têm sua origem da forma como as conhecemos hoje datada entre os séculos XIX e XX, porém, sem ter exatamente um “inventor” propriamente dito. Os europeus atribuem sua invenção a Rudolph Töpffer (1799-1846), enquanto os norte-americanos reconhecem **Yellow Kid**, de Richard Outcault (1863-1928), a primeira história em quadrinho produzida. Entretanto, há registros de que Ângelo Agostini (1843-1910) produzia quadrinhos no Brasil em 1876 (PIETROFORTE, 2009, p.9). No Japão, os chamados *Chôjûgiga*, ilustrações que sutilmente ironizavam os religiosos transformando-os em animais, são considerados como o “pré-mangá”. Essas obras, datadas do século XII e de provável autoria do artista e sacerdote Kakuyu Toba (1053-1140), eram pintadas em rolos de papel com até 6 metros de comprimento e colocados em sequência para narrar situações do cotidiano religioso ou até mesmo “infames concursos de peidos” (GRAVETT, 2006, p.22).

Assim, é muito difícil determinar o período exato e o responsável pela criação dos quadrinhos. Sabe-se, porém, que alguns elementos típicos das HQs podem ser vistos nos desenhos das cavernas do período Paleolítico, nas pinturas egípcias, e no

Bayeux Tapestry, uma peça de tapeçaria de 70 metros que detalhou a conquista da Normandia da Inglaterra. (McCLOUD, 1995, p.12).

É importante ressaltar que a invenção da imprensa foi outro ponto marcante dentro da evolução das histórias em quadrinhos (McCLOUD, 1995, p.15). O desenvolvimento da prensa móvel por Johannes Gutenberg, por volta de 1440, levou à produção em massa de todo material impresso (incluindo as histórias em quadrinhos) antes restrito apenas à parcela mais abastada da sociedade da época, e foi o catalisador de diversos eventos representativos da história mundial, entre eles, o início da era da comunicação de massa. Contudo, essa modernização da imprensa fez com que texto e imagem se desenvolvessem separadamente, e apenas no século XVII é que os dois voltaram a se mesclar em uma linguagem que hoje é tida como o “protótipo” dos quadrinhos modernos.

Com tantas obras apresentando elementos da “linguagem quadrinística”, distinguir o que realmente se constitui como história em quadrinho torna-se uma tarefa extenuante, até pouco tempo atrás não tão explorada no meio acadêmico, que, comumente, colocava quadrinhos como uma forma de literatura. Sob esse aspecto, Ramos (2009) defende:

Chamar quadrinhos de literatura (...) nada mais é do que uma forma de procurar rótulos socialmente aceitos ou academicamente prestigiados (...) como argumento para justificar os quadrinhos, historicamente vistos de maneira pejorativa, inclusive no meio universitário. Quadrinhos são quadrinhos. E como tais, gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos.

Will Eisner, importante quadrinista e teórico de quadrinhos, também compartilha desta opinião, ao afirmar:

Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar idéias similares, tornam-se uma linguagem – uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da Arte Sequencial. (1989, p.8)

Qual seria, então, a definição de histórias em quadrinhos? Quais os elementos as constituem? Como imagem e textos se montam para construir um discurso narrativo? Novamente, Eisner usa o termo “Arte Sequencial” para se referir às histórias em quadrinhos (no caso, os *comics*), conceituando-as como:

(...) um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma idéia. (EISNER, 1989, p.5)

O grande problema dessa definição, e que mais tarde Scott McCloud pontuaria em **Desvendando os Quadrinhos**, reside no fato de que “Arte Sequencial” é um termo muito vago, já que também pode ser usado para definir Animação. Tentando delimitar ainda mais o objeto de estudo, McCloud (1995, p.9) explica as histórias em quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”.

Embora adequadas para o escopo de seus trabalhos, ambas as definições acima parecem excluir ilustrações em um só quadro, visto não serem sequenciais. McCloud postula que tais quadros “podem ser classificados como ‘arte em quadrinhos’, porque parte de seu vocabulário visual vem dos quadrinhos, mas (...) são tão quadrinhos quanto esta cena de Bogart é um filme” (1995, p.21). Neste caso, eles seriam *cartuns*, fortemente relacionados com os quadrinhos mas “não são a mesma coisa. Um é uma abordagem de **cinema** - um **estilo** (...) – enquanto o outro é um **meio** de comunicação que emprega essa abordagem (1995, p.21, grifo do autor).

Sobre isso, Barbieri (1998), defende a ideia de que as várias formas de linguagem não estão separadas, e sim, **interconectadas**, como se formassem um ecossistema e seus nichos, cada um independente em relação aos demais, porém, passíveis de compartilhar características em comum. Os quadrinhos, então, dialogam e emprestam recursos da ilustração, do cinema, da pintura, da fotografia, da narrativa, do teatro, da música e poesia. Portanto, histórias em quadrinhos nada mais seriam

do que um rótulo que une características de outros meios, divididas em diversos gêneros. Ramos (2009, p. 20) resume este conceito ao sugerir que “Quadrinhos” seriam um hipergênero (emprestando o conceito de Maingueneau (2004)), agregando diferentes gêneros, cada um com suas peculiaridades.

Dentro dos Quadrinhos então, teríamos:

- 1- Charge: texto de teor humorístico, que “aborda algum fato ou tema ligado ao noticiário” (RAMOS, 2009, p.21);
- 2- *Cartum*: compartilha muitas das características da charge, porém, sua maior distinção é não estar vinculado a um fato do noticiário.
- 3- Tiras cômicas: sequência de quadros curtos (com formato retangular fixo) de temática humorística, apresentando personagens fixos ou não, que “cria uma narrativa com desfecho inesperado no final” (RAMOS, 2009, p.24). A tira cômica é a mais difundida e é predominante nos jornais brasileiros e da maioria dos países;
- 4- Tiras seriadas: também chamadas de “tiras de aventuras”, as tiras seriadas contam uma história narrada em partes – mecanismo semelhante ao das telenovelas. Cada capítulo da tira seriada é integrado em uma trama maior. As aventuras de **Dick Tracy** (1952) são um dos maiores exemplos de tiras seriadas;
- 5- Tira cômica seriada: situada entre a tira cômica e a tira seriada, conta uma história produzida em capítulos, só que de teor humorístico;
- 6- Histórias em quadrinhos: rótulo dado a histórias mais longas que compartilham a característica de serem publicadas em “suportes que permitem uma condução narrativa maior e mais detalhada” (RAMOS, 2009, p.29), como as revistas (gibis), os álbuns, entre outros. As histórias em quadrinhos acabam sendo base de outros gêneros, dependendo de uma série de fatores, tais como a forma como a história é rotulada pela editora, o nome com o qual foi popularizado, etc. (RAMOS, p.29). Uma das tendências é rotulá-los pela temática – super-heróis, erótica, ficção científica, por exemplo; no Brasil, mangá é tido como um

subgênero das histórias em quadrinhos, contudo, o mesmo não ocorre em seu país de origem, como discutiremos no capítulo seguinte.

Em suma, os Quadrinhos são um sistema narrativo formado por dois códigos – o visual e o verbal – que se aproveita de recursos de outras linguagens – o cinema e a pintura, por exemplo – para formar uma linguagem autônoma, e é a interação entre estes códigos e recursos que transmite a mensagem ao leitor. Tomando as palavras de Vergueiro (2009, p.31), temos:

(...) nota-se que as histórias em quadrinhos constituem um sistema narrativo composto por dois códigos que atuam em constante interação: o visual e o verbal. Cada um desses ocupa, dentro dos quadrinhos, um papel especial, reforçando um ao outro e garantindo que a mensagem seja entendida em plenitude. Alguns elementos da mensagem são passados exclusivamente pelo texto, outros têm na linguagem pictórica a sua fonte de transmissão. A grande maioria das mensagens, no entanto, é percebida pelos leitores por intermédio da interação entre os dois códigos.

E ainda segundo o mesmo autor, há elementos que são extremamente inerentes aos Quadrinhos:

Ligados a cada um dos códigos, os autores de HQs, ao longo dos anos, foram desenvolvendo e aplicando elementos que passaram a fazer parte integrante da linguagem específica do gênero, permitindo-lhes atingir a rapidez de comunicação exigida por um meio de comunicação de massa por excelência. Alguns desses elementos específicos foram criados dentro do ambiente próprio dos quadrinhos. Outros vão buscar sua inspiração em diferentes meios e formas de expressão, tomando emprestado e apropriando-se de novas linguagens, adaptando-as conforme a criatividade dos autores de HQs. (VERGUEIRO, 2009, p.31)

Tomando isso como base, discutiremos no subcapítulo seguinte quais são os elementos característicos da linguagem dos Quadrinhos.

2.1. A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

Todo meio de comunicação possui uma linguagem característica a si. O cinema, por exemplo, possui elementos específicos que o fazem ser reconhecido como tal – elementos estes que vão desde o seu modo de produção até a outros mais “artísticos”, como os efeitos especiais, por exemplo. O mesmo se vale para os Quadrinhos. É sobre essa linguagem característica que iremos tratar neste subcapítulo.

Como já mencionado anteriormente, os Quadrinhos mesclam, em sua linguagem, recursos de outros meios, entre eles, o cinema, a literatura e a pintura. McCloud (1995) postula que os Quadrinhos, assim como a literatura e a pintura, devem ser compreendidos com apenas um sentido. O autor rotula imagens como “informação recebida”, assim, instantânea; e escrita como “informação percebida”, que necessita de um “conhecimento especializado para decodificar os símbolos abstratos da linguagem”. Porém, dependendo do nível de abstração da imagem, elas tendem a requerer níveis maiores de percepção, se aproximando do campo das palavras. Em contrapartida, quanto mais livres de rebuscamento são as palavras, mais rapidamente são recebidas pelo leitor, assim como as imagens. Os Quadrinhos habitam no centro dessa divisão, “onde as palavras e imagens são como dois lados de uma mesma moeda” (McCLOUD, 1995, p.49). Assim, para se “ler” os Quadrinhos, deve-se lançar mão de habilidades tanto visuais quanto verbais.

A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição da palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e esforço intelectual. (EISNER, 1989, p.8)

Ao ler Quadrinhos, o leitor, então, deve compreender texto e imagem em conjunto. Aqui, o elemento visual é utilizado para retratar movimentos, emoções, sons, usando

“uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis”, que “quando são usados vezes e vezes para expressar idéias tornam-se uma linguagem (...). E é essa aplicação disciplinada que cria a ‘gramática’ da Arte Sequencial” (EISNER, 1989, p.8). Umberto Eco (2004, p.144-150), ao tratar sobre as características da linguagem dos Quadrinhos, referiu-se a uma “semântica” e “sintaxe”, no que a primeira diz respeito às relações entre os quadros e os elementos dentro deles, e a segunda à sequência narrativa das histórias e aquilo que lhe é totalmente intrínseco, como o uso dos balões, a direção da leitura dos quadros, as metáforas visuais, ícones e símbolos, e as onomatopeias, o objeto desta pesquisa.

Abaixo, iremos discorrer sobre alguns elementos característicos dos Quadrinhos, porém, vale lembrar que tudo nos Quadrinhos é dotado de significado e informação, e que não há limite para seus usos. Para uma leitura mais detalhada destes e outros elementos, recomendamos os trabalhos de Cagnin (1975), McCloud (1995), Ramos (2009) e Chinen (2011).

2.1.1. QUADRINHO OU VINHETA

É o “espaço” onde se representa “um instante específico” ou “uma sequência interligada de instantes, que são essenciais para a compreensão de uma determinada ação ou acontecimento” (VERGUEIRO, 2009, p.35). Emprestando a metáfora de Ramos (2009), seria o equivalente ao “recorte” da realidade quando tiramos uma fotografia. Dentro dele, podem estar sendo representados vários momentos que, quando vistos em conjunto, dão a noção de uma ação específica (VERGUEIRO, 2009).

Figura 1 – Em tirinha do *blog* de humor Um Sábado Qualquer, a linha demarcatória foi usada metalinguisticamente, já que os personagens “Deus” e “Adão” se reconhecem como integrantes de uma tira cômica, ao afirmar que o desenhista é o culpado pela diminuição do tamanho do quadrinho. A leitura começa do quadro maior até o menor.

Apesar de a forma retangular ser a mais conhecida, não há limites para o formato de um quadrinho. Ele pode ser redondo, quadrado, irregular, dependendo do efeito e da intenção desejados pelo autor. As linhas que demarcam o quadrinho também têm uma função informativa – linhas contínuas representam a ação transcorrida no momento presente; linhas tracejadas ou pontilhadas representam um momento passado, ou ainda sonhos (que também costumam ser retratados em quadrinhos com linhas onduladas, simulando uma nuvem); há autores que não fazem uso da linha demarcatória, e há histórias em que a linha é usada metalinguisticamente. (VERGUEIRO, 2009)

Figura 2 – Neste caso, o primeiro quadrinho é em formato de ondulado, como uma nuvem, simulando um momento de *flashback*, em que o personagem resgata uma lembrança do passado. As linhas demarcatórias seguintes, ou “contorno do quadrinho” (EISNER, 1989), são irregulares, seguindo o estilo do ilustrador.

Figura 3 – Outro exemplo de uso metalinguístico da linha demarcatória. Repare que fica subentendido que “Deus” estava escondido atrás do primeiro quadro, aguardando a chegada de “Adão” para assustá-lo.

Figura 4 – O quadrinho aqui na verdade é uma parte da onomatopeia “Pipipipi...”, e faz parte de uma sequência de tirinhas, nas quais Maria Joaquina está presa em um *looping* temporal.

Figura 5 – O clássico canto da Canário Negro – “Skreeee” – faz as vezes de moldura para o quadrinho.

Figura 6 – O tempo nos Quadrinhos é percebido pelo arranjo dos balões e dos quadrinhos (RAMOS, 2009). Nesta tirinha, o maior número de quadrinhos indica um intervalo maior de tempo, passagem reforçada também pelos ponteiros do relógio e pela placa “Doutor Tempo”.

2.1.2. O BALÃO

Um dos elementos que mais identificam os Quadrinhos como linguagem verdadeiramente híbrida de imagem e texto, o balão é tão importante e tão característico dos Quadrinhos que para os italianos *fumetti* (nome dado ao balão, uma alusão ao seu formato que parece uma “fumacinha”) refere-se aos Quadrinhos em si.

A principal função do balão é a de representar a fala dos personagens. Porém, ele é capaz de passar muitas informações ao leitor, que na maioria das vezes, passam despercebidas – ou só são percebidas intencionalmente, quando o autor faz com que o balão participe ativamente da narrativa (VERGUEIRO, 2009).

Figura 7 – Diversos exemplos de balões, usados em campanha política no ano de 2010, em Niterói – RJ.

Figura 8 – Outro exemplo do uso do balão de fala em campanha política de Niterói – RJ. A campanha do deputado federal Felipe Peixoto foi marcada pelo uso dos recursos de Quadrinhos como apelo jovem.

2.1.3. FIGURAS CINÉTICAS E METÁFORAS VISUAIS

Figuras cinéticas (VERGUEIRO, 2009) são artifícios usados para dar a ideia de mobilidade e deslocamento físico nos Quadrinhos. Segundo Vergueiro, as mais comuns são:

(...) as que expressam trajetória linear (linhas ou pontos que assinalam o espaço percorrido), oscilação (traços curtos que rodeiam um personagem, indicando tremor ou vibração), impacto (estrela irregular em cujo centro se situa o objeto que produz o impacto ou o lugar onde ele ocorre), entre outras (VERGUEIRO, 2009, p.54).

Figura 11 – Linhas cinéticas indicando a trajetória linear do golpe do Homem-Aranha. As cores também indicam o movimento das partes do corpo.

Figura 12 – As linhas cinéticas mostram a trajetória de Cebolinha desde o início até onde o corpo se encontra. A “fumacinha negra” acima da cabeça do personagem é uma metáfora visual que representa a raiva.

Figura 13 – Linhas cinéticas em *She-Hulk*. O uso de cores vivas, como os tons de laranja e dourado, ajuda a reforçar o estado de raiva da personagem.

Figura 14 – Além das linhas cinéticas mostrando a trajetória quase circular da personagem, as onomatopeias coloridas indicam a origem/destino de cada som: as vermelhas – o som das balas de revólver; as arroxeadas e pretas, o som gerado pelo contato do projétil com a armadura de metal.

Outro artifício muito visto em Quadrinhos são as “metáforas visuais”, signos ou convenções gráficas que expressam sentimentos, idéias e reforçam o conteúdo verbal. Em grande parte das vezes, elas têm relação “direta ou indireta com expressões de senso comum, como, por exemplo, ‘ver estrelas’, ‘falar cobras e lagartos’, ‘dormir como um tronco’, etc.” (VERGUEIRO, 2009, p.54)

Figura 15 – Corações acima ou em volta da cabeça dos personagens são metáforas visuais que expressam amor, paixão. Já estrelinhas indicam dor ou impacto.

Figura 16 – O balão de pensamento com uma lâmpada acesa dentro é uma metáfora visual que indica o momento em que se “ocorre uma ideia”. Rabiscos arredondados mostram tontura ou embriaguez.

3. DO MANGÁ AO SHÔJO MANGÁ

É impossível tratar sobre qualquer aspecto referente aos mangás sem antes conceituá-los como tal. Genericamente, podemos dizer que “mangá” (palavra composta pelos ideogramas 「漫」 *man* – “involuntário”, “a despeito de si mesmo”; e 「画」 *ga* – “imagens”; e hoje, já mais utilizado nos silabários *hiragana* まんが, e *katakana* マンガ) corresponde àquilo que o ocidente considera por histórias em quadrinhos ou *comics*.

Porém, os Mangás como os conhecemos hoje – o chamado “Mangá moderno” – vão muito além da noção ocidental de Quadrinhos, como bem afirma Gravett (2006, p.14-15)

Os mangás não são quadrinhos, pelo menos não como as pessoas os conhecem no Ocidente. Os japoneses libertaram a linguagem dos quadrinhos dos limites dos formatos e temas da tira diária do jornal ou das 32 páginas dos gibis americanos e expandiram seu potencial para abranger narrativas longas e livres, feitas para ambos os sexos e quase todas as idades e grupos sociais. Os japoneses transformaram os quadrinhos em uma poderosa literatura de massa, capaz de fazer frente ao aparentemente imbatível domínio da televisão e do cinema.

A aparição do termo “mangá” data do século XIX, utilizado pelo artista Hokusai em 1814 como uma espécie de “rótulo” para suas ilustrações, que beiravam o caricato e exagerado. Na verdade, o surgimento do Mangá moderno só foi possível graças à filosofia do Japão pós-guerra, que buscou modernizar o país através da assimilação das influências ocidentais em várias áreas (entre elas a das histórias em quadrinhos), e à ampla tradição da narrativa visual no Japão desde os tempos remotos, a qual já mostrava uma intensa integração entre texto e imagem - como as gravuras *Ukiyo-e*, as ilustrações eróticas *Shunga* e os *Toba-e*, compilações de imagens cômicas em rolos de papel.

O primeiro contato do povo japonês com os Quadrinhos ocidentais foi através da revista **Japan Punch**, do cartunista e correspondente britânico Charles Wingman (1832 – 1891), que difundiu a cultura ocidental entre a sociedade japonesa após a abertura dos portos em 1853, e também a linguagem já utilizada pelos Quadrinhos do Ocidente, como os balões de diálogo, que logo foram incorporados nas obras de ilustradores japoneses (ITO, 2008, p.30).

Além disso, o próprio sistema da escrita japonesa viabiliza a relação entre imagens e textos ao utilizar signos visuais que transmitem conceitos (caso dos ideogramas), de tal forma que:

Entre essa sequência de imagens significativas (que é a escrita japonesa) e imagens sucessivas (que são as histórias em quadrinhos), há, portanto, uma continuidade: o mesmo traço de tinta e o mesmo deslocamento linear do olhar à linha da narrativa. Dessa maneira, os japoneses se acostumaram a visualizar muito mais as coisas do que nós ocidentais. A aproximação entre abstrações de figuras e figuras propriamente ditas é muito sensível, fluindo de um antigo costume de se fazer a junção de ambas. (LUYTEN, 2000: p.32)

Um dos maiores responsáveis pela evolução do Mangá foi Osamu Tezuka (1928-1989). Considerado o “Pai do Mangá Moderno” e lembrado até hoje pelos japoneses como uma das figuras que popularizou o Mangá como um meio de comunicação de massa para todas as idades, Tezuka revolucionou ao utilizar e adaptar elementos da narrativa cinematográfica para os quadrinhos japoneses. Assim, surgiram as linhas de movimento, distorções de velocidade, efeitos sonoros, gotas de suor e vários outros símbolos que se tornaram próprios da linguagem dos Mangás (GRAVETT, 2006, p.32). Ao autor coube também o papel de consolidar o mercado de Mangás dirigidos ao público feminino, como veremos a seguir.

3.1. O *SHÔJO MANGÁ* – AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA MENINAS

Em 1953, Tezuka lança a obra **Ribon no Kishi** (“A princesa e o Cavaleiro” no Brasil, publicado pela editora JBC) na revista **Shojo Kurabu**. Inspirado nas apresentações da companhia de teatro *Takarazuka*, em que as mulheres interpretavam personagens masculinos com roupas e maquiagens coloridas e brilhantes, ao estilo dos espetáculos produzidos na Broadway, Tezuka criou o primeiro estereótipo de heroína feminina: meninas delicadas, de corpo esguio e olhos grandes e brilhantes, cheios de expressão. Teve início, assim, o mercado editorial do *Shôjo mangá*, isto é, as publicações voltadas para leitores do sexo feminino.

Neste ponto, cabe ressaltar uma interessante característica do mercado dos quadrinhos no Japão. Enquanto que no Brasil as HQs costumam ser rotuladas de acordo com a faixa etária (adulto, infanto-juvenil) e a temática (romance, ficção, etc.), no Japão, os mangás costumam ser classificados de acordo com seu público-alvo, ou seja, o gênero “Mangá” é dividido em vários subgêneros. Pode-se dizer, então, que “Mangá” seria um hipergênero que inclui: a. os quadrinhos, em geral (com suas designações específicas ao redor do mundo); b. as tiras (chamadas de *yonkoma*); c. quadrinhos de uma página (*ichi pēji* mangá; de onde, mais tarde, surgiram as tiras); d. cartuns (*hitokoma* mangá); e. *comics* – o mangá moderno, propriamente dito (onde de incluem os subgêneros divididos de acordo com o público-alvo – infantil (*yônen* mangá); juvenil masculino (*shônen* mangá)/feminino (*shôjo* mangá); adulto masculino (*seinen* mangá)/feminino (*josei* mangá) – depois, em uma divisão ainda mais específica, pela temática (escolar, de ação, suspense, *thriller*, terror, comédia romântica, comédia erótica, homossexual, etc.); f. *web comics*, histórias desenvolvidas para a internet.

Figura 17 – Safiri, o primeiro estereótipo de heroína *Shôjo* em *Ribon no Kishi*. Antes da década de 60, era comum os homens também desenharem histórias para o público feminino. Hoje em dia, há autores de comédias românticas, como Masakazu Katsura (*Video-Girl Ai, I's*) e Ken Akamatsu (*Love Hina*). Porém, por serem publicadas em revistas direcionadas para o público masculino, não são consideradas como *Shôjo* mangá. Além disso, o teor dessas histórias está, na maioria das vezes, centrado em um protagonista masculino e suas empreitadas (carregadas de uma boa dose de sensualidade) para conseguir uma namorada.

É importante observar que há uma diferenciação em relação à classificação dos mangás no Brasil. Aqui, os mangás são considerados como integrantes do gênero

“histórias em quadrinhos”, e classificados pelas editoras especializadas de acordo com a temática. Os mangás geralmente são identificados pelas suas características visuais (os tamanho dos olhos, a narrativa visual, o uso das onomatopeias, a ordem da leitura), o que é chamado por alguns como “estilo (de) mangá” (a exemplo da revista **Turma da Mônica Jovem**, que utiliza tal nomenclatura para evidenciar a presença de elementos da linguagem dos quadrinhos japoneses).

De acordo com Fujino (1997), os *Shôjo* mangá são obras caracterizadas por: a. público-alvo, formado por adolescentes do sexo feminino; b. extensão – geralmente possuem mais de 16 páginas; c. tipo da narrativa – valorização do sentimento em detrimento da ação; d. *layout*, isto é, o formato da moldura dos quadrinhos não são regulares, o que contribui para o ritmo da leitura; e. uso de signos convencionais e abstratos para transmitir o sentimento/emoção das personagens (retículas, olhos grandes e brilhantes, flores ao fundo, entre vários outros que serão discutidos no capítulo dedicado à análise das obras); f. aspecto físico das personagens (meninas esguias e homens andróginos, ambos com traços delicados e olhos grandes e expressivos).

Se Tezuka fundamentou as bases do mercado do *Shôjo* mangá, foi na década de 70 com as autoras Moto Hagio, Riyoko Ikeda, Yumiko Oshima, Keiko Takemiya e Ryoko Yamagishi que os elementos desse gênero foram expandidos e utilizados de maneira peculiar, o qual veio a revolucionar a linguagem dos quadrinhos conhecida até então (no caso, dominada pelo formato do *Shônen* mangá, as histórias em quadrinhos para público masculino). Chamadas de *Hana no Nijûyonen gumi* (花の24年組, ou “Grupo das Flores do Ano 24²”, como alguns especialistas se referem), tais autoras foram responsáveis por tornar o gênero o que ele é hoje, levantando temas como androginia, homossexualidade, revolução e ideais femininos, além do intenso uso de signos abstratos como os planos de fundo em branco, os quadros sem bordas, os botões de flor, que mais tarde se tornariam inerentes a esse tipo de publicação.

² O ano 24 corresponde a 1949, no calendário da Era Shôwa (1926-1989).

A lógica e a linearidade dos homens foi derrubada (sic). Essa geração de mulheres mangakás ³ libertou seus quadros dos retângulos uniformemente arregimentados e das tão amadas linhas de quadrinhos dos criadores homens. Elas davam aos quadros a forma e a configuração que melhor se adaptassem às emoções que queriam evocar. Elas suavizaram as bordas retas que delineavam os quadros, algumas vezes quebrando-as, dissolvendo-as ou removendo-as completamente. (...) Dessa forma, tempo e realidade não estavam mais encaixotados, e as narrativas podiam passar por memórias e sonhos. (...) Os botões de flor simbólicos, invisíveis aos personagens, identificavam a heroína da história, refletiam a atmosfera de uma cena ou revelavam os sentimentos de um personagem. (GRAVETT, 2006, p.83)

Tais signos e recursos dos *Shôjo* mangás foram muito bem explorados por Yoko Fujino em sua dissertação de mestrado **Narração e Ruptura no Texto Visual do Shojo-Manga: estudo das histórias em quadrinhos para público adolescente feminino japonês** (1997). Com relação à temática, é notável que a grande maioria das histórias deste gênero centra-se no romance; porém, encontramos questões muito mais profundas, como a busca pela auto-aceitação, reafirmação da identidade, realização pessoal, entre outras, sendo abordadas nos *Shôjo* mangás, além de temas como *ijime* (*bullying*), entre um dos mais trabalhados nos últimos anos.

³ Autoras de histórias em quadrinhos. Geralmente, se refere a quem ilustra o mangá (e que na maior parte dos casos, também é responsável pelo roteiro).

Figura 18 – Um dos sucessos editoriais dos últimos anos no Brasil, *Turma da Mônica Jovem* começou como uma história de experimentação no estilo (de) mangá, e acabou se tornando uma revista seriada. A série abusa dos elementos de mangás e animês, como onomatopeias, retículas, linhas de movimento e *super deformed* (personagens desenhados de forma mais caricata).

Figura 19 – Berusaiyu no Bara (“A Rosa de Versalhes”), de Riyoko Ikeda, fez um estrondoso sucesso no Japão, com mais de 12 milhões de cópias vendidas e edições ao redor do mundo, como a França. A série tornou Ikeda uma das mais prestigiadas mangakás (autor(a) de mangá) do Japão, e consolidou-se como uma das obras-primas dos mangás. Os olhos brilhantes e as expressões exageradamente dramatizadas utilizadas se tornaram marca registrada dos *Shôjo* mangás. A história gira em torno das vidas de Maria Antonietta, rainha da França, e Oscar, comandante da guarda real que, na verdade, é uma linda mulher criada como homem. A figura andrógina de Oscar e seus momentos de atração por André, seu servo de confiança, sugerem traços de homossexualidade.

Figura 20 - *Peach Girl*, de Miwa Ueda, é um dos mangás que tratam sobre o *bullying*. Momo, garota que frequentemente era confundida com uma *gyaru* (abreviação de *gal/girl* ou *kogal*, moda que se iniciou em 1991, com algumas garotas indo na contramão da estética japonesa, bronzando suas peles e descolorindo os cabelos; com o passar do tempo, o visual também foi adotado por garotas que prestavam serviços de acompanhante ou prostituição) por ter pele morena e seus cabelos descoloridos pelo cloro das piscinas – era integrante do clube de natação – é constantemente alvo de maus-tratos entre seus colegas de classe, por causa das fofocas de Sae, sua rival. A história gira em torno de temas como a prostituição infantil, abusos escolares e suicídio. A publicação completou 25 volumes no Japão; no Brasil, chegou a ser publicado pela editora Panini, sem ter continuidade.

A partir da década de 90, cada vez mais obras que uniam elementos gráficos e temáticos normalmente presentes nos *Shônen* mangás começaram a surgir. Autores como Rumiko Takahashi e Mitsuru Adachi criaram mangás que não se encaixam unicamente em nenhum desses dois segmentos. É o que Sheila Oi (2009) sugere como mangás “unissex”, caracterizados por “desenhistas que trafegam entre o universo *Shôjo* e *Shônen* de forma confortável, construindo inclusive uma trajetória estável e de sucesso” (OI, 2009, p.117-118). Além do *bullying*, temas voltados ao surrealismo, ao gótico, ao homossexualismo e relacionamentos amorosos com desfecho trágico também são populares atualmente. A imagem da mulher moderna, que luta para ser feliz e admite sua sexualidade sem tabus, são muito representadas em obras como **Nana**, de Ai Yazawa (publicado pela editora JBC).

Os *Shôjo* mangás também se aproximaram de sua contraparte masculina nas questões relacionadas à arte. Obras com páginas cheias de linhas de movimento e onomatopeias foram ganhando espaço entre as publicações femininas. Contudo, da mesma forma que é possível encontrar páginas “carregadas e barulhentas”, também se observam publicações com quadrinização “minimalista”, isto é, mangás com “uma imagem maior normalmente localizada ao fundo da página (...) combinada com a disposição mínima de frames (quadros)” (OI, p.127).

O *Shôjo* mangá pode ser considerado como uma das maiores contribuições para os quadrinhos japoneses, tanto no campo artístico quanto no temático. A abordagem de temas polêmicos e profundos, aliados ao modo da narrativa do *Shôjo* mangá, com um ritmo de leitura diferenciado que conduz o leitor para o clímax ao evidenciar as emoções e as personagens, torna a experiência de leitura deste gênero talvez – se não completamente – muito mais complexa em relação ao *Shônen* mangá, que por muito tempo manteve-se “preso” em seu formato artístico tradicional (os quadros fechados e grossos, apenas com mudanças de perspectivas). Mesmo hoje, os *Shôjo* mangás parecem ser muito mais elaborados na composição de personagens e cenários, ao passo que o *Shônen* mangá procura uma arte mais “limpa” para os personagens, para elaborá-la durante as cenas de ação.

Figura 21 – Nana conta a história de duas mulheres de personalidades completamente opostas, mas que compartilham o mesmo nome e, por obra do destino, acabam morando juntas em Tóquio. Questões sobre romance, sexo e drogas são abordadas no mangá que, até hoje, é considerado um dos *Shôjo* mangá de maior sucesso da atualidade.

23

Figura 22 – Exemplo de página “carregada” em X/1999, do grupo de mangakás CLAMP. Apesar de ser um *Shôjo* mangá, a presença intensa de onomatopeias e linhas de movimento, aliada a uma história cheia de ação sobre a chegada do apocalipse, fez com que a obra fosse um sucesso para os leitores masculinos e femininos.

Figura 23 – Exemplo do estilo minimalista em Clover, também do grupo CLAMP.

3.1.2. MANGÁ E SHÔJO MANGÁ NO BRASIL

A “globalização” do mangá aconteceu graças ao animês, isto é, aos desenhos animados produzidos no Japão, que foram paulatinamente exibidos em territórios ocidentais a partir dos anos 60, com as exibições de **Astro Boy**, **Kimba - O Leão Branco (Jungle Taitei)** e **Speed Racer (Mach Go Go)**. A chegada dessas séries permitiu que os ocidentais entrassem em contato com o mundo das produções japonesas, e foi imprescindível para que se começasse a formação dos grupos de fãs das animações e quadrinhos japoneses, que mais tarde, também atenderiam pela alcunha de *otaku* (fã exageradamente dedicado a um hobby seja ele mangá, animê, cinema, tecnologia, etc.).

Em 1980, o primeiro “mangá autenticamente japonês” foi publicado nos Estados Unidos; tratava-se de **Gen of Hiroshima (Hadashi no Gen)**, série antinuclear de Keiji Nakazawa (MOLINÉ, 2004, p.56). Três anos depois, o pesquisador Frederik Schodt lança a primeira publicação teórica (em inglês) acerca dos quadrinhos japoneses – **Manga! Manga! Manga! The World of Japanese Comics**. A obra foi responsável por reacender o interesse do público ocidental pelos mangás, e até hoje, constitui-se como referência para estudos do tema.

Durante esta década, também começaram a ser exibidos no Ocidente animês voltados para o público feminino, como **Candy Candy** (de Kyoko Mizuki e Yumiko Igarashi), **Honey Honey (Honey Honey no Suteki na Bôken)**, de Hideko Mizuno) e **Lady Oscar (Berusayu no Bara)**. Este último, especialmente, fez um enorme sucesso na França e Itália, tendo diversas exposições, óperas e até mesmo um filme inspirado na obra de Riyoko Ikeda, com atores ocidentais.

Voltando aos mangás, em 1987, **Lone Wolf and Cub (Kozure Okami;** no Brasil, **Lobo Solitário)** de Goseki Kojima e Kazuo Koike, teve sua edição norte-americana, com capa feita por Frank Miller, e abriu espaço para a chegada de outras séries, entre elas, **Akira**, de Katsuhiro Otomo, em 1989, que popularizou e consagrou, de vez, o mercado de Mangás e Animês ao redor do mundo. Em seguida, já nos anos 90, **Dragon Ball**, de Akira Toriyama, constituiria o chamado *boom* dos animês, e até

hoje permanece como uma das séries favoritas dos fãs ocidentais; assim como **Sailor Moon (Bishôjo Senshi Sêrâ Mûn)**, de Naoko Takeuchi), o grande sucesso dos animês para meninas da década de 90, com fama estrondosa nos Estados Unidos, Europa e América Latina. A tradução de seu mangá para outros idiomas também abriu portas para outras publicações direcionadas para o público feminino.

Comparado ao resto do mundo, o Brasil teve mais facilidade para inserir em seu mercado os mangás e animês, pois abriga a maior colônia japonesa fora de sua terra natal. Para manter viva a língua e os costumes do povo japonês, era comum aos pais permitirem que seus filhos lessem mangás, de modo que a língua japonesa não se perdesse nas gerações futuras (LUYTEN, 2000, p.192). Já nos anos 60, ilustradores de ascendência japonesa introduziam o “estilo (de) mangá” nas publicações de HQs brasileiras, e em 1978 surgia a ABRADEMI (Associação Brasileira de Mangá e Ilustrações), a primeira associação ocidental dedicada aos mangás (MOLINÉ, 2004, p.62). Perto dos anos 90, as editoras Cedibra, Nova Sampa, Abril e Globo “começaram a traduzir as primeiras coleções de mangás no Brasil, apresentadas em formatos diferentes do original japonês” (MOLINÉ, 2004, p.62). Surgiam também as revistas especializadas em animês e mangás, como a **Animax, Herói, Anime Club, Henshin**, que ajudaram a divulgar ainda mais a cultura pop japonesa. Depois disso, o *boom* dos animês nos Estados Unidos e Europa também reverberou no Brasil, com a exibição de **Pokémon, Samurai X, Dragon Ball Z** e **Sakura Card Captors**, que se tornaram mania entre o público infanto-juvenil e reaproximaram os adultos que já eram fãs de séries japonesas em sua infância. Nos anos 2000, a editora Conrad publica **Dragon Ball**, dessa vez, em uma edição aos moldes da original japonesa, alcançando grande sucesso editorial.

No ano seguinte, a editora JBC lança quatro títulos no mercado, dois deles sendo *Shôjo* mangás – **Sakura Card Captors (Card Captor Sakura)** e **Guerreiras Mágicas de Rayearth (Magic Knight Rayearth)**, também tendo muito sucesso entre os leitores (e leitoras) brasileiros. Até o momento, a editora JBC publicou cerca de 19 *Shôjo* mangás. A editora Conrad também se aventurou no mercado do *Shôjo*, lançando **Paradise Kiss** (de Ai Yazawa), **Princess Ai** (colaboração entre Yazawa e Courtney Love), **Fushigi Yûgi** e **Zettai Kareshi** (de Yuu Watase).

Em 2003, a editora Panini lança seu primeiro representante dos *Shôjo* mangás – **Peach Girl**, de Miwa Ueda. Infelizmente, a série não alcançou o sucesso esperado e foi cancelada (na época, muitos fãs criticavam a edição, lançada aos moldes da norte americana). Apesar do começo turbulento, a editora Panini voltou a apostar nos *Shôjo* mangás e, a partir de 2005, foram mais de 40 títulos direcionados ao público feminino, ganhando a alcunha (entre os fãs de mangás) de “editora especializada em *Shôjo*”.

Nesta pesquisa, iremos utilizar os *Shôjo* mangás publicados pelas editoras Conrad, JBC e Panini, de temática escolar, sobre a qual falaremos a seguir.

3.1.3. GAKUEN SHÔJO MANGÁ: OS QUADRINHOS FEMININOS COM TEMÁTICA ESCOLAR

Uma grande parte da vida dos jovens japoneses é passada na escola. O Japão é conhecido por ter um sistema de ensino rígido o qual, desde a infância, prepara o indivíduo para a escalada em busca do sucesso, que nada mais é do que estudar nas melhores instituições para futuramente ser contratado por uma boa empresa.

O sistema educacional é o primeiro passo nessa escalada, e o fenômeno mais significativo na vida dos jovens não é exatamente a educação, mas o que é denominado pelos japoneses de *shiken jigoku*, ou seja, o *inferno dos exames*, por causa do sistema peculiar de ensino. Desde a mais tenra idade, a partir do jardim-de-infância, a escolha de escolas apropriadas para conseguir as melhores universidades faz com que as crianças tenham de estudar muito para o objetivo final da contratação pelas empresas de grande porte. (LUYTEN, 2000, p. 36)

A rigidez imposta pela preservação da disciplina e a manutenção da competitividade desde cedo traz uma grande carga de pressão e estresse aos japoneses, principalmente na faixa infanto-juvenil. Não é de se espantar que um dos males da sociedade japonesa moderna seja o fenômeno *hikikomori*, isto é, as pessoas que

optam por viver isoladas do convívio social. Entre os motivos para o afastamento social está o insucesso em encontrar um emprego, a ausência prolongada da escola e a dificuldade de se habituar à universidade— todos relacionados, em algum grau, às pressões e exigências que os japoneses enfrentam em sua vida, em grande parte durante os anos escolares.

Nesse contexto, o mangá serve como uma válvula de escape, um meio para aliviar a tensão e estresse causado pelas pressões da instituição escolar, familiar e da sociedade (LUYTEN, 2000, p.16). Como muitos tratam de assuntos baseados na realidade japonesa, não é de se espantar que muitos encontrem nos mangás a força para enfrentar problemas do dia-a-dia, como é o caso do *bullying*. Vários autores afirmam receber cartas de leitores que se inspiraram em suas obras para superar os maus-tratos escolares ou a pressão da família.

Os mangás com temática escolar são chamados de *Gakuen manga*, e possuem obras ambientadas em cada uma das etapas do sistema de ensino do Japão:

- a. *Yôchien* mangá (幼稚園, “jardim-de-infância”), com histórias retratando crianças na idade de 3 a 5 anos. Um de seus representantes mais famosos é o mangá **Crayon Shin-chan**, que teve algumas edições publicadas pela Panini Editora e seu animê exibido no Brasil no canal por assinatura Fox Kids;
- b. *Shôgakkô* mangá (小学校, “ensino primário”), protagonizado por crianças de 6 a 12 anos de idade. **Card Captor Sakura** do grupo CLAMP, é uma obra que se encaixa nesse segmento e foi publicado no Brasil pela editora JBC;
- c. *Chûgakkô* mangá (中学校, “ensino ginásial”), com personagens adolescentes de 12 a 15 anos. **Negima! Magi Magister (Mahô Sensei Negima!)**, de Ken Akamatsu, pertence a esta classificação. Atualmente, está sendo publicado no Brasil pela editora JBC;
- d. *Kôkô* mangá (高校, “ensino colegial”), retratando jovens de 15 a 18 anos. É o segmento com maior número de obras publicadas no Brasil, com vários representantes dessa temática: **Tenjho Tenge**, de Oh!Great

(editora JBC); **Galism**, de Mayumi Yokoyama (Panini Editora); **Slam Dunk**, de Takehiko Inoue (Conrad); **Kare Kano**, de Masami Tsuda (Panini Editora); **Fruits Basket**, de Natsuki Takaya (editora JBC), entre várias outras;

- e. *Daigaku* mangá (大学, “ensino universitário”), com obras ambientadas no ensino superior. O Brasil conta apenas com **Honey & Clover (Hachimitsu to Kurôbâ)**, de Chica Umino, publicado pela Panini Editora, como representante deste segmento.

Há ainda obras sobre “escolas especiais”, como academias para monstros, escolas de investigação, etc. geralmente de cunho fantástico. Um exemplo desse tipo de mangá é **Rosario + Vampire (Rozario to Banpaia**, no Brasil) de Akihisa Ikeda, que mostra o cotidiano de Tsukune Aono, único humano a entrar na Academia Yokai (onde só se aceitam monstros), apaixonado pela doce Moka Akamiya, vampira que aciona seus poderes sobrenaturais quando o rosário que fica em seu pescoço é arrancado. O mangá está sendo publicado no Brasil pela editora JBC.

Assim como abordamos os elementos característicos da linguagem dos Quadrinhos, também vemos a necessidade de discorrer sobre características específicas dos Mangás.

3.2. A LINGUAGEM DO MANGÁ E DO SHÔJO MANGÁ

Como um representante dos Quadrinhos, os Mangás compartilham elementos de sua linguagem com suas contrapartes ocidentais (subcapítulo 2.1.). Porém, da mesma forma que utilizam de uma história universal, eles também possuem uma linguagem característica, que os diferenciam de outras publicações ao redor do mundo; iremos expor algumas delas a seguir.

As onomatopeias (tema desta pesquisa) também são um recurso importante tanto dos mangás em geral, quanto dos *Shônen* e *Shôjo* mangá. Porém, pela natureza do *Shôjo* mangá ser mais emocional do que dinâmica, a aparição dos efeitos sonoros é reduzida se comparada às histórias em quadrinhos para meninos, entretanto, as mimésis, isto é, as onomatopeias do tipo *Gitaigo*, são amplamente utilizadas nesses mangás para reforçar a composição da atmosfera de determinadas cenas. Iremos discutir com mais detalhes sobre as onomatopeias nos mangás e *Shôjo* mangás no capítulo 4.

3.2.1. BALONAGEM

Ao contrário da maior parte das histórias em quadrinhos ocidentais, os balões são feitos manualmente, para contribuir na formação de uma imagem vívida na mente do leitor. É interessante observar que a balonagem é tão pensada no momento da criação de um mangá, que alguns personagens têm balões característicos, dependendo de suas personalidades. Outra inovação dos mangás são os balões transparentes.

Nem o mais chinfrim dos mangás dispensa a balonagem manual; os mangakas (sic) sabem que a falta de som – desvantagem natural dos quadrinhos em relação a outras mídias – deve ser compensada com tudo que estiver à disposição. Os balões, que às vezes ocupam quase metade da página, não podem ficar por conta de uma máquina (LOPES, 2010, p.47).

3.2.2. CHOBO CHOBO

“Pequenos fragmentos em suspensão, muito frequentes na representação de explosões, ventos e impactos em geral” (LOPES, 2010, p.58) são chamados de

Chobo chobo. Ele tem várias funções, dependendo do tamanho e disposição, indica rajadas de vento, brisas suaves, fricção, terremoto; e muitas vezes, é desenhado na página sem haver nenhum movimento que justifique sua aparição. O *Chobo chobo* é muito utilizado nos *Shôjo* mangás, ajudando a “criar uma atmosfera de sonho e magia” (LOPES, 2010, p.60).

Figura 24 – Vários tipos de balão em Slayers.

Figura 25 – *Chobo chobo* em Card Captor Sakura.

3.2.3. SUPERDEFORMED

Conhecido também por sua abreviação – SD – esta técnica consiste em reduzir a proporção do corpo/cabeça de um personagem, simplificando o seu *design* e deixando-o com um aspecto infantil.

Figura 26 – Yukino Miyazawa na versão normal (à direita) e em versão SD, (à esquerda). O SD ajuda a reforçar o teor cômico da cena criado pela contradição entre a fala da personagem (“Rainha da Vaidade”) e a maneira com que ela está trajada.

3.2.4. VARIAÇÃO DE ESTILO

Dependendo da intensidade da cena, o mangaká pode escolher por usar um estilo mais realista ou usar outra técnica de pintura, arte-final, etc. Na figura 27, o personagem Soichiro Arima está com sua aparência normal, porém, ao lado, foi aplicado um pouco mais de intensidade à cena pela acentuação das linhas e o uso da retícula, que colaborou para tornar o quadro mais escuro, combinando com a expressão do personagem. A mudança do personagem Hisoka, de **Hunter x Hunter**,

é ainda mais drástica. A mudança de estilo deve ser usada com parcimônia pelos mangakás: se o leitor se acostumar com a aparência modificada do personagem, ela deixa de transmitir o impacto pretendido.

Figura 27 – Aura assustadora de Soichiro Arima.

Figura 28 – Hisoka em estilo realista.

3.2.5. OLHOS

Talvez um dos elementos que mais chame atenção nos mangás – à primeira vista – são os olhos. Grandes e expressivos, eles são um dos artifícios gráficos e estéticos para transmitir as emoções e conferir dramaticidade aos personagens. Os olhos dos personagens de *Shônen* mangá costumam ser menores do que os dos *Shôjo* mangás, que usam e abusam do tamanho da íris, dos cílios e dos brilhos.

Figura 29 – Alguns olhos expressivos dos *Shôjo* mangás.

3.2.6. ENQUADRAMENTO

O *Shôjo* mangá trouxe várias formas de se repensar a quadrinização. Os quadros nas publicações femininas são importantes na dramaticidade e intensidade das narrativas. Painéis e páginas cheias enfatizam momentos importantes da narrativa; páginas com uma grande variação de formatos, tamanhos e direção dos *frames* “expressam as emoções que motivam o desenvolvimento da ação e o desenrolar da narrativa” (OI, 2009, p.125). As formas geométricas dos *frames* também podem ultrapassar os limites das páginas ou ser integradas ao cenário. A partir da década de 90, as páginas dos *Shôjo* mangás começaram a ser “barulhentas”, abusando de figuras cinéticas e onomatopeias, recursos mais característicos dos *Shônen* mangás.

Figura 30 – Página de Card Captor Sakura com disposição irregular de quadros.

3.2.7. CORES, ESTAMPAS E SÍMBOLOS

Embora os mangás sejam monocromáticos, Fujino (1997, p.113) afirma que “o não-uso das cores como código não significa que a cor seja um fator de menor importância na cultura japonesa”, ao contrário, o “cromatismo das roupas de nobres do período Heian tinham efeito não apenas estético, mas também o intuito de informar sua posição na hierarquia”. As cores das vestimentas e suas estampas tinham relação também com as estações do ano; certas cores, como o rosa e verde-claro eram mais indicadas para a primavera; estampas de *sakuragawa* (rio com flores de cerejeira) e *kikusui* (crisântemos na água) são estampas de primavera; estampas de aves migratórias em formação de voo já são indicadas para o outono.

O *Shôjo* mangá importou essa técnica da estamperia utilizada nas pinturas *Ukiyo-e* para incorporá-la ao cenário das narrativas, evocando as sensações das estações e das cores para integrá-las aos sentimentos das personagens, mostrando, assim, o que o personagem está sentindo. Símbolos como as pétalas de flores de cerejeira sendo levadas ao vento “significam, no contexto japonês, ‘fugacidade da vida’” (FUJINO, 1997, p.115), e são muito utilizadas nos *Shôjo* mangás. Em **Card Captor Sakura**, por exemplo, cada um dos personagens tem uma flor específica que os representa. Estes tipos de recursos são exclusivos dos *Shôjo* mangás, e uma das razões deste tipo de publicação ser considerado tão rico e inovador para a evolução dos mangás no Japão.

Figura 31 - Flores ao fundo marcam a entrada da personagem Tomoyo em Card Captor Sakura.

3.2.8. SIGNOS PASSIONAIS

Fujino (1997, p.116-117) considera por signos passionais os recursos construídos pelo discurso a fim de sensibilizar o leitor, informar “a emoção que passa na narrativa”, chamando o leitor para “junto da personagem para com ela rir, chorar, amar”. Signos dinâmicos como linhas brancas atravessando um fundo preto, linhas radiais sobre fundo negro, signos cinéticos (também chamados de “linhas cinéticas”) horizontais são comumente usados pelos *Shônen* mangás para expressar a tensão de uma cena. As autoras de *Shôjo* mangá foram além destes recursos e começaram

a inserir polígonos de contornos pontilhados para expressar tranquilidade e ternura; polígonos formados por junção de traços e os cruzamentos de retas para revelar medo, insegurança; linhas curvas, em tom-sobre-tom, também expressam aflição, agonia, medo e confusão.

Dito isto, iremos nos dedicar às onomatopeias, tema de estudo desta pesquisa.

Figura 32 – A retícula cinza raspada colabora para transmitir o sentimento de atormentação da personagem.

Figura 33 – As linhas retas angulares e o cenário ondulado demonstram tensão e confusão.

4. ONOMATOPEIAS DA LÍNGUA PORTUGUESA E JAPONESA

4.1. ONOMATOPEIAS: A REPRESENTAÇÃO DO SOM NA LÍNGUA PORTUGUESA

As onomatopeias são, em sua maioria, definidas como palavras cujo fonema reproduz, de maneira aproximada, certos sons ou barulhos, como vozes de animais, ruídos de máquinas e de fenômenos da natureza. Segundo Aizen (1977, p.270) em **Shazam!**, no capítulo sobre as onomatopeias, a palavra onomatopeia “vem do grego *onomatopíia*, que significa ação de imitar uma palavra pelo som – ou criação de palavras, pelo latim *onomatopoeia*, por via semi-erudita”. Muitos autores as consideram figuras de linguagem, sem os atributos necessários à definição de vocábulos, já que não possuem características formais (flexão, derivação, etc.). Juntamente a elas se encontram as palavras onomatopaicas, aquelas que possuem como base uma onomatopeia acrescida de morfemas flexionais ou derivacionais. Assim, por analogia, temos “miau” como uma onomatopeia e “miar” como uma palavra onomatopaica.

Tal distinção entre onomatopeias e palavras onomatopaicas parece ser muito clara, contudo, observa-se que as gramáticas normativas geralmente tratam desses aspectos linguísticos como sendo um único apenas, o que passa a impressão de que as onomatopeias constituem-se em uma classe fechada de vocábulos, agravada pelo fato de os exemplos entre uma gramática e outra pouco variarem. Isso não corresponde à prática, pois o que se vê é uma constante criação de onomatopeias, e analogicamente de palavras onomatopaicas, por meio do seu uso comum à fala e principalmente no campo dos Quadrinhos, onde alcançam seu grau máximo de representatividade.

Assim, para efeito de não apenas deixar clara essa distinção, como também para expor a base teórica estudada durante a elaboração desta pesquisa, serão expostas

as definições de onomatopeias segundo os gramáticos estudados, bem como as questões acerca de sua formação linguística, ortografia e classificações, sempre considerando o que é relevante para este estudo.

4.1.1. DEFINIÇÕES DE ONOMATOPEIAS NAS GRAMÁTICAS DA LÍNGUA PORTUGUESA

Mattoso Câmara Jr. define onomatopeias como:

Vocábulo que procura reproduzir determinado ruído, constituindo-se com os fonemas da língua, que pelo efeito acústico dão melhor impressão deste ruído. Não se trata, portanto, de imitação fiel e direta do ruído, mas da sua interpretação aproximada com os meios que a língua oferece. São em regra monossílabos, frequentemente com reduplicação acompanhada ou não, de alternância vocálica; ex.: pum! – tic-tac, toc-toc. A estrutura fonológica das onomatopeias apresenta muitas vezes traços especiais; assim, em português, a terminação por consoante oclusiva, que inclui a epítese (= acréscimo de um fonema no final de um vocábulo) da vogal anterior, átona, de apoio. (1970, p.254-255)

Mattoso concorda com a posição de Saussure quanto à arbitrariedade do signo, visto que, para ele, as onomatopeias são fruto de uma convenção linguística e variam de língua para língua. Também considera as palavras onomatopaicas (ou vocábulos onomatopaicos) como derivados de onomatopeias e acrescenta a isso outra classe de vocábulos, os vocábulos expressivos, em que estão as interjeições, as quais possuem uma estrutura fonológica adequada ao significado da palavra.

Bechara (2004, p.73-74), na **Moderna Gramática Portuguesa**, pouco trata das onomatopeias. No item “Fonética Expressiva e Fonoestilística”, considera a onomatopeia como parte dos fonemas com objetivos simbólicos, isto é, o uso de fonemas para “melhor evocar certas representações”. Junto a elas se encontram as aliterações e os vocábulos expressivos. A onomatopeia é, então, o “emprego de

fonema em vocábulo para descrever acusticamente um objeto pela ação que exprime. São frequentes as onomatopeias que traduzem as vozes dos animais e sons das coisas: (...). Cita como exemplo a onomatopeia “tique-taque” e a palavra onomatopaica “zunzunar”.

Cunha (1969) define-as como um processo de formação de verbos, que reproduzem apenas os sons animais e da natureza, cabendo aos advérbios e adjetivos as funções modais e qualitativas.

4.1.2. ONOMATOPEIAS NA VISÃO DA LINGUÍSTICA

Saussure (1995) aborda a questão das onomatopeias quando trata da arbitrariedade do signo. Ora, ao afirmar que o “o significante é imotivado, arbitrário em relação ao significado, com o qual não tem nenhum laço natural na realidade” (1995, p. 83), contesta a visão de que as onomatopeias seriam motivadas, já que as onomatopeias chamadas por ele de “autênticas” (*glu-glu*, *tic-tac*, entre outras) são uma imitação aproximada de certos ruídos, que acabam se ajustando às convenções linguísticas como as outras palavras. Então, são fruto de convenção linguística arbitrária, como os outros signos seriam.

Grammont (1965 *apud* AIZEN, 1977, p.273), tratando sobre esse aspecto, coloca que as onomatopeias, ao buscarem adaptar o som à língua, funcionam como uma dupla tradução, onde os “nossos emissores de sons traduzem, à sua maneira, os dados que nosso ouvido lhes oferece, mas também o ouvido interpreta e traduz as informações que lhes chegam”. Também coloca que as palavras só possuem significação arbitrária, por serem aglomerados de fonemas que isolados não possuem valor semântico próprio.

Herculano (1970) faz algumas colocações a respeito da visão saussuriana da arbitrariedade do signo. Ele contraria tal visão evocando que, existindo uma relação entre significante e significado, a palavra já é motivada, pois há uma convenção que a originou. Convenção essa regida pela finalidade para qual existe, e respeitando todos os membros da comunidade linguística.

Entretanto, como bem lembra Lima (1999, p.41), para Herculano de Carvalho, as onomatopeias não constituem verdadeiras palavras porque:

(...) primeiro, por elas serem signos significativamente impossíveis de serem analisados; (...) porque, como são vistos (sic) como a representação global de uma situação real, seriam linguisticamente traduzidos (sic) por uma ou várias frases diversas, segundo as circunstâncias externas particulares que as determinam. (...) porque, em relação à primeira causa, não desempenham função na frase, não existe uma função sintática.

Guiraud (1980) retoma a temática de Saussure, afirmando que as onomatopeias seriam signos iconográficos e motivados. Para ele, a essência do signo linguístico é a *convencionalidade*, já que com o reconhecimento e repetição do sentido de um novo termo, institui-se uma convenção espontânea. Esse processo é observado nos Quadrinhos, onde a onomatopeia é inserida numa situação, fazendo com que o interlocutor a reconheça e a interprete, mesmo fora de seu contexto – isso se tratando de leitores habituais. A motivação das palavras pode ter quatro formas: fonética e metassêmica (motivações externas), morfológica e paronímica (motivações internas). Assim, a onomatopeia possui uma motivação fonética, que se encontra na analogia entre a forma fônica e a “coisa denominada” (GUIRAUD, 1980, p.29). Sá Nogueira (1950) possui uma visão parecida com a de Guiraud, no sentido de que as onomatopeias possuem uma expressividade fonética, ligada ao sentido da palavra por uma convenção, mesmo que para seu entendimento seja necessário o contexto em que se insere, a menos que já seja enraizada na cultura popular.

Ulmann (1964) também discute a formação linguística convencional das onomatopeias. O autor postula que as imitações têm serventia justamente por serem convencionais, e mesmo as interjeições estão sujeitas ao convencionalismo, visto

que cada língua representa o som conforme o seu sistema. Cada falante tem suas impressões auditivas estruturadas de acordo com o padrão linguístico do qual é usuário.

Cabe ressaltar que o propósito deste trabalho não é o de discutir a arbitrariedade do signo nem das postulações dos autores supracitados, mas, sim, discorrer brevemente sobre os estudos feitos acerca das onomatopeias até então.

4.1.3. CLASSIFICAÇÃO

Foram encontradas várias classificações das onomatopeias, sendo que somente as relevantes para o assunto em questão serão apresentadas.

Sá Nogueira (1950) classifica as onomatopeias sob dois pontos de vista, o morfológico e o genético. Segundo a classificação morfológica, as onomatopeias se dividem em *não-vocabulizadas* – que imitam o mais aproximadamente possível os sons que representam, mas não constituem vocábulos da língua, e as onomatopeias *vocabulizadas*. As onomatopeias *não-vocabulizadas* apresentam uma ausência de estrutura vocabular, sendo que algumas ainda não são presentes no vocabulário. O autor exemplifica com as onomatopeias “Brr!” – que imita o som de alguém sentindo frio; “Zzz!” – a onomatopeia do “roncar”, ou simplesmente da sonolência, entre outros significados. Observa-se que, mesmo obtendo sentido, elas são impronunciáveis na oralidade devido à ausência das vogais de apoio para as consoantes. As onomatopeias *vocabulizadas* são, como o próprio nome diz, aquelas que possuem estrutura vocabular, como “Catapimba” (uma das maneiras de se representar uma queda), “Pocotó” (o trotar dos cavalos), “Bam” (tiro de revólver), etc.

Figura 34 – Exemplo de onomatopeia *não vocabulizada* – “SHHHH...” – que reproduz o som <xi>, feito por uma pessoa para pedir que outra fique calada.

Figura 35 – “TRRRIMMM!!!”, onomatopeia vocabulizada, muito utilizada na representação de sons agudos e estridentes, como os de despertadores (caso acima) ou de telefones. Quando mais se repete a letra <m> e <i>, mais o som é prolongado.

A classificação sob o ponto de vista genético dá-se entre as onomatopeias puramente fonéticas e fonético-ideológicas. As primeiras possuem uma formação baseada apenas na imitação, o mais próxima possível, foneticamente, dos sons que

procuram representar, enquanto que as fonético-ideológicas são aquelas que procuram imitar o som que representam com vocábulos ou expressões frásicas de pronúncia mais ou menos semelhantes.

Exemplos: *Cri-Cri* (onomatopeia do grilo) – puramente fonética;

Que te vi, não vi (voz da cotovia) – fonético-ideológica

Ainda segundo o autor, há uma classificação dos caracteres dos sons da natureza de diversas maneiras, pelo tom, timbre, entonação, quantidade, sonoridade, ressonância, brusquidão, intensidade, continuidade, repetição, rapidez da repetição e suspensão, que tornam os sons capazes de se aproximarem dos sons naturais (NOGUEIRA, 1950, p.18).

Clarícia Eguti (2001), citando Martins (1997), em sua dissertação **A representatividade da oralidade nas Histórias em Quadrinhos**, refere-se a níveis de onomatopeias, baseada nas considerações de Herculano de Carvalho (1970), que considera o caráter accidental ou permanente das onomatopeias e a possibilidade de se lexicalizarem.

Assim, para a autora, existem: a) *sons imitativos produzidos acidentalmente pelo homem* – são de caráter momentâneo e individual, constituindo uma “imagem intencional do som natural” (EGUTI, 2001, p.40); quando essa imagem é novamente produzida em situações semelhantes por outros indivíduos, ela passa a ser significativa; b) *onomatopeia propriamente dita* – “objeto sonoro de configuração definida e valor significativo constante (...) dentro de uma determinada comunidade lingüística” (idem, 2001, p.41); apesar de já integradas no sistema fônico de uma língua específica, algumas apresentam combinações anômalas desses fonemas, como *trimm*, *méé*, *tlim-tlim*; c) *forma lexicalizada ou palavras onomatopaicas* – o significante onomatopaico desempenha um papel sintático na frase e recebe uma categoria gramatical, normalmente transformando-se em substantivo ou verbo.

Por último, vemos a classificação de Stephen Ullmann (1964), linguista que atuou principalmente na área da estilística e da semântica, campo este no qual abordou o caso das onomatopeias. O linguista propõe classificá-las em *primárias* e *secundárias*.

A onomatopeia primária seria a imitação do som pelo som, que funciona como um “eco do sentido”, o mais fiel possível do que tenta reproduzir, respeitando a estrutura fonética da língua em questão. Entram nesta classificação as onomatopeias *não-vocabulizadas*, *puramente fonéticas* e *onomatopeias propriamente ditas*, de Sá Nogueira e Herculano de Carvalho, respectivamente. Algumas não se incluem no sistema linguístico (nesse caso, do português), como “Pff”, “Zzz”, “Brrr”.

Ainda sobre as onomatopeias *primárias*, Ulmann diz que os verbos soam como o ruído que eles significam. A língua inglesa, nesse sentido, reproduz alguns sons de forma precisa, pois algumas onomatopeias têm a mesma tradução linguística do som que expressam, como “Crack” (“quebrar, arrebentar”), que aparecendo nos quadrinhos significa um objeto partindo-se, ou ainda “Gulp” (“engolir, sufocar, tragar”), significando engasgar ou “engolir em seco”. Desse modo, “nas histórias em quadrinhos, essas palavras conservam seu significado somente como um signo visual, isto é, elas se tornam apenas uma convenção na linguagem quadrinizada que pode ser internacionalmente reconhecida em seu contexto” (LUYTEN, 2002, p.180).

Essa última hipótese se confirma quando observamos as ditas *onomatopeias secundárias*, cujo som evoca um movimento, (“tilintar”, por exemplo) ação ou estado físico moral geralmente desfavorável como “Quiver” (“tremar”), “Gloom” (“melancolia”), “Grumpy” (“irritado”), “Dodder” (“titubear”).

diversas formas, como “co-coró-có-có!”, “có-có-ró-có!”, “cóóócórócóóó!”, sempre observando o efeito que pretendem transmitir (o último exemplo, pela repetição da vogal o, exprime um canto mais arrastado, ou gritado).

Essa “mobilidade ortográfica” associada à apresentação visual que possuem nas HQs acaba por ajudar a transmitir o efeito, como será abordado nos capítulos adiante.

4.2. *GIONGO* E *GITAIGO*: REPRESENTAÇÕES DO SOM NA LÍNGUA JAPONESA

Há um abundante número de onomatopeias na língua japonesa, encontrando-se diversos dicionários específicos sobre o assunto. Além disso, o uso das onomatopeias tanto na fala cotidiana quanto em outros meios além dos mangás é intenso e amplo. Junko Baba (2001, p.1) afirma que existem aproximadamente 1.200 onomatopeias, porém, o **Nihongo Onomotope Jiten** (日本語オノマトペ辞典 - “Dicionário de Onomatopeias Japonesas”, 2007) lista cerca de 4.500 verbetes.

As expressões onomatopaicas exercem uma função peculiar e única nesta língua, aumentando sua flexibilidade de expressão. Fora isso, há um grande número de onomatopeias definidas, podendo ser aplicadas tanto a situações específicas quanto a situações novas, portanto, a adaptação para a descrição de fenômenos sonoros é ainda maior. Entretanto, o aspecto mais diferenciado desses vocábulos é a outra classe de onomatopeias, estas utilizadas para descrever situações, sentimentos, aspectos, além dos ruídos e vozes.

Dentro daquilo que consideramos onomatopeia propriamente dita, utiliza-se o termo *Giongo* (擬音語 – literalmente, “palavra que imita os sons”; [擬] – imitar, reproduzir; [音] – som; [語] - palavra), basicamente, as onomatopeias que “imitam sons ouvidos – como o bater de um sino ou o estraçalhar de uma madeira” (LUYTEN, 2002,

p.181). Podem-se subdividir os *Giongo* em onomatopeias de vozes, os *Giseigo* (擬声語 – literalmente, “palavra que imita as vozes”; [声] – voz), que reproduzem os sons e vozes de humanos e animais (dentro delas, cabe também a noção de interjeição da língua portuguesa).

As chamadas expressões situacionais, ou *mimésis*, palavras que expressam “os estados ou condições de seres animados ou inanimados, (...) mudanças, fenômenos, movimentos, crescimentos de árvores e plantas na natureza” (LUYTEN, 2002, p.181), são denominadas *Gitaigo* (擬態語 – “palavra que imita os estados”; [態] – condição, estado).

Partindo para uma melhor definição de *Giongo/Giseigo/Gitaigo*, Amanuma (1978), no **Giongo Gitaigo Jiten** (擬音語擬態語辞典 – “Dicionário de Onomatopeias e Mimésis”), faz a seguinte colocação acerca dos *Giongo*:

(...) ou seja, os *Giongo* são palavras que expressam tanto os sons emitidos pelo homem quando este ri, chora, cospe, bebe algo e aplaude quanto os sons emitidos por outros seres animados e, ainda, podem reproduzir sons da Natureza que ocorrem de modo natural ou aqueles que foram provocados por um agente externo⁴ (AMANUMA, 1978, p.7. Tradução nossa).

Como, por exemplo, na frase “*Inu wa wan-wan to hoeru.*” (犬はワンワンとほえる。 Tradução: “O cão late: au au!”), em que “*Wan-wan*” representa o latido do cão; então, temos “*Nyâ-nyâ*” (ニャーニャー), o miado do gato; “*Kân*” (カーン), som de objetos chocando-se (como uma bola entrando em contato com o taco de beisebol na rebatida), entre várias outras. Usando as classificações acima mencionadas, são as onomatopeias primárias descritas por Ulmann (1964).

Já a *mimésis Gitaigo*, as onomatopeias secundárias, apresentam-se como no exemplo a seguir:

⁴ すなわち、擬音語とは、人間の笑い声、泣き声、つばを吐いたり、ものを飲んだり、平手でたたいたりする時など発する音、人間以外の生物の発する声や、また、自然界に自然に発する音響や、無生物が、いわば自然に、あるいは、外力の作用を受け受けて発する音響を、言声(sic)で表現した言葉である。

Exemplo: 高い煙突から真っ黒な煙がモクモクと出ている⁵

(“*Takai entotsu kara makkurona kemuri ga moku-moku to deteiru*”)

(Trad.: “A fumaça negra avoluma-se a partir da chaminé da fábrica”)

A palavra “moku-moku” não expressa som algum, mas refere-se à aparência de um grande volume de fumaça elevando-se vigorosamente.

O **Kokugogaku Kenkyû Jiten** (国語学研究辞典 – “Dicionário de Estudos Linguísticos da Língua Japonesa”, 1977) inclui *Giseigo* no grupo das onomatopeias tipo *Giongo*, opostas à mimesis *Gitaigo*. Da mesma forma o **Nihon Kokugo Dai Jiten** (日本国語大辞典 – “Grande Dicionário de Língua Vernácula do Japão”, 2000) define essas onomatopeias, porém o verbete principal é *Giongo*. O **Nihongo Bunpô Dai Jiten** (日本語文法大辞典 – “Grande Dicionário de Gramática da Língua Japonesa”, 2001) refere-se somente a *Gitaigo* e *Giseigo*, descrevendo o primeiro por palavras cuja função é a de representar os sons de aspectos e estados físicos das coisas, chamando-os também de *Giyôgo* (擬容語). *Giseigo*, por sua vez, é descrito como “palavras que imitam os sons e vozes de animais e fenômenos da natureza”. De acordo com o dicionário, os termos *Onomatopea* (オノマトペア), *Shaseishi* (写生詞), *Shôchôshi* (象徴詞) e *Shôchôgo* (象徴語) são sinônimos de *Giseigo*.

Por sua vez, segundo o **Nihongo Kyôiku Handbook** (日本語教育ハンドブック – “Manual de Ensino da Língua Japonesa”, 1990), *Giseigo* e *Giongo* descrevem os sons da natureza, de objetos animados ou não, e vozes de seres humanos, como as gargalhadas, canto de pássaros, sons do vento etc., ao passo que *Gitaigo* não se refere aos sons do mundo exterior, mas aos sons de aspectos físicos e de movimentos humanos, em termos descritivos e simbólicos, como *Jiro-jiro mirareru* (ジロジロ見られる – “ser visto fixamente”).

Em publicações de língua inglesa, Maynard (1990), em **An Introduction to Japanese Grammar and Communication Strategies** (“Introdução para a

⁵ Exemplo e tradução retirados de LUYTEN, 2002, p. 181.

Gramática Japonesa e Estratégias de Comunicação”), chama os *Giseigo* de *phonomimes* (“mimésis do som”), e *Gitaigo* de *phenomimes* (“mimésis dos fenômenos”). Paralelamente a essa classificação está a de Tsujimura (1996) em **An Introduction to Japanese Linguistics**, onde sugere a divisão em *onomatopoeia* – palavras com sonoridade semelhante aos seus significados, como sons animais; e *ideophone* (ideofone), colocado apenas como “um tipo (de onomatopoeia) mais abstrato”. A junção desses dois tipos é chamada de mimésis, e a autora cita exemplos como “*Bow-wow*” (onomatopoeia do latido do cão) para *onomatopoeia* e “*Teeter-toter*”, como um *ideophone*.

Ainda em publicações estrangeiras, Makino e Tsutsui (1986) também as classificam em *Giseigo* – as onomatopoeias propriamente ditas, representações diretas e fonéticas dos sons – e *Gitaigo*, porém, o último é abordado sob dois aspectos – os dos estados físicos, representação de fonemas perceptíveis por sentidos não-audíveis (*phenomimes*), e o dos estados psicológicos humanos (*psychomimes*).

Ono (1994) e Chang (2000) propõem uma classificação mais refinada, dividindo-as em dois grandes grupos, cada qual subdividido em duas espécies, de acordo com a natureza do que descrevem: a) *Gijôgo* – as que descrevem as emoções humanas e os estados psicológicos; b) *Gitaigo/Giyôgo* – descrevem os fenômenos e estados da natureza, e ações humanas; c) *Giseigo* – as onomatopoeias que imitam os sons de objetos animados, incluindo as vozes humanas; e d) *Giongo* – onomatopoeias dos sons da natureza.

Chang, em especial, argumenta que as onomatopoeias *Giongo* e mimésis *Gitaigo* possuem a função de “preencher a lacuna e providenciar uma expressão concisa quando um verbo suficientemente descritivo não existe”⁶, uma vez que a língua japonesa possui um número limitado de verbos. Elas produzem um efeito sinestésico, ao relacionar o sonoro com o imaginário, já que ao serem pronunciadas, o interlocutor rapidamente forma uma imagem mental do significado da palavra. A mesma posição é reiterada por Hiroshi Saito (1993, p.47),

⁶ “(...) fill in the gap and provide a means for concise expression when a sufficiently descriptive verb does not exist” (CHANG, 2000, p.5)

Percebeu-se que, em língua inglesa, os verbos podem expressar por si só uma grande parte das onomatopeias/mimésis. Enquanto na língua inglesa os verbos conseguem descrever de forma precisa os sons, a língua japonesa não possui muitos verbos descritivos, razão pela qual as onomatopeias/mimésis são combinadas com os verbos, criando um “simbolismo sonoro”. Por exemplo, a pessoa pode andar das seguintes maneiras: quando caminha lenta e penosamente - *plod* (em inglês) e *tobo-tobo aruku* (em japonês); quando anda a passos largos e lentos – *stalk* e *nosori-nosori aruku*; uma criança pequena anda com passos curtos e vacilantes – *toddle* e *yochi-yochi aruku*; andar pesadamente – *tramp* e *doshin-doshin aruku*; entre outros. (Tradução nossa)⁷

Ono (1994), da mesma maneira que Chang, também as divide em mimésis e onomatopeia, porém, não faz referência a *Giyôgo*, tratando apenas de *Giseigo* e *Giongo*, no grupo das onomatopeias, e *Gitaigo* e *Gijôgo* no grupo das mimésis.

Um aspecto relevante é levantado por Amanuma (1978) e Ono (1994), o de que há palavras que têm mais de uma interpretação, dependendo do contexto em que são utilizadas, atuando tanto como onomatopeias do tipo *Giseigo* (onomatopeias de voz) ou *Giongo* (onomatopeia de sons), como mimesis do tipo *Gitaigo* (aparência da natureza) ou *Gijôgo* (emoções humanas ou sentimentos). A palavra “Kara-kara”, por exemplo, expressa o som de objetos duros ou finos se chocando uns aos outros (*Giseigo*) e também uma ação rotativa (*Giongo*), ou ainda o estado de espírito de um riso alto e descontraído (*Gitaigo/Gijôgo*)⁸. Portanto, sua classificação depende da interpretação dada.

Atualmente, o termo *Onomatopê/Onomatopea* (オノマトペー ou オノマトペア) faz referência aos dois tipos. Há também uma nomenclatura para toda onomatopeia presente em mangás, os *kôkaon* ou “efeitos sonoros” (Tezuka, 1996). A distinção de nomenclatura é meramente situacional e foi mudando ao longo dos anos, conforme os estudos em língua japonesa avançavam. Em um primeiro momento, as gramáticas japonesas mencionavam as onomatopeias/mimésis apenas quando se

⁷ 擬声語・擬態語の大部分は英語では一語の動詞で表現できることに気づかされたのである。英語は音感を描写する動詞が非常に豊富だが、日本語はこの種の動詞が少ないので、音感を示す擬声語を動詞の前につけて、擬声・擬態表現を作り出しているのである。例えば歩き方の場合、*plod*（とぼとぼ歩く）、*stalk*（のそりのそり歩く）、*toddle*（よちよち歩く）、*tramp*（どしんどしん歩く）など。

⁸ Exemplo retirado de LUYTEN, 2002, p.181.

referiam a tipos de advérbios (*fukushi* - 副詞) que representavam sons, vozes e estados dos seres animados/inanimados. De acordo com o Suzuki (2007) o termo *Giseigo* apareceu pela primeira vez em 1902, no **Kokugo Shin Buntan** (国語新文典 – “Nova Gramática da Língua Japonesa”), e foi oficialmente dicionarizada apenas em 1915, no **Dai Nihon Kokugo Jiten** (大日本国語辞典 – “Grande Dicionário da Língua Japonesa”). Já o termo *Gitaigo* parece ter surgido em 1905, porém, sua dicionarização só ocorreu 30 anos depois, no **Dai Jiten** (大辞典 – “Grande Dicionário”). Apesar de ter surgido apenas em 1932, hoje em dia o termo *Giongo* é utilizado como sinônimo de onomatopeia, talvez por sua abrangência de significado; porém, como ressalta Suzuki (2007), não há necessariamente um consenso entre os teóricos japoneses, o que, muitas vezes, pode tornar a escolha da nomenclatura a ser utilizada confusa para quem não é especialista no assunto.

Para este estudo, iremos adotar a divisão de Ono (1994) e Chang (2000), fazendo referência a onomatopeias *Giongo/Giseigo* e mimésis *Gitaigo/Gijôgo*.

4.2.1. CLASSIFICAÇÃO

Antigamente, as onomatopeias/mimésis apareciam sob forma (e função) adverbial (副詞形態 – *fukushi keitai*); porém, também podiam assumir forma (e função) verbal (動詞形態 – *dôshi keitai*) quando acrescidas da terminação “*meku*” (メク), uma espécie de “sufixo” que acompanhava certos verbos da língua clássica japonesa, e também transformavam substantivos, adjetivos em verbos. As onomatopeias/mimésis presentes na coletânea de narrativas *setsuwa Konjaku Monogatari*shû (“Narrativas de Hoje e de Outrora”), compilada na primeira metade do século XII, apresentavam essas características (SAKURAI, 1966).

Atualmente, as onomatopeias/mimésis funcionam como advérbios (副詞 *fukushi*), principalmente quando acompanhados da partícula *ni* e *to* – atenuando o efeito das

onomatopeias/mimésis ou formando uma oração integrante -; como adjetivos (形容詞 *keiyôshi*) e até mesmo como substantivos, quando acompanhados da partícula *no*. Contudo, essa classificação serve apenas como orientação, visto que muitos gramáticos afirmam ser de imensa dificuldade identificá-las gramaticalmente.

Há também onomatopeias/mimésis que se ligam a verbos ou partículas específicas, como a onomatopeia “*Niko-niko*” (“sorriso espontâneo”) que se liga ao verbo *warau* (“sorrir”) ou *suru* (“fazer”), ou a mimésis “*Nuru-nuru*” (“sensação escorregadia”), que se liga ao substantivo por meio da partícula *no* ou ao verbo *suru*.

4.2.2. FORMAÇÃO

Hamano (1998), conduzindo um detalhado estudo sobre o sistema das onomatopeias/mimésis japonesas, afirma haver dois grandes tipos de estruturas: as de raiz CV e as de CVCV (em que C é “consoante” e V é “vogal”) que podem ser acrescidas da partícula *to* (chamada pela pesquisadora de Q – partícula de citação), de nasais (/N/), ou de um segundo elemento vocálico para a raiz CV. Assim, há uma enorme variedade de combinações para se formar uma onomatopeia. A pesquisadora também salienta que dois processos são identificados na formação de onomatopeias/mimésis: a repetição e a reduplicação (sendo que a última, pode ser dividida em reduplicação prosódica e reduplicação melódica) (HAMANO, 1998, p.37).

Os exemplos (1) e (2) indicam um caso de repetição; já o par (3) e (4), de reduplicação.

(1) *Tsukue no ue wo **paN**-to hon de tataita.*

(“Bateu (**blam!**) na mesa com o livro.”)

(2) *Tsukue no ue wo **paN paN**-to hon de tataita.*

(“Bateu na mesa **um par de vezes** com o livro.”)

(3) *Tsugi kara tsugi e to yatsugibaya ni **poN poN-to** kotoba ga tondekururu.*

(“As palavras pulavam/saltavam de sua boca uma após a outra, **como se fossem** flechas.”)

(4) *Kona wo **pa-pa-to** ireta.*

(“Eu pus a farinha dentro em **movimentos rápidos**.”)

Sobre isso, Hamano (1998) salienta que onomatopeias/mimésis formadas por CV são mais icônicas que as CVCV, já que reproduzem com maior aproximação o efeito sinestésico que o som originava na vida real. Percebe-se no exemplo (1) que a onomatopeia Giongo “*paN*” busca reproduzir o som que o livro fez ao chocar-se na mesa; já a repetição CVN-CVN-Q “*paNpaN-to*” passa a ideia da quantidade de vezes que o livro se chocou na mesa. Porém, os dois primeiros exemplos ainda são mais icônicos que o par (3) e (4), que remetem mais ao modo como o movimento ocorreu – neste caso, a rapidez em que ocorreram – em vez de remeter ao som que emitiram ou à quantidade de vezes (HAMANO, 1998, p.66).

Hamano (1998) ainda comenta que, nas onomatopeias/mimésis CVCV há uma diferença funcional entre C1 e C2 (em que C1 é a “primeira consoante” e C2 é a “segunda consoante”): a primeira consoante diz respeito à natureza tátil do objeto envolvido na ação/estado; a segunda se refere ao tipo de movimento. Em suma, esta relação se configura como na tabela abaixo.

Tabela 1 – Diferenças entre C1 e C2 de onomatopeias/mimésis CVCV

C1 expressa	C2 expressa
/p/ superfície tensa leve; pequeno; fino	/p/ explosão; quebra; firmeza /b/
/b/ superfície tensa pesado; grande; áspero	/t / atingir uma superfície contato próximo concordar totalmente

/t/ ausência de superfície
leve; pequeno; fino

/k/ abrir; quebrar; inchar;
expandir; soprar para fora
emitir de dentro; emergir
movimento de dentro para fora

/d/ ausência de superfície
pesado; grande; áspero

/s/ contato suave
fricção

/k/ superfície dura
leve; pequeno; fino

/h/ respirar

/g/ superfície dura
pesado; grande; áspero

/m/ ?

/s/ corpo “não-viscoso”; quietude
leve; pequeno; fino

/n/ curvar; elasticidade
indeterminação
falta de força
fraqueza

/z/ corpo “não-viscoso”; quietude
pesado; grande; áspero

/y/ som de várias origens
imprecisão
infantilidade

/h/ fraqueza; suavidade
falta de confiança; indeterminação

/w/ suavidade
tontura
imprecisão

/m/ escuridão

/f / rolar; movimento fluido

/n/ viscosidade; fineza; lentidão

/y/ movimento vagaroso
movimento oscilante
movimento sem confiança

/w/ barulhos humanos

Quanto à formação desses vocábulos, o **A Dictionary to Basic Japanese Grammar** (1989) descreve algumas formas:

A) Consoantes sonoras e surdas: as consoantes sonoras reproduzem sons de objetos grandes, pesados e desajeitados, ou situações de sujeira; as surdas representam sons de objetos pequenos, leves ou graciosos. Ex.:

Kira-kira ((to) *hikaru*) (きらきら(と) 光る)

(cintila de modo mais brilhante)

Goro-goro ((to) *korogaru*) (ごろごろ(と)転がる)

(objetos pesados rolando)

Pota-pota ((to) *ochiru*) (ぽたぽた(と)落ちる);

(pequena quantidade de líquidos goteja)

Bota-bota ((to) *ochiru*) (ぼたぼた(と)落ちる);

(grande quantidade de líquidos goteja)

B) Consoantes Velares - /k/ e /g/: representam mudança súbita, separação, dureza, nitidez. Ex.:

Kachi-kachi ((ni) *kôru*) (かちかち(に)凍る);

(congelar de modo intenso/duro)

Garatt ((to) *kawaru*) (がらっ(と)変わる);

(mudar completamente/de modo súbito)

Pokkuri ((to) *shinu*) (ぽっくり(と)死ぬ);

(morrer repentinamente)

Kukkuri ((to) *mieru*) (くっきり(と)見える);

(estar claramente visível)

C) Fricativa alveolar - /s/: momentos de silêncio ou ação rápida e silenciosa. Particularmente, o /sh/ expressa emoção humana. Ex.:

Satt ((to) tachiagaru) (さっ(と)立ち上がる);
(levantar silenciosamente)

Shito-shito ((to) furu) (しとしと(と)降る);
(chover silenciosamente)

Shinmiri ((to) hanasu) (しんみり(と)話す);
(falar de modo mais silencioso, íntimo)

Shin ((to) suru) (しん(と)する);
(ficar em silêncio)

D) Vibrante alveolar - /r/: fluidez, suavidade e coisas escorregadias. Ex.:

Sura-sura ((to) shiteiru) (すらすら(と)している);
(estar magro)

Nuru-nuru (shiteiru) (ぬるぬるしている);
(estar/ser pegajoso, escorregadio)

E) Consoantes nasais - /m/ e /n/: Suavidade, calor, noção de tato. Ex.:

Nayo-nayo ((to) shiteiru) (なよなよ(と)している);
(ser/estar delgado e delicado)

Nuru-nuru (shiteiru) (ぬるぬるしている);
(estar/ser pegajoso/escorregadio)

F) Bilabial oclusiva surda - /p/: sons explosivos e abruptos. Ex.:

Pui ((to) *deteyuku*) (ふい(と)出て行く);

(sair repentinamente)

Pokkari ((to) *ukabu*) (ぽっかり(と)浮かぶ);

(flutuar de forma leve)

G) Semi-vogal – a semi-vocal /y/ representa fraqueza, lentidão e suavidade. Ex.:

Yobo-yobo ((ni) *naru*)

(ficar senil, envelhecido)

Yukkuri ((to) *hanasu*)

(falar lentamente)

H) Vogal Posterior Fechada /u/ – A vogal posterior /u/ representa aspectos relacionados ao psicológico e fisiológico dos seres humanos. Exemplos:

Uto-uto (*suru*)

(cochilar)

Uzu-uzu (*suru*)

(estar inquieto, querendo fazer algo)

Uttori (*suru*)

(ser/estar encantado, embevecido/enlevado)

Ura (*sabishii*)

(de certo modo/um pouco triste)

I) Vogal Posterior Semi-fechada /o/ – costuma representar características psicológicas com carga negativa de seres humanos. Exemplo:

Odo-odo (*shiteiru*)

(estar amedrontado)

Ota-ota (*suru*)

(não saber o que fazer, estar perdido)

Ome-ome (*(to) damasareru*)

(ser traído de forma descarada)

J) Vogal Anterior Semi-fechada /e/ – A vogal semi-fechada /e/ transmite a ideia de ações realizadas de modo vulgar, não-polido, exagerado. Exemplo:

Hebereke (*((ni) naru)*)

(ficar totalmente bêbado)

Hera-hera (*((to) warau)*)

(rir sem motivo, de forma vulgar)

Meso-meso (*((to) naku)*)

(choramingar)

Compreendendo, então, o que são as onomatopeias das línguas portuguesa e japonesa, iremos discorrer sobre como elas se apresentam nas Histórias em Quadrinhos e Mangás.

4.3. ONOMATOPEIAS E QUADRINHOS

Não havia onomatopeias nos primeiros Quadrinhos; o interesse residia nos textos abaixo do desenho, que explicavam tudo, descreviam as ações, configuravam os diálogos, etc.

As onomatopeias não são, em absoluto, uma criação original das histórias em quadrinhos. (...) encontram-se onomatopeias, tanto em escritores antigos (Gil Vicente) quanto em modernos, e na linguagem infantil e no tupi antigo. (AIZEN, 1977, p.288)

Depois do surgimento dos primeiros filmes sonoros em 1927, os Quadrinhos vão buscar neles “mais um elemento que possa dar uma maior movimentação, exprimindo sons e ruídos que não podiam figurar nos diálogos (balões): o bater de uma porta, o tiro de uma arma de fogo etc.” (AIZEN, 1977, p.291) – são as onomatopeias, que conferem uma nova gama de possibilidades e mobilidade para as HQs. Porém, no início, as onomatopeias só tinham espaço nas histórias infantis, cômicas, de terror, de super-heróis, sendo praticamente ignoradas nas HQs que tratavam de temas mais “sérios”, como biografias, romances, entre outras. As histórias de Flash Gordon e Tarzan, por exemplo, não utilizavam onomatopeias pois seus autores desejavam “conferir a seus trabalhos uma seriedade e uma dignidade que eles tinham consciência de possuir” (AIZEN, 1977, p.292).

Quando a televisão surge em 1943, as onomatopeias já eram frequentemente utilizadas, inclusive com algumas delas já sendo incorporadas à fala cotidiana das camadas mais populares dos Estados Unidos, França, Espanha e também do Brasil. Porém, a linguagem dinâmica, simples e de amplo alcance da TV forçou os Quadrinhos a passarem por algumas mudanças drásticas – reduzir a quantidade de textos e valorizar mais a ilustração e onomatopeias. Outro ponto relevante na história das onomatopeias foi durante a década de 60, na chamada “Era de Prata” dos *comics*, em que o gênero super-herói ressurgiu e, com ele, narrativas mais

agressivas, movimentadas e dinâmicas que deram o espaço necessário para as onomatopeias crescerem ainda mais. Uma das provas do poder que as onomatopeias ganharam a partir desta década foi com a popular série **Batman** que trouxe para a televisão o recurso da onomatopeia, “utilizando-a, desenhada, para criar, na tela, um clima de **comics**” (AIZEN, 1977, p.296, grifo do autor).

A renovação americana nos Quadrinhos também ecoou nos mangás através da figura de Osamu Tezuka. Incorporando elementos dos *comics* e dos filmes de Walt Disney nos quadrinhos japoneses – os olhos grandes, características faciais exageradas, linhas de ação, enquadramento e as onomatopeias, que já eram observadas em produções anteriores, porém, com menos expressividade – Tezuka acabou fundamentando aquilo que hoje se considera por “mangá moderno”. Atualmente, o uso expressivo de onomatopeias/mimésis é tido como uma característica peculiar dos mangás, a ponto de que são constantemente criadas novas onomatopeias e, algumas delas, já dicionarizadas, têm sua origem cunhada pelo uso constante nas histórias em quadrinhos japonesas.

E ainda, é muito comum que as onomatopeias/mimésis apresentadas nos mangás não estejam presentes nos dicionários comuns e nem mesmo sejam utilizadas nas conversas cotidianas. Por assim dizer, vê-se que grande número delas são criações dos autores de mangás (AMANUMA, 1978, p.3. Tradução nossa).⁹

E é sobre a maneira como as onomatopeias/mimésis se apresentam nos mangás que iremos discorrer a seguir, fazendo um contrapondo com as onomatopeias em Quadrinhos ocidentais.

4.3.1. ONOMATOPEIAS: QUADRINHOS OCIDENTAIS VERSUS MANGÁS

⁹ また、これら漫画に現れる擬音語・擬態語は、一般の国語辞典に採録されていないことはいうまでもなく、日常会話にも使われることがないようなものも非常に多い。いわば、その漫画の作者の創作であるようなものが数多く見られるのである。

As onomatopeias são um dos elementos mais característicos dos Quadrinhos, dadas suas características espontâneas e impactantes, sendo indispensáveis na sua elaboração, podendo servir também como um elemento de direcionamento da leitura. Como um representante da comunicação de massa que dialoga e faz uso de elementos de outras linguagens, os Quadrinhos são – ao mesmo tempo – um produto universal e culturalmente marcado. Assim, não é de estranhar que, mesmo fazendo parte do hipergênero Quadrinhos (RAMOS, 2009) – um *comics* norte-americano terá diferenças quando se comparado a um francês, italiano, britânico, e japonês; diferenças estas que residem não apenas na língua do país que produz o Quadrinho em questão, mas também nos elementos constituintes de sua linguagem – a disposição dos quadros, a narrativa, e as onomatopeias.

Focando no tema deste estudo, para um leitor habitual de HQs, as diferenças quanto às onomatopeias em Quadrinhos ocidentais e mangás podem passar despercebidas, visto que a obra é lida como um todo, não em fragmentos. Porém, ao se reproduzir um mangá em terras ocidentais, percebe-se que há pouco entendimento da importância das onomatopeias dentro da composição dos quadros e suas formas de apresentação gráfica. Ao se traduzir um mangá as dificuldades são ainda maiores, já que o trabalho vai além do visual, entrando na esfera cultural da língua em questão. De acordo com Cagnin (1975), as histórias em quadrinhos tornam um signo icônico em simbólico, acontecendo também o inverso, como ocorrem com as letras, balões, legendas e onomatopeias. Segundo ele, as onomatopeias inseridas nos quadrinhos apresentam dois aspectos, o *analógico* e o *linguístico*: o primeiro diz respeito ao tamanho dos grafemas, volume, tridimensionalidade, enquanto o segundo se aproveita da qualidade sonora do grafema representado. Então, o ruído nos quadrinhos possui um valor muito mais visual do que linguístico. A onomatopeia, então, pode ser considerada como um “ícone”, sob o conceito de McCloud (1995), que passou por certo processo de fixação ao ser utilizado certo número de vezes nos quadrinhos, já sendo incorporado à sua linguagem. Temos, por exemplo, o caso de “Blam” e “Crash” - que permitem ao leitor inferir seu uso na cena sem necessitar recorrer aos detalhes deixados pelo autor (a arma, a cena da batida de carro, etc.)

Figura 37 – A onomatopeia vermelha e a fumaça saindo do cano da arma dão pistas para o leitor inferir que houve um tiro, mesmo sem a bala e sua trajetória ter sido propriamente desenhada

Acopladas com os elementos gráficos, como a cor e a disposição nas páginas, as onomatopeias tentam reproduzir agressividade, movimentação, sentimentos, além dos ruídos próprios de animais, etc.

Mas o que torna a onomatopeia algo tão distinto nos mangás? Primeiro, devemos levar em consideração a presença quantitativa desse recurso sonoro nos quadrinhos japoneses. Apenas para efeito ilustrativo, na edição #13 do *comics Lanterna Verde* (vol.3, Panini Comics, 2003), em que o herói enfrenta o vilão Onomatopeia no arco “O Som da Violência”, há a ocorrência de 43 onomatopeias; já no volume 17 de **Shaman King** (Editora JBC, 2003), um *Shônen* mangá (história direcionada ao público masculino na faixa etária de 12 a 18 anos) também voltado para a ação, no mesmo número de páginas há a ocorrência de 93 onomatopeias.

Em relação ao público adolescente feminino, encontramos na edição #34 de **Turma da Mônica Jovem** (Panini Comics, 2011) cerca de 10 onomatopeias, um número muito pequeno se comparado com as 105 onomatopeias presentes no volume 23 de

Sakura Card Captor (Editora JBC, 2001), que também é voltado para um público semelhante ao da **Turma da Mônica Jovem**. Em um mangá, sequências de ação semelhantes às da figura abaixo, sem nenhuma onomatopeia, raramente são encontradas.

Figura 38 - Homem-Aranha e Homem de Ferro.

Figura 39 – Página tradicional de *Shōnen* mangá de ação, recheadas de onomatopeias bem expressivas.

Figura 40 – Mesmo sendo muito utilizadas nos *Shônen* mangá de ação, é possível ver páginas quase nulas de onomatopeias, como esta de *Hunter x Hunter*. Em mangás de temas mais adultos, por exemplo, as onomatopeias são usadas com muita parcimônia.

Com base nessa observação, embora que superficial, percebe-se que há uma maior presença de onomatopeias em quadrinhos japoneses do que em *comics* e quadrinhos nacionais direcionados para o mesmo público. Cabe ressaltar que há exceções – da mesma forma que se encontra mangás com pouco uso de onomatopeias, pode também haver histórias em quadrinhos ocidentais com um maior uso desse recurso.

Figura 41 – Zeróis, do quadrinista brasileiro Ziraldo, é um bom exemplo de que também há HQs nacionais com bastante uso de onomatopeias (embora, neste caso específico, o uso da onomatopeia foi mais do que apenas um recurso sonoro, mas também um possível “argumento” no qual se centra a história em quadrinho).

Ainda em comparação com os quadrinhos ocidentais, Luyten (2002), no artigo **Onomatopeia e mimésis no mangá: a estética do som**, faz referência ao fato de que a representação gráfica das onomatopeias nos mangás atinge um grau elevado, visto que é muito bem integrada na estrutura do quadrinho, harmonizando perfeitamente com o desenho das personagens e o cenário, o que dificulta a distinção entre o que é onomatopeia e o que é desenho para o leitor não acostumado com quadrinhos japoneses; isto nos leva à questão: como se dá a “representação gráfica” das onomatopeias nos mangás?

Até hoje, o mangá continua sendo impresso em preto-e-branco, salvo as edições especiais que possuem algumas páginas coloridas. O que poderia ser visto como um entrave, na realidade, tornou-se mais um desafio à criatividade dos autores japoneses, que conseguiram aumentar a expressividade das onomatopeias, mesmo em tons monocromáticos, com o uso inteligente dos diferentes sistemas de escrita.

A língua japonesa moderna utiliza três sistemas gráficos concomitantemente: *kanji* – os ideogramas – para grafar palavras ou partes de palavras que exprimem conceitos, idéias ou noções; *hiragana*, para grafar os elementos gramaticais (partículas, etc.) próprios da língua japonesa e *katakana*, para grafar palavras de origem estrangeira. E ainda, há um quarto, se considerar que também fazem uso do alfabeto latino em dadas ocasiões. Normalmente, onomatopeias do tipo *Giongo* são grafadas em *katakana*, pois a simplicidade de seus traços, mais agudos que os do *hiragana*, dão um efeito gráfico mais apropriado aos sons. As onomatopeias criadas apenas nos mangás (não-dicionarizadas) também são grafadas em *katakana*. A utilização desse silabário pelas onomatopeias faz com que não pareçam palavras japonesas se comparadas às mimésis *Gitaigo*, grafadas em *hiragana*, já que o *katakana* é usado na escrita de estrangeirismos.

Figura 42 – Vogal /a/ nos silabários *hiragana* e *katakana*, respectivamente.

Porém, nem todas as onomatopeias obedecem a essa regra comum. Algumas onomatopeias do tipo *Giseigo*, como “*Wan-wan*” (latido do cão), também são escritas em *hiragana*, da mesma forma as mimésis *Gitaigo* também são escritas em *katakana*. A escolha de qual silabário utilizar no momento da escrita está intimamente ligada ao efeito que se pretende transmitir na utilização das onomatopeias. A mimésis *Gitaigo* “*Niko*” (sorriso agradável, gentil) geralmente é grafada em *hiragana* (Figura 43), por significar uma situação de sorriso amigável, simpático, como ocorre nessa situação, em que dois colegas de classe descobrem afinidades em comum. Já na Figura 44, “*Niko*” é grafada em *katakana*, pois apesar de expressar um sorriso amigável, ele é compartilhado entre duas pessoas que se conhecem apenas naquele momento. O *katakana* ajuda a expressar o ligeiro “desconforto” do sorriso.

Figura 43 – Tradução da onomatopeia “*Nikott*” para “Sorrisos!”. O *hiragana* dá mais suavidade à cena.

Figura 44 – “*Niko*”: traduzido por “Sorriso”. Grafado em *katakana*. As linhas mais retilíneas aludem ao desconforto que a onomatopeia imprime e à característica formal e polida das personagens envolvidas.

Nas histórias em quadrinhos, as características gráficas das letras usadas para grafar a onomatopeia são pertinentes à sua decodificação: a forma e tamanho das letras de uma onomatopeia são parte integrante de seu efeito no leitor. Meireles (2007, p.160) denomina esse aspecto como “‘grafoestilístico’ (*graphostilistisch*),

referente a características gráficas pertinentes utilizadas na visualização de sons e emoções”. Isto é, a cor, o tamanho, a direção e a fonte utilizada para grafar a onomatopeia terão um papel fundamental no momento do leitor decodificar seu sentido e considerá-la como parte efetiva da cena descrita. Nos *comics* ocidentais, normalmente, as onomatopeias são coloridas, escritas em letras maiúsculas, e o seu tamanho relativo indica o volume ou a intensidade do som; já a fonte utilizada tenta ao máximo “capturar a essência do som” (McCLOUD, 1995, p.134).

Observe, na Figura 45 abaixo, que a fonte da onomatopeia “Ba-Dooom” sofre alterações que podem indicar: (a) o movimento da explosão, orientando o leitor quanto à direção que o impacto da explosão segue; (b) o momento da ação – “Ba” - poderia ser o som ocorrido no momento do choque, e “Dooom” seria a explosão propriamente dita.

Figura 45 – “BA-DOOOM”.

Nos mangás, devido ao sistema de escrita da língua japonesa, não há diferenciação entre maiúscula e minúscula. Esta se dá exclusivamente pelo tamanho, representação gráfica e alfabeto utilizado no momento da grafia da onomatopeia. O local onde uma onomatopeia se encontra dentro da imagem é idêntico com o lugar e o momento onde ocorre o som ou ruído, tanto que a onomatopeia chega a ser

adaptada espacialmente ao som em duração e direção. Vários painéis podem ser ligados por uma onomatopeia, que se torna então um fator temporal.

Figura 46 – As onomatopeias “ZAAAAHHH” e “BSURUUUU” seguem a direção do movimento.

Os autores japoneses conseguiram muito bem que a fonte e o estilo da grafia se tornassem grandes aliados no momento de transmitir a “essência do som”, como se pode ver nas figuras abaixo.

Figura 47 – Maneiras de se transmitir a “essência” do som através da grafia.

Figura 48 – “*Pekori*”, traduzida por “VUP”. A grafia da onomatopeia combina com a protagonista Sawako, que sempre tenta fazer o bem para as pessoas, mas por se assemelhar à personagem Sadako, dos filmes de terror japonês *Ring* (*O Chamado*, no Brasil), sempre acaba passando para os outros uma aura sombria. A fonte utilizada dentro do balão também se assemelha à da onomatopeia.

Figura 49 – A onomatopeia “*Jyân*” (“TCHARAM”) também é grafada com uma tipografia mais refinada, que corrobora com o efeito cômico da cena – um homem seminu vestido com tutu de bailarina e uma cinta de cisne.

Figura 50 – Neste caso, a onomatopeia “Mukin” (“VUP”) tem uma tipografia mais agressiva, combinando com o ar “selvagem” do personagem.

Em vista disso, o mangá possui uma “vantagem cultural” ao se valer de três sistemas de escritas para tentar “reproduzir visualmente” o som, aliando-os à forma que melhor se aproxima do efeito idealizado. Além disso, os autores podem colocar as onomatopeias em qualquer sentido de leitura (exceto de baixo para cima), o que já produz um efeito diferenciado no momento de posicioná-las na direção em que o som se origina, efeito este que – em determinadas situações, como nos casos em que a origem do ruído se faz da direita para a esquerda – não é tão bem executado pelos quadrinhos ocidentais.

Figura 51 – A onomatopeia “*Doshatt*”, traduzida por “BTAM” está de ponta cabeça, indicando de onde vem o som, e é lida da esquerda para a direita.

Além disso, até os dias atuais, o sistema de produção de quadrinhos no Japão segue os moldes clássicos: o autor principal (o mangaká, propriamente dito, e que na maior parte das vezes também é o roteirista) se encarrega de desenhar os personagens principais, e alguns assistentes são os responsáveis pela inserção dos cenários de fundo, retículas, arte-final de cabelos, retoques, etc. As onomatopeias são inseridas por último, e sua arte é feita à mão. Logicamente, com o advento dos computadores, muitos artistas utilizam de softwares para inserir cenários e até mesmo para desenhar o rafe da história, contudo, a maior parte ainda prefere desenhá-las à mão. Assim, aumentam-se ainda mais as possibilidades de efeito estético, já que algumas onomatopeias são tão pequenas e simples que muitos leitores passam despercebidos por elas, ou sequer imagina serem partes da “trilha sonora” do quadro. Desenhar a onomatopeia à mão não é exclusividade dos mangakás, mas parece que entre os autores ocidentais ainda há certo “padrão” no tamanho utilizado para sua grafia, talvez para que não sejam desconsideradas pelo leitor.

Entretanto, a maior diferença (que se torna dificuldade, quando falamos em tradução) das onomatopeias dos mangás em relação aos *comics* deva ser a presença das mimésis *Gitaigo*. Um dos exemplos do uso desses vocábulos nos mangás é o da Figura 52, cena em que uma menina fica ruborizada por receber a declaração de amor do seu amado. Nos quadrinhos, o rubor da garota seria representado por alguns riscos ou pela cor vermelha em suas bochechas; nos mangás, além desses recursos (o vermelho das bochechas seria representado por uma retícula), com certeza haveria a mimésis “*Kaa*”, que transmite o “som” do rubor. Neste caso, “*Kaa*” não representa um som, mas sim uma resposta física (o rubor) em relação a uma situação (a vergonha). A figura abaixo é um exemplo clássico de seu uso nos mangás.

Figura 52 – “*Kaa*” (“VERMELHA...”): exemplo de *Gitaigo*, representa o “rubor” das personagens. A letra volumosa, somada ao desenho de vapores ao fundo, reforça a ideia de “fervor” com o rubor do rosto. As linhas diagonais que cobrem a personagem também representam a quentura. “*Doku-doku*” (“T-TUM! T-TUM!”) indicam as batidas fortes e nervosas do coração da menina.

Como a língua japonesa lança mão do uso intenso de onomatopeias principalmente na oralidade, não é de se espantar que os mangás também se apropriem delas para enriquecer o fundo sonoro de suas histórias. E ainda, a diversificação dos temas e da narrativa das histórias em quadrinhos trouxe a necessidade de reproduzir sons variados, criando, então, novas onomatopeias. Sons de ambiente natural como o do vento, água corrente, folhas farfalhando ou barulhos específicos de novas máquinas

e aparelhos que circundam as cidades foram representados de diversas formas, assim como são percebidos diferentemente em cada ocasião e em relação a sua importância na trama. Essas onomatopeias são social e culturalmente típicas e marcantes como qualquer paisagem visual. Os mangás, principalmente, possuem uma intensa – e extensa – variedade de sons, indo dos mais vagos (som de explosões em geral) aos mais específicos (som de passos extremamente lentos e desconfortáveis, diferença entre explosões de objetos grandes e compridos, etc.). Esta grande diversidade de representações de sons é uma das dificuldades dos tradutores quando em vistas de se traduzir um mangá para outras línguas.

Figura 53 – O ciciar das cigarras é representado por “MIIHN”, onomatopeia muito utilizada para compor a paisagem de fim da tarde no verão. “Jiwa-jywa” (“Tz Tz Tzzz”) é uma mimésis Gitaigo que transmite a sensação de “tempo que passa vagorosamente, devagar”. Neste quadro, ela reforça a sensação de tédio que a personagem sente e de “latência” que se tem durante as tardes de verão.

5. ESTRATÉGIAS DE TRADUÇÃO

Como citado na Introdução deste presente trabalho, buscamos elencar as estratégias tradutológicas utilizadas pelos tradutores no momento da tradução/adaptação das onomatopeias japonesas nos mangás para língua portuguesa. Porém, antes de adentrarmos para a análise do *corpus* em si, julgamos ser necessário introduzir as estratégias de tradução teorizadas por alguns dos estudiosos mais renomados dos estudos tradutológicos. Para tal tarefa, escolhemos as estratégias citadas por Vinay & Darbelnet (1958), Nida (1964), Reiss (2000) e Berman (2002), pois consideramo-nas como base para quaisquer pesquisas acerca de traduções e as estratégias por eles listadas parecem ser as que mais se ajustaram à proposta desta pesquisa.

Além disso, neste capítulo também trataremos sobre as especificidades das traduções de Quadrinhos e de onomatopeias da língua japonesa.

5.1. VINAY & DARBELNET

Vinay & Darbelnet, na obra **Stylistique comparée du français et de l'anglais: méthode de traduction** (1958, primeira edição), abordam a tradução inserida no campo da estilística comparada, tratando a teoria da tradução como uma disciplina específica, possuindo suas técnicas e problemas particulares. Os autores abordam sete procedimentos técnicos na tradução, divididos em Diretos e Oblíquos. Dentro do primeiro está o *empréstimo*, *decalque* e a *tradução literal*; e nos procedimentos Oblíquos a *transposição*, *modulação*, *equivalência* e *adaptação*.

O *empréstimo* é o uso na língua de chegada de expressões e termos da língua de partida; o *decalque* subdivide-se em dois tipos: *decalque de expressão* – que introduz um modo de se expressar na língua de partida que respeite as estruturas

sintáticas da língua de chegada– e o de *estrutura* – introduz uma nova estrutura na língua de chegada advinda da língua de partida; a *tradução literal*, segundo eles, é o paralelismo semântico, sintático e lexical de modo que se torne desnecessário qualquer mudança estilística.

Já nos procedimentos Oblíquos, a *transposição* ocorre quando determinada categoria da língua de partida é traduzida por outra na língua de chegada (mantendo sua equivalência semântica, mas não estilística); a *modulação*, ou a mudança de ponto de vista; a *equivalência*, quando o estilo e a estrutura da construção em língua de chegada são diversos daquela da língua de partida apesar de referir-se à mesma situação da última, e a *adaptação*, em que dada situação referida pela língua de partida não existe na língua de chegada.

5.2. NIDA

Nida (1964) aprofunda suas questões sobre a tradução através de análises que realizou em textos bíblicos. Em sua obra, o autor trata a tradução como um ato comunicativo, onde o tradutor deve buscar duas *equivalências*, a *formal* e a *dinâmica*. A primeira refere-se basicamente à fonte, isto é, deve revelar o máximo possível a forma e o conteúdo da mensagem original. Já a *equivalência dinâmica* é o equivalente mais aproximado possível da mensagem em língua de partida. Nida, porém, ressalta que a *equivalência formal* muitas vezes tende a distorcer a mensagem, visto que pode haver uma quebra no elo comunicado entre texto de partida e texto de chegada. Para que se produzam os equivalentes corretos, ele sugere cinco técnicas de ajuste: *adições*, *subtrações*, *alterações*, *notas de rodapé* e *ajustes culturais*.

As *adições* aumentam a tradução com informações adicionais; as *subtrações* consistem na omissão ou substituição de termos que sobram no texto de partida, como repetições, nomes próprios substituídos por pronomes, etc.; as *alterações* são mudanças morfológicas, sintáticas ou semânticas que adaptam a mensagem às

estruturas da língua de chegada, as *notas de rodapé* são explicações necessárias de costumes, correções de discrepâncias linguístico-culturais, identificação de elementos geográficos desconhecidos, entre outros; e, por fim, os *ajustes culturais*, que são realizados por meio de neologismos, quando certos aspectos da cultura do texto de partida não são familiares à cultura dos leitores receptores.

5.3. BERMAN

Berman, em **A prova do estrangeiro** (2002), trata sobre as questões do ato de traduzir em geral. O título diz da relação entre o que é Próprio (*Self-same*) e o que é Estrangeiro, e se manifesta na manutenção do caráter estrangeiro do texto original; também é uma prova para o texto original já que, uma vez que ele é retirado de seu contexto, o poder da tradução é observado e revelado. Reforçar o caráter estrangeiro de um texto é a única forma de se ter acesso a ele, segundo Hölderlin (poeta alemão e tradutor de tragédias gregas, o qual inspirou o título do artigo) e retomado por Berman. A tradução, no decorrer da história, não afirmava o caráter estrangeiro dos originais, muito pelo contrário, sempre “privilegiou a naturalização dos textos” (BERMAN, 2002, p.284).

Segundo ele, há tendências ou forças que fazem a tradução se “desviar de seu objetivo essencial” (idem, 1964, p.286), designadas por *forças deformadoras no processo de tradução* (*deforming forces*), as quais são: *pastiche*, *imitação*, *adaptação* e *reescrita livre*; todo tradutor está exposto a elas, já que transformar o texto é inerente a ele (tradutor).

Afora estas – e causadoras delas –, Berman afirma haver doze tendências deformadoras no processo de tradução: a *racionalização* – atinge as estruturas sintáticas do original, na ordem discursiva, especialmente a pontuação, reorganizando frases e sequências de acordo com certo critério no discurso, típica de traduções etnocêntricas, pois promove uma mudança no signo; *esclarecimento* – tentativa de tornar o texto mais claro e de fácil compreensão, principalmente quando há ambigüidades, tornando o *indefinido* do texto de partida por *definido* no texto de

chegada; *expansão* – se manifesta na extensão do texto traduzido, que tende a ser mais longo do que o original devido às tendências deformadoras anteriores, porém, é vazia, pois não acrescenta nada ao original, e muitas vezes o confunde; *enobrecimento e vulgarização* – o primeiro trata de uma forma de reescrita, buscando a produção de sentenças elegantes, o texto é reescrito como um exercício estilístico, o segundo, sua contraparte, populariza a oralidade do original, utilizando uma *pseudo-gíria*, confundindo oralidade com fala; *empobrecimento qualitativo* – substituição de termos e expressões no texto de partida por outros que perdem a riqueza sonora ou icônica, pretendida por ele, no texto de chegada; *empobrecimento quantitativo* – perda lexical; *destruição dos ritmos* – a prosa também possui um ritmo, porém, este é mais sólido, produzindo resistência na tradução, o ritmo de uma prosa pode ser destruído pelo uso de todas as outras tendências deformadoras, como perdas lexicais, esclarecimentos, etc.; *destruição de redes de significação subjacentes* – a obra literária contém um texto “oculto”, com os quais alguns significantes se ligam, formando uma série de redes sob a superfície do texto apresentado para a leitura, se tais redes não são transmitidas, o processo de significação do texto é destruído; isso pode ocorrer no momento das decisões do tradutor, quando ele pode trocar, por exemplo, um adjetivo por outro que não aquele utilizado no texto de partida; *destruição dos padrões linguísticos*, consequência das tendências anteriores, tornam o texto traduzido mais homogêneo que o original; a *destruição das redes vernaculares ou sua exotização*, através da utilização de itálicos, isolando termos que não estão destacados no original, ou enfatizando palavras que expressam um determinado estereótipo – a exotização preserva o vernáculo, caminhando juntamente com a popularização; *destruição de expressões e idiomas* – ocorre principalmente nos provérbios, quando tenta-se substituir o estrangeiro pelo local – há equivalência em outras línguas, porém, eles não se traduzem; a última tendência é o *apagamento das superposições das línguas*, que diz relação entre a destruição da língua de partida do texto pela tradução.

5.4. KATHARINA REISS

Katharina Reiss, em **Type, kind and individuality of text** (2000), descreve três etapas de análise do texto e a reverbalização, que devem ser observadas pelo tradutor, de acordo com uma série de prescrições, principalmente relacionadas à tipologia textual.

Reiss, dentre os teóricos abordados, é a única que faz menção ao texto “multimidiático”, o qual é estruturado não apenas por um texto escrito, mas por uma larga rede de informações adicionais a ele, como imagem, música, gestos, expressões faciais, etc. Essa é a primeira etapa – estabelecer a tipologia do texto. A segunda consiste em estabelecer a variedade do texto, o que é “atos superindividuais de fala ou escrita, que são ligados a atos recorrentes de comunicação e nos quais padrões particulares de linguagem e estrutura se desenvolveram por causa de suas recorrências em tipos de conversas similares”¹⁰ (Reiss, 2000, p.165. Trad. nossa). A última etapa é analisar o estilo do texto, isto é, a análise de uma “superfície textual”¹¹ (idem, 2000, p. 166. Trad nossa). O último processo tradutório, a *reverbalização*, implica uma série de decisões a serem tomadas pelo tradutor a fim de estruturar o texto de chegada.

Assim, o processo de tradução para Reiss consiste na análise do texto de partida e reverbalização do texto de chegada. A identificação da tipologia e variedade textual determina o método de tradução e a atenção para com as convenções lingüísticas e estruturais dos textos, respectivamente. Portanto, um texto que objetiva privilegiar significados “não-simbólicos” deve ser traduzido *de acordo com o sentido e o significado* a fim de manter sua invariabilidade; um texto que traz um conteúdo artístico deve ser traduzido pela *identificação*, “o tradutor se identifica com a intenção artística e criativa do autor” (ibidem, 2000, p.167). Deve-se traduzir atentando-se para a organização artística do texto original a fim de provocar um efeito análogo no texto traduzido. Por fim, um texto que traz um conteúdo

¹⁰ “(...) super-individual acts of speech or writing, which are linked to recurrent actions of communications and in which particular patterns of language and structure have developed because of their recurrence in similar communicative constellations”

¹¹ “textual surface”.

estruturalmente persuasivo (publicidade, por exemplo) se traduz através de *adaptação*, tendo em vista os mecanismos psicológicos de persuasão na língua e cultura de chegada.

Ora, então, observamos os principais aspectos referentes às estratégias de tradução discutidas pelos autores em questão. Muitas delas são citadas por autores distintos, mas com nomenclaturas diferenciadas.

Tabela 2: Agrupamento das estratégias correspondentes.

Vinay & Darbelnet	Nida	Berman	Reiss
Empréstimo	---	Exotização	---
---	Adição	Expansão	---
	Alteração	---	
Transposição	---	---	---
---	Subtração	Empobrecimento quantitativo	---
Adaptação	Ajuste cultural	Esclarecimento	Tradução de acordo com o sentido e o

significado

Notas de rodapé

5.5. TRADUÇÃO DE QUADRINHOS

Os Quadrinhos compreendem um sistema narrativo formado pelos códigos visual e verbal, aproveitando-se de recursos de outras linguagens para formar uma linguagem autônoma. Assim posto, não seria estranho afirmar que sua tradução é uma “faca de dois gumes”: embora pareça, à primeira vista, se tratar de um trabalho “agradável”, visto seu caráter popular, ela apresenta diversos desafios ao tradutor, uma vez que seu efeito (humorístico, dramático, etc.) se manifesta tanto na linguagem verbal quanto na linguagem visual, pois é a interconexão entre esses dois sistemas sýgnicos que irá produzir o sentido para o leitor.

Enquanto o texto pode ser alterado, o mesmo não se pode dizer da imagem¹², por isso, o tradutor não deve ignorar a função da ilustração na tradução de Quadrinhos. Os *comics* devem ser vistos como uma tradução intercultural entre ambientes semióticos, portanto, o tradutor de Quadrinhos deve se ater a outros elementos presentes neles, mesmo que permaneçam inalterados, já que “ambos [sic] sistemas gráficos (verbal e visual) se completam na construção da mensagem e não poderiam estar separados” (SOUZA, 1997, p.37)

Portanto, o tradutor irá encontrar diversos elementos exclusivos dos Quadrinhos quando no momento do ato tradutório (além do texto, propriamente dito) – metáforas visuais, cenário, onomatopeias – e deverá levá-los em consideração para obter a mensagem final. Ora, como palavra e imagem estão intimamente relacionadas nos

¹² Segundo a lei de direitos autorais para histórias em quadrinhos, a imagem não pode ser modificada sem a prévia autorização do(s) autor(es).

Quadrinhos, a tradução, então, deverá levar em conta não apenas o texto, mas também a própria ilustração em si.

Souza (1997), ao propor um estudo sobre tradução de tiras humorísticas, aponta que um dos problemas das traduções de gêneros humorísticos é a falta de naturalidade nos contextos da língua de chegada, visto que diversas vezes o humor é construído através da desconstrução de valores culturais e linguísticos próprios do contexto da língua e da cultura de partida; a imagem reforça tais problemas, já que ela limita as possibilidades de tradução e não podem ser manipuladas pelo tradutor. A atividade de tradução através da relação entre imagem e texto é uma atividade complexa - “o texto remete à própria imagem – o desenho fornece o contexto para sua compreensão. O efeito cômico é obtido a partir da interação estabelecida entre esses dois sistemas gráficos” (SOUZA, 1997, p.45).

Nesse sentido, o *contexto* mostra-se como um aspecto de muita importância para o tradutor de Quadrinhos. Cagnin (1975) afirma que é por meio das “pistas” transmitidas por meio do contexto que o leitor recebe a mensagem e “consegue fazer diversos relacionamentos” (p.46). O autor classifica o contexto dos Quadrinhos em

1. *Contexto intra-icônico*: relação entre diferentes elementos da imagem.
2. *Contexto intericônico*: relação entre as imagens associadas em série ou sucessão (sequência).
3. *Contexto extra-icônico*: a imagem associada a elementos de natureza diversa (tempo, idade, instrução, sociedade, cultura, ambiente em que se dá a comunicação); poderia este contexto ser particularizado em:
 - *contexto situacional*, que congrega o conjunto de elementos comuns ao emissor e ao receptor no ato da comunicação;
 - *contexto global*, mais amplo, em que são colocadas todas as implicações culturais e espaço-temporais (impossíveis de delimitar, dada a imensa diversidade entre as pessoas) (CAGNIN, 1975, p.46)

O tradutor de Quadrinhos, então, deve sempre dar conta das “diferenças que surgem do contato interlinguístico como também das imagens que representam elementos estranhos ao ambiente cultural do leitor” (ARAGÃO, 2010, p.443), ainda mais quando estas se juntam às palavras para reforçar (ou causar) o efeito de sentido desejado pelo quadrinista.

Um bom exemplo de como a relação entre palavra e imagem influi na tradução de Quadrinhos é este trecho de **Love Hina**, mangá publicado pela editora JBC (Figura 54). No texto original em japonês, havia um trocadilho entre as palavras japonesas *kisu* (“kiss” – “beijo”); *kimuchi* (conserva coreana) e *kisu* (um tipo de vinagre). Na versão brasileira, o tradutor optou por substituir o trocadilho pelas palavras “beijo”, “queijo” e “beijo”, mantendo o jogo de palavras, porém, perdendo bastante da relação que havia entre as imagens.

Em seu artigo **Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation**, Klaus Kaindl lista uma série de aspectos específicos dos Quadrinhos, dos quais alguns são relevantes à tradução e podem ser modificados durante o processo tradutório. Kaindl os divide em três grupos: *linguísticos*, *tipográficos* e *pictóricos*. Os aspectos *linguísticos* podem ser divididos em diversas subcategorias – títulos, textos de diálogos, narrações, legendas e onomatopeias; os *tipográficos* servem como uma interface entre palavra e imagem - seu tamanho, proporção e extensão podem indicar a intensidade da emoção ou do barulho representado; por fim, os *pictóricos* são um conjunto de elementos visuais utilizados pelos Quadrinhos – tamanho e formato dos quadros, estilo de traço do artista, cores, perspectiva, etc. (KAINDL, 1999, p.273). Segundo o autor, todos “podem ser suprimidos ou alterados no processo de tradução”¹³ (KAINDL, 1999, p.275. Trad. nossa), porém, devemos tomar com ressalvas esta afirmação, pois nem todos os aspectos supracitados podem ser alterados durante o processo de tradução.

Kaindl também cita cinco estratégias de tradução que podem ser empregadas durante o trabalho de tradução de Quadrinhos: *repetitio* – a tradução procura chegar o mais próximo possível de como eram na língua de partida, como é o caso dos aspectos linguísticos e tipográficos; *deletio* – remoção de textos ou imagens; *adiectio* – adição de elementos linguísticos ou pictóricos ao material traduzido; *transmutatio* – mudança da língua de chegada a fim de se aproximar da língua de partida; e *substitutio* – substituição de um elemento linguístico, tipográfico ou pictórico por outro (KAINDL, 1999, p.275).

Considerando estas cinco estratégias de tradução citadas por Kaindl, percebemos que as traduções de mangás no Brasil mais se utilizam de *repetitio*; *adiectio* e *transmutatio*. Assim, o subcapítulo a seguir descreve algumas características da tradução de mangás no Brasil.

¹³ “(...)can be taken over or changed in the process of translation”.

5.5.1. TRADUÇÃO DE MANGÁS NO BRASIL

Desde a entrada dos primeiros mangás no Brasil, no fim da década de 80, muito se mudou com relação às suas traduções. No começo, os mangás eram traduzidos a partir do inglês, e publicados da mesma forma que as edições norte-americanas. Porém, a entrada de **Dragon Ball** e **Os Cavaleiros do Zodíaco** no mercado editorial, publicado pela Conrad Editora em 2000, fez com que se delineasse o formato que as edições de mangás possuem atualmente. Por imposição da editora japonesa detentora dos direitos das obras – a Shueisha –, ambos foram publicados no Brasil com o sentido de leitura japonês – da direita para a esquerda – e com as onomatopeias originais mantidas, fazendo assim com que se alterasse o mínimo possível da ilustração original.

Em 2001, quando a editora JBC lançou seus primeiros títulos de mangás – **Sakura Card Captors**, **Samurai X**, **Video Girl Ai** e **Guerreiras Mágicas de Rayearth** – a editora já seguiu o mesmo formato utilizado pela Conrad e que hoje é padrão da maioria das publicações do tipo no país, salvo exceções como **Naruto**, que mantém duas edições em publicação no momento – uma seguindo a norte-americana e outra, em formato menor (chamado *pocket*), conforme a original japonesa. No caso específico de **Naruto**, duas grandes diferenças entre a versão traduzida a partir da norte-americana e a original japonesa podem ser facilmente percebidas: a primeira refere-se à substituição total das onomatopeias/mimésis originais por suas traduções em inglês; a segunda diz respeito à censura de algumas imagens por serem consideradas ofensivas. Os dois casos se configuram como exemplos das estratégias de tradução *deletio* e *substitutio* (KAINDL, 1999), duas estratégias muito comuns nas traduções norte-americanas.

Figura 55 – Versão brasileira de *Naruto*, traduzida a partir da edição norte-americana.

Figura 56 – Original japonês de *Naruto*.

Figura 57 – À esquerda, edição brasileira traduzida partir da versão norte-americana; à direita, edição feita a partir da original japonesa. O dedo do personagem foi censurado na versão norte-americana.

A manutenção deste tipo de edição que interfere o mínimo possível na arte original japonesa – embora agrade aos leitores – traz uma série de dificuldades no ato tradutório. Arnaldo Oka, tradutor-chefe da editora JBC, cita seis peculiaridades dos mangás que dificultam o processo de tradução e adaptação: a) sentido de leitura (inclui-se aqui também a verticalização da leitura); b) citações; c) transliteração e adaptação de nomes próprios; d) onomatopeias; e) ditados e trocadilhos; f) gramática (OKA, 2008, p.178). Nos subitens a seguir, trataremos brevemente sobre estas peculiaridades, com exceção do item d, que, por constituir o tema desta pesquisa, será abordado mais adiante.

5.5.1.1. O SENTIDO DE LEITURA

Atualmente, o sentido de leitura parece não mais ser uma “dificuldade” para os leitores, que preferem ler os mangás o mais próximo possível das edições japonesas. Ainda assim, as edições brasileiras mantêm sempre uma página de aviso na última

página do mangá (onde seria o início de uma publicação com o sentido de leitura ocidental), indicando ao leitor a ordem correta de leitura da obra em si.

PARE!!!

Ei! Você está começando a ler o seu mangá pelo lado errado!!!

Apesar de parecer “coisa de maluco”, esta é a última página desta publicação. O que você tem em suas mãos é um mangá, o famoso quadrinho japonês. Ao contrário dos “comics”, os gibis americanos, os mangás são originalmente publicados com leitura oriental, feita da direita para a esquerda. Ou seja, o que no ocidente seria o fim da revista, na verdade no Japão é o início. Como a proposta da Editora JBC é de publicar os mangás da forma mais fiel possível aos originais japoneses, a maneira correta de você ler Love Hina será sempre da direita para a esquerda (veja quadro ao lado).

Os quadrinhos e os balões que contêm os diálogos também seguem a mesma regra: leia sempre da direita para a esquerda. Agora volte para o começo de seu mangá (o que normalmente seria a última página) e divirta-se.

Ordem de leitura dos quadrinhos

Outra coisa importante: a ordem de leitura dos balões também é diferente. Você deve sempre ler de cima para baixo e da direita para a esquerda. Veja o exemplo abaixo:

Figura 58 – Página padrão do “Pare” da Editora JBC. Os primeiros mangás, além da indicação da mão com o sinal de proibido, apresentavam um texto explicativo sobre o sentido de leitura oriental e um exemplo de uma página do mangá com a ordem em que se devem ler os balões.

Figura 59 – Conforme a aceitação do público, e dependendo do título, as páginas de “Pare” passaram a ser mais “resumidas”, sem o texto explicativo, e personalizadas, seguindo o estilo da história publicada.

Figura 60 – Página de “Aviso” da editora Panini.

Figura 61 – Embora seja uma publicação brasileira, a revista Turma da Mônica Jovem também inseriu uma página de “Aviso” indicando que adota o sentido ocidental de leitura, apenas por ter em sua capa a chamada “Em estilo mangá”. Esta é uma das provas de que o formato adotado pelas editoras brasileiras de mangás já é consagrado e totalmente aceito pelo público.

A verticalização da escrita japonesa também é outro obstáculo observado nas traduções e adaptações de mangás para a língua portuguesa. A escrita tradicional japonesa segue a ordem de cima para baixo, o que leva o nome de *tategaki* (縦書き - 「縦」 /*tate*/ - “vertical”; 「書き」 /*kaki*/ - “escrita”). Há casos em que a escrita ocidental é adotada, porém, grande parte dos livros e revistas – e os mangás – continua utilizando o *tategaki*. A verticalização da escrita demanda certo cuidado no momento da tradução/adaptação dos mangás ao se pensar no modo em como o texto ficará disposto nos balões, visto que a escrita ocidental demanda balões horizontais; assim, dependendo da situação, as palavras também precisam ficar na vertical quando não há largura suficiente no balão (Figura 62).

Figura 62 – Página de Negima!, mangá que abusa da quantidade de informação textual dentro e fora dos balões.

5.5.1.2. CITAÇÃO

Oka (2008, p.178) considera por citação “qualquer nome, frase, trecho ou assunto referentes a artistas, filmes, livros, mangás, animes, culturas e atualidades”. Como pudemos ver nos capítulos anteriores, os Quadrinhos em geral dialogam com linguagens de diversas áreas, como o cinema e a fotografia, e o mesmo pode-se dizer de suas histórias, as quais, assim como obras literárias, fazem referência a fatos históricos, ditos populares, etc., seja de seu país de origem ou de outros locais. O mesmo pode-se dizer dos mangás. Por se tratar de uma cultura bem distante da brasileira, os tradutores e editores de quadrinhos japoneses devem dispor de um cuidado maior ao considerar quais fatos precisam ser explicados com mais detalhes para os leitores, a fim de que o entendimento da história não seja prejudicado. Neste caso, observam-se duas tendências das editoras brasileiras – o uso das notas de rodapé e os glossários.

PÁGINA 60: quando Shikamaru consegue paralisar Hidan e Kakuzu, há uma analogia com uma jogada de shogi em que um “cavalo” ataca o “bispo” e a “torre” ao mesmo tempo, que se denomina “garfo”: atacar duas peças sem ser atacado por nenhuma delas. Curiosamente, o primeiro ideograma do nome “Kakuzu” (角) é o mesmo de “kakugyou”, o bispo, enquanto que o primeiro ideograma de “Hidan” (飛) é o mesmo de “hisha”, a torre. Como no shogi pode-se capturar e “converter” uma peça, Shikamaru optou por capturar a “torre” (Hidan), cujo movimento é em linha reta, e fazê-la atacar o “bispo” (Kakuzu) que estava alinhado com ela. No shogi original, não havia uma peça chamada “bispo”, ela foi acrescentada depois que os japoneses conheceram o xadrez ocidental.

Figura 63 – Por se tratar de um mangá totalmente imerso na cultura japonesa tradicional – os ninjas – o glossário torna-se indispensável para o entendimento de certos eventos em Naruto.

5.5.1.3. TRANSLITERAÇÃO E ADAPTAÇÃO DE NOMES PRÓPRIOS

Sobre a transliteração e adaptação de nomes próprios, muitas vezes surgem termos nos mangás que não são traduzíveis (por diversos motivos, sejam estes impacto na obra, decisão editorial, etc.), sendo então romanizados, vertidos para o alfabeto romano. Um clássico exemplo é a manutenção do termo *Battousai*, em **Rurouni Kenshin**, alcunha do protagonista Kenshin Himura, um famoso assassino durante o período turbulento da queda do xogunato Tokugawa. Quando o desenho animado foi exibido no Brasil (sob o nome **Samurai X**), traduziu-se a alcunha *Hitokiri Battousai* (「人斬り」 /*hitokiri*/ - “fere (homens) com a espada”; 「抜刀斎」 /*battousai*/ – “aquele que domina o battoujutsu”, “o mestre no saque da espada”) por “Battousai, o Retalhador”, seguindo a tradução da dublagem norte-americana. Para manter a referência do desenho animado, optou-se por manter o termo na edição brasileira do mangá, seguido sempre de uma nota de rodapé com a explicação do termo.

Em casos de nomes próprios, sempre se faz necessário uma pesquisa aprofundada do tradutor para descobrir a grafia do nome em alfabeto romano ou de onde ele foi derivado, o que pode dar pistas do modo como grafá-lo. Uma maneira de se descobrir isso é através dos *Character Guide* ou *Databooks*, almanaques especiais com informações extras sobre os personagens, história, etc., que podem fornecer material para o tradutor pautar seus trabalhos. Normalmente, os tradutores utilizam do sistema Hepburn para a transliteração de termos e adaptação de nomes japoneses, porém, há casos em que esse sistema não é seguido à risca, como por exemplo o nome do Mestre Ancião em **Saint Seiya – Cavaleiros do Zodíaco**, “Dōko” – pelo sistema Hepburn – adaptado para “Dohko”.

5.5.1.4. DITADOS E TROCADILHOS

Em obras de qualquer natureza, a tradução de elementos que são intrinsecamente ligados à cultura ou aspectos linguísticos da língua de partida é extremamente dificultosa para o tradutor. Prova disso é o grande número de pesquisas referentes à tradução de tiras cômicas, que em grande parte das vezes precisam estar alinhadas não apenas ao texto, mas também ao desenho e, talvez o elemento mais importante, ao *background*, o conhecimento compartilhado que se espera dos leitores de tal obra, para que se produza o efeito de humor. Nos mangás, esta dificuldade pode ser mais bem observada na tradução de ditados e trocadilhos, os quais, na maioria das vezes, são extremamente penosos de se traduzir.

Para “driblar” esse obstáculo, o tradutor muitas vezes precisa adaptar parcialmente (ou totalmente, como observado na Figura 64) o trocadilho/ditado, para que ele venha a fazer sentido na língua de chegada. Quando não é possível, o tradutor pode lançar mão de recursos como as notas de rodapé ou glossário, porém, dependendo do público a que se deseja alcançar, estes dois recursos parecem ser evitados na medida do possível nos mangás.

Figura 64 – Em Bakuman, a charada acima era essencial para o desenvolvimento da história e as palavras “Flãs Perus Flores” (no original, *suika* – melancia; *purin* – pudim; *ikura* – ovas de salmão) fazem referência a eventos passados do mangá. Felizmente, o tradutor em questão conseguiu (com certa liberdade) adaptar o texto de forma a evitar o uso de notas explicativas, embora para isso o bilhete teve de ser escrito com uma formatação diferente.

5.5.1.5. GRAMÁTICA

Diferentemente da língua portuguesa, a estrutura frasal da língua japonesa é no sistema SOV (Sujeito – Objeto – Verbo), o que, por si só, já configura uma grande dificuldade em qualquer tipo de tradução, pois apenas no fim a tônica da frase (interrogação, afirmação, hipótese, exclamação, citação, etc.) está indicada. Nos mangás, essa característica torna-se um obstáculo muito complexo já que os balões e quadrinhos muitas vezes dividem os diálogos para manter a carga dramática ou o suspense, o que em português, por seguir a ordem inversa, não seria mantida. Os tradutores, então, devem procurar maneiras criativas de dividir os diálogos em português.

5.6. TRADUÇÃO DE ONOMATOPEIAS/MIMÉISIS JAPONESAS

Como já mencionado anteriormente, as onomatopeias japonesas são consideradas um dos itens difíceis na hora de se traduzir um mangá (OKA, 2008). Porém, isto não se limita apenas aos Quadrinhos, mas também a qualquer outra obra que as apresente, como poesias, músicas, romances, etc. Hiroko Inose, pesquisadora da Universidad de Granada, também tratou desta questão no artigo **Translating Japanese onomatopoeia and mimetic words**. Nele, Inose afirma que, por serem utilizadas frequentemente na língua japonesa, desde conversas informais até jornais, a tradução de onomatopeias e mimesis é bastante difícil, principalmente no que se refere às mimesis *Gitaigo* (INOSE, 2007, p.97).

Utilizando como corpus o romance **Sputnik no koibito**, de Haruki Murakami (1999) e suas traduções em espanhol e inglês, a pesquisadora identificou e analisou nove

métodos utilizados para traduzir onomatopeias e mimésis japonesas, a seguir: (1) tradução por advérbios; (2) tradução por adjetivos; (3) tradução por verbos; (4) tradução por substantivos; (5) tradução por paráfrase explicativa; (6) tradução por expressões idiomáticas; (7) tradução por onomatopeias; (8) tradução por dois adjetivos, ou combinação de advérbios, adjetivos ou verbos; (9) omissão ou mudança total do texto original (INOSE, 2007, p.105).

De todos estes métodos, a autora observa que na versão para língua inglesa, 47,5% das onomatopeias/mimésis encontradas foram traduzidas através dos métodos (5), (6), (7), (8) e (9), seguidas de (1) – 16,3%, (3) – 16,6%, (2) – 15,3% e (4) – 4,4%. Já na versão espanhola, 47,1% foram traduzidas por (5), (6), (7), (8) e (9), e na sequência: (1) – 21%; (2) – 18%; (3) – 10,8% e (4) – 3,1% (INOSE, 2007, p.106).

Inose conclui, então, que apesar dos métodos “diretos” de tradução, a tendência foi de traduzir a onomatopeia/mimésis com uma combinação de diversos vocábulos – adjetivos, verbos, advérbios – tomando o devido cuidado para não haver redundância. Cabe ressaltar o número de omissões nas traduções de onomatopeias/mimésis, em torno de 19% em ambas as versões.

Elza Taeko Doi (2000) também fez um estudo semelhante no artigo **As Onomatopeias do Japonês: reflexões sobre a sua tradução**. Analisando a tradução para língua portuguesa e inglesa do romance **Kitchen**, de Banana Yoshimoto (1991), a pesquisadora observa seis casos tradutórios: (a) uma onomatopeia da língua alvo com sentido “equivalente”; (b) um item lexical (em sua maioria verbos) que mostra alguma relação com as onomatopeias da língua alvo e que expressa o significado daquelas do japonês; (c) um advérbio ou um sintagma que expressa um sentido semelhante àquele da onomatopeia japonesa; (d) uma forma parafraseada que envolve alguma interpretação para expressar o sentido da onomatopeia; (e) uma palavra na língua alvo que expressa o sentido da onomatopeia; (f) uma forma verbal que expressa um sentido “equivalente”, no caso de sintagmas formadas por onomatopeia seguida do verbo *suru* (fazer); (g) omissão da onomatopeia: as onomatopeias acabam não sendo traduzidas (DOI, 2000, p.130-131).

Da mesma forma que Inose, Doi conclui que “o recurso comumente utilizado na tradução de onomatopeias é a de se recorrer a advérbios e adaptações por meio de

paráfrases resultantes da interpretação, ou simplesmente apagá-las na tradução” (DOI, 2000, p.132). Comparando o número de onomatopeias/mimésis traduzidas nas versões em português e inglês, também nota que a tradução inglesa apresentou um índice maior de tradução das onomatopeias, e comenta

A tradução para o português, por sua vez, caracterizou-se por uma pequena presença de onomatopeias, como um reflexo do uso restrito dessas palavras em textos escritos: o emprego das onomatopeias em português parece ser uma característica dominante na língua oral. (DOI, 2000, p.132)

Assim, após mostrar algumas estratégias de tradução, bem como a tradução de Quadrinhos, mangás e onomatopeias, passaremos ao tema desta pesquisa – as traduções/adaptações de onomatopeias/mimésis nos mangás traduzidos para língua portuguesa.

6. TRADUÇÃO/ADAPTAÇÃO DE ONOMATOPEIAS E MIMÉSIS NOS MANGÁS

6.1. *CORPUS*, OBJETIVO E METODOLOGIA

Como objetivo, esta pesquisa visa elencar e classificar os diferentes modos de tradução/adaptação de onomatopeias japonesas através de um estudo comparativo de mangás traduzidos para o português e seus originais em língua japonesa, considerando os aspectos lingüísticos e visuais que envolvem o processo de tradução dos quadrinhos japoneses.

Foi tomado por *corpus* de análise as onomatopeias inseridas fora do balão, aquelas que se integram à imagem e que podem mais facilmente serem percebidas pelos leitores falantes e não-falantes da língua japonesa. Escolhemos o *Shôjo* mangá por sua enorme expressividade no campo visual e linguístico, e por fazer maior uso da mimésis *Gitaigo*, em relação ao *Shônen* mangá. Além disso, pensando em um aprendizado de onomatopeias através de mangás, talvez o mais adequado num primeiro estudo sobre as onomatopeias sejam as obras que mais se aproximam da linguagem oral cotidiana; assim, dentre os *Shôjo* mangás, selecionamos as de tema escolar (já explicadas no subcapítulo 3.3).

Os casos relevantes de onomatopeia/mimésis foram retirados de três *Shôjo* mangás, de editoras e tradutoras distintas: **Kareshi Kanojo no Jijô** (彼女彼女の事情 – em português **Kare Kano – As razões dele, os motivos dela**) da Panini Editora (2006. 21 vol.), traduzido por Drik Sada; **Fruits Basket** (フルーツバスケット) da editora JBC (2006. 23 vol.), traduzido por Graziela Naguisa Kushihara, e **Shin Seiki Evangelion – Kôketsu no Gârufurendo 2nd** (新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド – **Neon Genesis Evangelion – The Iron Maiden 2nd**), tradução de Dirce Miyamura, da editora Conrad (2006, 6 vol.). Todas as obras foram traduzidas diretamente do japonês.

Primeiramente, elencamos todas as onomatopeias/mimésis presentes nos três mangás, para em seguida classificá-las de acordo com suas traduções. Cabe ressaltar que esta pesquisa não será quantitativa, portanto, também analisaremos casos que, embora numericamente menos expressivos, sejam mais relevantes para este estudo.

6.2. ANÁLISE DE CASOS

No total, foram encontradas cerca de 4.150 onomatopeias/mimésis nas três obras selecionadas (1655 em **Kare Kano**; 1600 em **Fruits Basket**; 895 em **Evangelion Iron Maiden 2nd**, separadamente). Dentre as onomatopeias/mimésis, identificamos oito casos tradutórios (seguindo a nomenclatura utilizada por Doi (2000) e Inose (2007)): (a) tradução por onomatopeia da língua alvo com sentido “equivalente”, com pouca ou nenhuma perda do sentido original; (b) tradução por verbos que mostram relação com as onomatopeias da língua alvo e expressam um sentido semelhante ao das onomatopeias/mimésis da língua japonesa; (c) tradução por adjetivos que expressam um sentido semelhante ao das onomatopeias/mimésis da língua japonesa; (d) advérbio que expressa um significado semelhante ao da onomatopeia/mimésis japonesa; (e) tradução por substantivo que expressa o sentido da onomatopeia/mimésis japonesa; (f) tradução por uma forma parafraseada, havendo uma interpretação para expressar o sentido da onomatopeia/mimésis; (g) tradução por interjeição da língua alvo; (h) transliteração, resultando num empréstimo lexical. Também procuraremos classificar tais traduções de acordo com as estratégias propostas por Vinay & Darbelnet (1958), Nida (1964), Reiss (2000) e Berman (2002), vistas no capítulo 5.

6.2.1. TRADUÇÃO POR ONOMATOPEIA DA LÍNGUA ALVO COM SENTIDO “EQUIVALENTE”, COM POUCA OU NENHUMA PERDA DO SENTIDO ORIGINAL

A maioria das onomatopeias/mimésis dos mangás foi traduzida por onomatopeias semelhantes da língua portuguesa. Em **Fruits Basket** foram 1045 (65%) de onomatopeias/mimésis traduzidas por vocábulos correspondentes da língua portuguesa; em **Evangelion Iron Maiden 2nd** foram 576 (64%), e em **Kare Kano**, 984 (59%). Embora isso mostre que a língua portuguesa dispõe de um bom número de onomatopeias, a língua japonesa possui onomatopeias muito específicas para cada tipo de som – o que gera uma dificuldade no momento da tradução; essa dificuldade mostrou-se na tradução de alguns tipos de sons, como, por exemplo, diferentes tipos de passadas e batidas.

Uma das traduções mais recorrentes, “Blam” é a onomatopeia que transmite o som de “fechar com força”, “portas, e janelas batendo”, “batida de automóvel” e “batida em objeto metálico”. Ela foi utilizada como tradução para as onomatopeias *Giongo* “Gara” – som de algo grande e relativamente pesado rolando, caindo ou virando-se abruptamente e de porta corrediça abrindo; “Gatan” – som de objetos duros, feitos de madeira, chocando-se com algo; “Patan” – som do choque de objetos leves e de portas fechando levemente; “Ban” – som de batidas/choques violentos ou explosões; “Pashin” - som de batida em superfície plana; “Baritt” – som de objetos duros ou pesados quebrando-se ou rasgando-se; “Gachan” – bater ou fazer barulhos altos, com vigor, derrubar, objetos duros como feitos de metal ou vidro. Embora “Blam” também se refira a choques, batidas de objetos e de portas, ela não consegue expressar todas as sutilezas e especificidades de onomatopeias como “Patan”, visto não fazer distinção entre pesos de objetos e intensidade (normalmente, é associada à ideia de “ação com muita intensidade/força”). Estes mesmos tipos de onomatopeias japonesas também foram traduzidos por “Bum” (estouro de bomba, tiro de revólver, som de porta batendo) e “Tum/tump” (tiro, pancada, pontapé, batida surda, golpe, choque).

Figura 65 – O barulho feito quando Asuka levanta da cadeira é representado pela onomatopeia *Giongo* “*Gatantt*”, traduzida por “*Blam*” em *Evangelion Iron Maiden 2nd*. Associada às linhas cinéticas, a onomatopeia ajuda o leitor a visualizar o movimento do corpo da personagem ao se levantar.

Figura 66 – A força com que a personagem Yukino bate a porta na hora de abri-la é transmitida pela onomatopeia *Giongo* “*Ban*”, também traduzida por “*Blam*” em português.

Figura 67 – Neste caso, só se percebe que uma porta corrediça (comum no Japão) foi aberta por conta da onomatopeia *Giong* “Gara”, muito usada nesse contexto.

Outra ocorrência semelhante é a da onomatopeia “Tap”, que indica um “tapa carinhoso” ou “batidas com o dedo na borda do copo”, por exemplo, e que foi exaustivamente utilizada como tradução das onomatopeias: “Pata-pata” – som do movimento vigoroso de braços e pernas; “Sutt” – movimentos rápidos e fluidos; “Suta-suta” – passadas às pressas, aceleradas; “Teku-teku” – caminhar sem diminuir o ritmo das passadas; “Tsuka-tsuka” – andar em linha reta, sem hesitar, com confiança; “Dadâtt” – mover-se com força, sem hesitar, em direção a algo; “Dota-dota” – som ou ação de fazer ruídos, andar, cair, de forma desajeitada, passa também a ideia de muitas pessoas adentrando um lugar de forma desordenada; “Beta-beta” – aspecto de algo grudento/pegajoso (como testa suada, mãos lambuzadas de sorvete) ou de colar algo sem deixar espaço ou carimbar.

Novamente, veem-se as limitações impostas pela ausência de especificidade nas onomatopeia de cos da língua portuguesa – “Tap” expressa o som de algo se chocando contra outro objeto de forma gentil, com pouco contato, então, pode ser

utilizada para expressar as passadas da onomatopeia *Giongo* “*Sutt*” sem grandes perdas. Porém, o mesmo não se pode dizer quando é utilizada na tradução de “*Tsuka-tsuka*” e “*Beta-beta*”, que, mais do que sons, também evocam certo estado emocional e físico; portanto, há a evocação ao efeito sonoro da onomatopeia/mimésis japonesa, porém, perde-se um pouco em significado.

Retomando as estratégias de tradução observadas no capítulo 4, estes são exemplos que podem ser categorizados como *modulação* (VINAY & DARBELNET, 1958), pois há mudança do ponto de vista (a distinção de “*Gatan*” e “*Garan*”, por exemplo, é perdida ao ser traduzida em ambos os casos por “*Blam*”); e *equivalência dinâmica* (NIDA, 1964), em que se traduz pelo equivalente mais próximo possível da mensagem na língua de partida.

Figura 68 – As passadas rápidas e contínuas de Tohru Honda (“*Teku-Teku*”), com medo de ser atacada por algum perverso no bosque à noite, se transformam em “*Tap Tap*” na versão brasileira.

Figura 69 – Passadas firmes e com pressa das personagens que estão atrasadas para o cinema (“Dota-dota”). O fechar da porta com força se faz aparecer pela onomatopeia Giongo “Batan”.

Figura 70 – As passadas fluidas de Soichiro Arima são imitadas por uma legião de fãs, o que assusta a personagem no plano mais próximo, como mostra a onomatopeia Giseigo “Bikutt” (“Glup!” em português).

Figura 71 – Uma perseguição incansável, um dos momentos mais cômicos de Kare Kano. “*Dadada*” é a onomatopeia do som da corrida do personagem. “*Dadada*” é derivado de “*Dadatt*” – a repetição de “*Da*” reflete a continuidade da corrida.

Figura 72 – Yukino tenta arrastar seu corpo no chão, toda suada e cansada após a perseguição da Figura 71. O contato da mão suada de Yukino com a superfície é representada pela onomatopeia “*Beta-beta*” (“*Tap tap*” em português).

Figura 73 – Os passos acelerados (“*Suta-suta*”) de Yukino Miyazawa.

6.2.2. TRADUÇÃO POR VERBOS QUE MOSTRAM RELAÇÃO COM AS ONOMATOPEIAS DA LÍNGUA ALVO E EXPRESSAM O SIGNIFICADO DAS ONOMATOPEIAS/MIMÉISIS DA LÍNGUA JAPONESA

Foram 50 onomatopeias/mimésis que foram traduzidas por meio de verbos. **Fruits Basket** foi o que mais utilizou deste recurso, com 35 ocorrências (2,1%); **Kare Kano** registrou 10 ocorrências (0,6%) e **Evangelion Iron Maiden 2nd**, cinco ocorrências (0,5%). Em geral, os tradutores recorreram aos verbos para traduzir algumas mimésis *Gitaigo* como “*Katt*” e “*Jitt*”. “*Katt*” é utilizado em três situações: (1) quando há um rubor intenso na face da pessoa, causado seja por alegria ou vergonha; (2) quando o rubor é consequência de uma ofensa ou provocação; (3) quando a pessoa se surpreende, enraivece-se ou “fica de prontidão” com a boca e os olhos bem abertos. Geralmente, os mangás utilizam-se mais como em (1) e (2). “*Jitt*” demonstra quando uma pessoa observa fixamente algo, sem desviar os olhos. Estes casos podem se encaixar em *transposição* - pois a onomatopeia/mimésis deixa de ser “ruído” e torna-se um verbo – e *adaptação* (VINAY & DARBELNET, 1958); *tradução*

de acordo com o sentido e o significado e identificação (REISS, 2000) – já que não há equivalentes na língua alvo que correspondam aos da língua de partida, portanto, deve-se atentar não somente para o significado da onomatopeia/mimésis, mas também para os elementos visuais que compõem o contexto da situação; e *empobrecimento qualitativo* (BERMAN, 2002) – visto que se perde a sonoridade¹⁴. Apesar de haver perda da sonoridade, ela não é tão intensa se comparada à tradução por adjetivos, advérbios, paráfrases e substantivos (neste último, salvo algumas exceções), pois há onomatopeias da língua portuguesa que são formadas apenas pela supressão da última vogal dos verbos (“Tap” de “Tapa”, “Arrast” de “Arrasta”), e em algumas HQs brasileiras também se têm o costume de usar verbos para representar sons.

Figura 74 – As meninas constrangidas sendo observadas fixamente (“Jr”) pelos garotos. Neste caso, a onomatopeia foi traduzida por “Observa” (um equivalente da onomatopeia da língua inglesa “Stare”). O prolongamento do /i/ (expresso pela linha contínua) deixa a impressão de que estão sendo observadas por muito tempo.

¹⁴ “Perda de sonoridade” aqui interpretada como uma gradação de objetos (sons) mais icônicos (onomatopeias) para menos icônicos (mais arbitrários).

Figura 75 – A garota Asuka olha para o novo casal que se formou na história.

Figura 76 – O olhar fixo e frio (“Jitt”) traduzido por “Encara...”.

Figura 77 – “Kââ” demonstra a vergonha que os dois garotos estão sentindo. O prolongamento de /a/ (expresso pela linha vertical entre os dois personagens) dá a sensação de que é uma ação que se desdobra por mais tempo, representada pelo gerúndio na tradução em português.

Figura 78 – O rubor intenso do personagem Kyo Sohma demonstrado pela mimésis “Kâ” grafada em *katakana*. Neste caso, se optou por “Ruborizando”.

6.2.3. TRADUÇÃO POR ADJETIVOS QUE EXPRESSAM UM SENTIDO SEMELHANTE AO DAS ONOMATOPEIAS/MIMÉSIS DA LÍNGUA JAPONESA

Um dos recursos utilizados pelos tradutores foi o de traduzir as onomatopeias/mimésis por adjetivos que expressam o significado desses vocábulos na língua japonesa. Na maioria das vezes, os tradutores lançaram mão deste recurso para traduzir as mimésis *Gitaigo* e algumas onomatopeias que, em língua portuguesa não iriam transmitir sons, mas sim advérbios e/ou adjetivos. Em **Kare Kano**, foram 38 (2,2%) ocorrências; em **Fruits Basket** 12 (0,7%) ocorrências e **Evangeline Iron Maiden 2nd**, três (0,3%) ocorrências. Nestes casos, perde-se totalmente a sonoridade, porém, a tradução consegue exprimir o significado das onomatopeias/mimésis originais.

Um exemplo é o da onomatopeia “*Uttori*” é utilizada para descrever o “som” de alguém em estado de êxtase frente a algo lindo ou fascinante, como se estivesse absorvido pela cena, foi traduzido por “Encantado” (Figura 79). Assim como as

onomatopeias/mimésis traduzidas por verbos, este tipo de tradução também se configura como exemplo de *transposição* e *adaptação* (VINAY & DARBELNET, 1958); *tradução de acordo com o sentido e o significado* e *adaptação* (REISS, 2000); e *empobrecimento qualitativo* (BERMAN, 2002).

Figura 79 – O encantamento do personagem (“*Uttori*”, “Encantado” na tradução para o português) por ficar em um ambiente cheio de meninas.

Figura 80 – “Sune-sune”, mimésis *Gitaigo* que transmite a ideia de quando alguém “faz birra/manha”. A mimésis parece ser formada pela repetição da mora “Sune”, visto existir o verbo “Suneru”, com a mesma acepção.

Figura 81 – “Kâ..” traduzida por “Envergonhada”.

Figura 82 – “Kât” se transforma em “Vermelhinho...” na tradução brasileira – o personagem está cheio de vergonha para atender ao pedido de sua namorada: chamá-la pelo primeiro nome, “Yukino”, prática que demonstra muita intimidade no Japão.

Figura 83 - Na sequência da Figura 80, o menino ainda não conseguiu corresponder às expectativas da namorada, e demonstra muito mais ansiedade e nervosismo – as mãos elevadas ao peito para conter as batidas do coração (expressas pela enorme quantidade de onomatopeias “T-Tum!”) reforça isso – assim, “Kâ” foi fragmentado em “Ka ka katt”, numa gradação (a fala também é fragmentada em vários “Yu...”, como se ele estivesse tentando completar mas não conseguisse pela vergonha e nervosismo). A tradução, então, também é uma gradação de “Vermelhinho...” para “Vermelhão”.

Figura 84 – Mover-se sorrateiramente, esgueirando-se – “Koso-koso” – traduzido por “Escondidinha”.

6.2.4. ADVÉRBIO QUE EXPRESSA UM SIGNIFICADO SEMELHANTE AO DA ONOMATOPEIA/MIMÉISIS JAPONESA

Houve apenas uma ocorrência (0,06%) de tradução por meio de advérbio. Em **Fruits Basket**, “*Tan-tan (to)*”, que expressa um estado em que “não se dá bola” algo, de quem “faz as coisas no seu próprio ritmo”, um dos poucos casos de onomatopeias que ainda são escritas com *kanji*, foi traduzida por “Calmamente”. Assim como no caso anterior, perde-se totalmente a sonoridade em favor do sentido.

Encaixa-se nas estratégias de *transposição* e *adaptação* (VINAY & DARBELNET), *tradução de acordo com o sentido e o significado e adaptação* (REISS, 2000), *empobrecimento qualitativo* (BERMAN, 2002).

Figura 85 - O personagem do primeiro plano é conhecido na história por ter uma personalidade descolada, sem se importar com o que os outros pensam. “*Tan tan to...*”, o modo indiferente com o qual ele declara gostar de dois rapazes, foi traduzido por “Calmamente...”.

6.2.5. TRADUÇÃO POR SUBSTANTIVO QUE EXPRESSA UM SENTIDO SEMELHANTE DA ONOMATOPEIA/MIMÉSIS JAPONESA

Traduzir por substantivos foi um dos recursos bem explorado na tradução das mimésis *Gitaigo*. Foram 37 ocorrências (2,2%) em **Kare Kano**; nove ocorrências (0,5%) em **Fruits Basket** e três ocorrências (0,3%) em **Evangelion Iron Maiden 2nd**.

Neste tipo de tradução, temos o caso da mimésis *Gitaigo* “*Shîn*”, representando um estado de completa quietude, porém, é uma atmosfera muitas vezes desagradável, desconfortável. Ela é muito comum nos mangás. É usada em situações de desconforto ante uma situação fora do comum ou algo dito que não se encaixa no contexto “normal” da história, acompanhada do silêncio das personagens envolvidas.

Assemelha-se aos casos da realidade em que usam a expressão “sem comentários”. Soma-se à mimésis o contexto visual, geralmente composto por uma folha de árvore voando, reticências, entre outros. Dentro daquilo que se considera por onomatopeia na língua portuguesa, é contraditório existir algo que represente o “som” do silêncio. Assim, os tradutores optam por interpretá-la como “Silêncio” (Figuras 86 e 87).

Outro exemplo é a mimésis “*Jîn*”, que expressa uma emoção profunda, causada por uma lembrança, um acontecimento, um desejo almejado, etc. Os mangás retratam essa emoção profunda de várias maneiras, mas o principal recurso são os olhos das personagens, que se arregalam e ficam mais brilhantes, aumentando sua expressividade. Em português, é traduzida por “Emoção” (Figura 88).

Figura 86 - As personagens do plano inferior sofrem o efeito da mimésis “*Shîn*”: ficam totalmente em silêncio, sem comentários, ao ouvir o que a colega fala.

Figura 87 – “Shîn”, em *katakana*, mostra um silêncio em um ambiente tenso.

Figura 88 – A personagem Tohru Honda tocada pela gentileza de seus colegas.

As onomatopeias *Giseigo* “*Niko-niko*” (sorrir continuamente por satisfação ou felicidade) e “*Nikkori*” (sorrir graciosamente) representam sorrisos graciosos,

simpáticos, aqueles dados em apresentações pessoais, conversas agradáveis, mas que não chegam a fazer barulho. Apesar de haver as onomatopeias de risadas e gargalhadas, em língua portuguesa - como “Hahaha”, “Hehehe”, “Hihhi”, os tradutores optam por usar “Sorriso” ou “Sorrisos” na tradução de “*Niko-niko*”/“*Nikkori*”, para expressar que não é um movimento seguido de som. Aqui, também privilegia-se o sentido em favor da sonoridade. Traduções deste tipo são exemplos de *transposição e adaptação* (VINAY & DARBELNET, 1958); *tradução de acordo com o sentido e o significado e identificação* (REISS, 2000); *empobrecimento qualitativo* (BERMAN, 2002).

Figura 89 – “Niko”, traduzido por “Sorriso!”, foi grafado em *katakana*. A escolha deste silabário parece deixar o sorriso mais impessoal.

Figura 90 – “Kura...” transmite sensação de tontura em relação a algo que se ouve ou se sente. Neste caso, o personagem sente “Tontura” pelo desgosto de ver um menino vestido com o uniforme feminino.

Figura 91 – “Dara-dara” é uma mimésis *Gitaigo* que expressa um estado de preguiça, lentidão, falta de ânimo... Neste caso, a personagem está deitada no sofá, sem fazer nada, apenas “curtindo o ócio”.

6.2.6. TRADUÇÃO POR UMA FORMA PARAFRASEADA, HAVENDO UMA INTERPRETAÇÃO PARA EXPRESSAR O SENTIDO DA ONOMATOPEIA/MIMÉSIS

As traduções por forma parafraseada foram, em sua maioria, utilizadas no caso das mimésis *Gitaigo*, quando não houve uma onomatopeia na língua alvo que traduzisse a sonoridade do vocábulo original. Em **Kare Kano** foram 24 ocorrências (1,4%), contra 15 (0,9%) de **Fruits Basket** e apenas uma (0,1%) em **Evangelion Iron Maiden 2nd**.

Geralmente, nestes casos, privilegiou-se o contexto da situação expressa pela mimésis, onde a tradução ajudou a reforçar seu sentido cômico, romântico, de tensão, etc. Foi o caso da mimésis “*Shîn*”, traduzida por “Silêncio Mórbido” e “Silêncio Mórbido 2” – totalmente de acordo com o contexto em que se inseriam; “*Zokutt*” (ter um calafrio) como “Calafrios de prazer”; “*Nikkôt*” – “Sorriso radiante”; “*Nikô*” – “Sorriso maligno”; “*Nikkori*” – “Sorriso angelical”. Mais um caso em que o sentido impera em favor da sonoridade.

Quanto às estratégias de tradução, são classificadas como *transposição* e *adaptação* (VINAY & DARBELNET, 1958); *tradução de acordo com o sentido e o significado* e *identificação* (Reiss, 2000); *empobrecimento qualitativo* (BERMAN, 2002).

Figura 92 – Um café-da-manhã tenso e silencioso na casa dos Sohma.

Figura 93 – Este quadro, sequência da imagem anterior (Fig. 92), sugere que os dois personagens levem a menina para passear. O único problema é que eles não se suportam, e o clima tenso volta.

Figura 94 – “*Nikō*” expressa um sorriso de leve, muitas vezes amável, e sem som. Neste caso, o sorriso é irônico, pois não condiz com o que a personagem diz que irá fazer (ela planeja uma vingança) e nem com a atmosfera da cena (que passa de clara/iluminada – quadro 1 – para sombria – quadro 2). A linha contínua indica alongamento do /o/, o que remete à boca que se alonga pelos lados quando em um sorriso maléfico.

Figura 95 – O personagem Soichiro está tão envergonhado que fica até boquiaberto. O aumento das linhas no rosto dele e a retícula mais escura também expressam a vergonha. Por isso, “*Kât*”, em *katakana*, foi traduzido por “Vermelho Pimentão”.

Figura 96 – “Kâ”, neste caso, grafado em *hiragana*, dá um tom mais “fofinho” à cena. Foi traduzido por “Que vergonha...”.

Figura 97 – A personagem fica tão excitada com o que ouve que até sente “Calafrios de Prazer” (“Zokût”, no original).

Figura 98 – “*Guttchâ*”, uma das formas de “*Guttchari*”, é uma *mimésis Gitaigo* que expressa o estado de algo sem forma, amassado e sujo. Neste caso, refere-se à bagunça que está no chão, por isso a tradução “Bagunça Geral...”. As reticências parecem emular o efeito do prolongamento de /a/ (indicado pela linha).

Figura 99 – “*Fuwa...wan*”, variante de “*Fuwa-fuwa*”, é uma *mimésis Gitaigo* que transmite o flutuar de algo leve. Neste caso, é o cheiro do bolo de mel que flutua até chegar ao nariz da criancinha.

6.2.7. TRADUÇÃO POR INTERJEIÇÃO DA LÍNGUA ALVO

Muitas onomatopeias/mimésis também foram traduzidas por meio de interjeições, principalmente as onomatopeias *Giseigo*, que representam sons produzidos por seres humanos e animais. Foram 397 (23%) ocorrências em **Kare Kano**, 175 (11%) em **Fruits Basket** e 106 (12%) em **Evangelion Iron Maiden 2nd**. Novamente, são exemplos de *transposição* e *adaptação* (VINAY & DARBELNET, 1958); *tradução de acordo com o sentido e o significado* e *identificação* (REISS, 2000).

Em se tratando de interjeições, Meireles (2007) afirma que “as interjeições são expressões de um estado de espírito do falante que as emitiu, podendo consistir tanto de sons inarticulados como de palavras já existentes na língua em questão” (p.10), o que na língua japonesa, seria o equivalente às onomatopeias *Giseigo*. Por isso, o uso de interjeições para traduzir onomatopeias/mimésis, mesmo as que são palavras já presentes na língua portuguesa (“Epa!”, “Oba”, “Ora bolas”) parecem ser mais sonoras do que as traduzidas por substantivos, advérbios, adjetivos, e não perdem em significado.

Figura 100 – “*Peko-peko*” expressa a ação de desculpar-se, agradecer ou consentir com algo, movimentando continuamente a cabeça para cima e para baixo.

Figura 101 – A sensação de tontura (“*Kurâ*”) ao ouvir a justificativa da amiga (e não entender a situação) foi traduzida pela interjeição “Ahãã...”, uma afirmativa meio irônica.

Figura 102 – A mimésis “*Ira-ira*” expressa um sentimento de irritação, impaciência. Foi traduzida pela interjeição “Ora bolas”.

Figura 103 – “*Hatt*” é a onomatopeia que indica o som feito quando se torna abruptamente consciente de algo. Foi traduzido pela interjeição “Epa”.

Figura 104 - “Kâ..”, em *katakana* e com prolongamento, traduzido por “Hunf...”, implicando que a tradução apoiou-se no contexto. A personagem começa a cena com a fala “escuta... pensei no assunto...”, aparentando receio; uma das mãos encontra-se flexionada à frente da boca, e os olhos evitam se encontrar com os do outro personagem, sinais que refletem incerteza e/ou vergonha. Em português, “Hunf” costuma ser utilizado em situações nas quais a pessoa/personagem faz um som com a boca, seja de indignação ou para iniciar um assunto. O rubor nessa cena é decorrente do receio que a personagem tem pelo teor da conversa (uma viagem com o namorado), reforçada pela fala “quer me fazer passar vergonha?!”. A tradução privilegiou muito mais o sentido da cena do que as características sonoras originais.

6.2.8. TRANSLITERAÇÃO, RESULTANDO NUM EMPRÉSTIMO LEXICAL

Há um grande número de ocorrências de transliterações quando não há onomatopeias em português que correspondam às japonesas. É o caso da onomatopeia *Giongo* “Zâ” (“chuva torrencial”), que, na maioria das vezes, é apenas transliterada para “Zaaah”; “Mîn”, o som do ciciar da cigarra; e “Don”, que pode representar tanto o som da forte colisão de um objeto, como também um estado de algo extraordinário, grande, que surge (esta última acepção ocorre muito nos *Shôunen* mangás, em cenas impactantes). Foram 308 (19%) onomatopeias transliteradas em **Fruits Basket**; 201 (22%) em **Evangelion Iron Maiden 2nd**; e 165 (10%) em **Kare Kano**. A transliteração de onomatopeias é um exemplo da *exotização* proposta por Berman (2002). E como acabam sendo, de certa forma, “neologismos”, também se encaixam em *ajuste cultural* (NIDA, 1964), pois certos aspectos da cultura da língua de partida não são familiares à cultura dos leitores receptores (o ciciar da cigarra, “Mîn”, por exemplo) e, por aparecerem constantemente nos mangás, se tornam familiares para os leitores habituais.

Figura 105 – A chuva incessante em *Kare Kano*.

Figura 106 – “Don”, reproduzindo o som feito ao teclar fortemente o piano, transliterado para “Dhom!!”.

Figura 107 – Já neste quadro, “Dontt” é o som do empurrão, e foi traduzido para a onomatopeia “Thum!”.

Figura 108 – “Do-do-do”, onomatopeia do som feito por objetos grandes e pesados caindo ou se quebrando, transliterado para “Doh Doh Doh”.

Figura 109 – O ciciar das cigarras (“*Mîn*”) numa tarde de verão no Japão, transliterada para “Miin”. Não é comum ter onomatopeias em português representando esse tipo de som.

Figura 110 – “Kât” transliterado para “Kaaaaa”.

Figura 111 – “Kât”, também transliterado para “Kaah”, parece ser uma reação bem mais imediata do que o da Figura 110. O uso do *katakana*, bem como a feição boquiaberta do personagem, reforça essa impressão.

7. CONCLUSÃO

A fim de tratar sobre as traduções de onomatopeias japonesas, precisaríamos antes conceituar os Quadrinhos e Mangás, as onomatopeias da língua portuguesa e japonesa, e algumas estratégias de tradução. Assim, no capítulo 1 tratamos sobre o mundo dos Quadrinhos em geral, suas origens e alguns elementos de sua linguagem; dedicamos o capítulo 2 para tratar sobre o Mangá e *Shôjo* mangá, também indo desde suas origens até aos elementos específicos de sua linguagem. Através destes capítulos, percebemos que Quadrinhos e Mangás compartilham de uma linguagem em comum, porém, com alguns elementos que lhes são particularmente característicos, como as onomatopeias coloridas dos *comics* e grande uso de onomatopeias e mimésis nos mangás.

Para compreender mais profundamente as bases de nosso tema de estudo, dedicamos o capítulo 3 para conceituar as onomatopeias da língua portuguesa e japonesa, explanando suas classificações e ortografia. Após isso, procurando ligar as onomatopeias aos Quadrinhos, mostramos como as onomatopeias e mimésis se comportam dentro dos Quadrinhos e Mangás. Concluimos, então, que a principal diferença entre Quadrinhos ocidentais e Mangás, no que se refere às onomatopeias, é a existência da mimésis Gitaigo, que expressam estados, emoções e aspectos psicológicos de seres animados. Casos como as mimésis “Kât”¹, do rubor, e “Shîn”, do silêncio, são muito específicas da língua japonesa, e são comumente reproduzidas nos mangás.

Por serem muito particulares da língua japonesa, as mimésis Gitaigo são uma das grandes dificuldades enfrentadas pelos tradutores da língua japonesa. Assim, apresentamos algumas estratégias de tradução fundamentais para qualquer estudo tradutológico, passando também por peculiaridades das traduções de mangás e de onomatopeias japonesas. Somente após a elucidação e apresentação de nossa base teórica é que realmente adentramos em nosso tema de pesquisa – a tradução/adaptação de onomatopeias japonesas nos mangás traduzidos para a língua portuguesa.

Através da análise de nosso *corpus*, chegamos a oito recursos comumente utilizados na tradução de onomatopeias em mangás: (a) *Tradução por onomatopeia da língua alvo com sentido “equivalente”, com pouca ou nenhuma perda do sentido original*; (b) *Tradução por verbos que mostram relação com as onomatopeias da língua alvo e expressam o significado das onomatopeias/mimésis da língua japonesa*; (c) *Tradução por adjetivos que expressam um sentido semelhante ao das onomatopeias/mimésis da língua japonesa*; (d) *Advérbio que expressa um significado semelhante ao da onomatopeia/mimésis japonesa*; (e) *Tradução por substantivo que expressa o significado da onomatopeia/mimésis japonesa*; (f) *Tradução por uma forma parafraseada, havendo uma interpretação para expressar o sentido da onomatopeia/mimésis*; (g) *Tradução por interjeição da língua alvo* e (h) *Transliteração, resultando num empréstimo lexical*. Dentre eles, os mais utilizados foram (a) – 62,77% do total de onomatopeias/mimésis listadas; seguidos de (h) e (g) – 16,34% e 16,24% respectivamente; (c) e (b) – 1,28% e 1,20%, respectivamente; (e) – 1,18%; (f) – 0,96%; e (d) 0,02%¹⁵. Disto, concluímos que: os tradutores conseguem dispor de uma boa quantidade de onomatopeias da língua portuguesa quando traduzem mangás (embora algumas sejam de origem americana, mas tão enraizadas no vocabulário de um leitor habitual de Quadrinhos que já podem ser consideradas como integrantes de nossa língua) e, quando elas não são suficientes, a transliteração é uma alternativa que funciona de modo razoável; que as interjeições estão bem próximas das onomatopeias *Giseigo*, pois foram muito utilizadas nas traduções deste tipo de onomatopeia; e que a maior dificuldade reside na tradução de mimésis *Gitaigo* e de alguns tipos de sons que não são comuns dentro da cultura brasileira ou, pode-se dizer, dentro do tipo de situações retratadas nas HQs brasileiras, como ciciar das cigarras, chuvas torrenciais; e para traduzir certas sutilezas representadas por onomatopeias japonesas, como os diferentes tipos de passadas. A tradução por outros meios que não o de por onomatopeias “equivalentes” traz outro problema: a perda da sonoridade, que é a razão *per se* das onomatopeias de qualquer idioma.

Sob o prisma das estratégias de tradução, os casos de *exotização* (BERMAN, 2002) e *ajuste cultural* (NIDA, 1964) foram vistos em (h); *transposição* e *adaptação* (VINAY

¹⁵ A margem de erro é 0.01%.

& DARBELNET, 1958), *tradução de acordo com o sentido e o significado e identificação* (REISS, 2000) em (g); *transposição e adaptação* (VINAY & DARBELNET, 1958), *tradução de acordo com o sentido e o significado e identificação* (REISS, 2000), e *empobrecimento qualitativo* em (f), (e), (d), (c) e (b); e, por fim, *modulação* (VINAY & DARBELNET, 1958) e *equivalência dinâmica* (NIDA, 1964) em (a). Mais uma vez, percebe-se que os tradutores recorrem (ainda que, talvez, sem saber) a estratégias que solucionam casos em que não há onomatopeias equivalentes para traduzir o “som” e o “aspecto/estado” transmitido pela onomatopeia/mimésis da língua japonesa – faz-se, então, a necessidade de se traduzir apoiado no contexto e nos aspectos visuais que compõem a cena retratada.

As onomatopeias, quando inseridas em Quadrinhos e Mangás, possuem além do valor sonoro, um valor icônico, representado por aspectos de ordem gráfica. Como pudemos observar nesta pesquisa, a primeira perda numa tradução é a iconicidade, impossível de ser reestabelecida visto que não há tradução, apenas equivalência (o fato das onomatopeias utilizarem tipografia diferente e de menor tamanho nas edições brasileiras – além de ficarem ao lado das onomatopeias/mimésis originais – já é uma perda de iconicidade). Outra perda, talvez mais expressiva, é a da sonoridade, dada as peculiaridades das onomatopeias japonesas, de ordem fonética e semântica, e da pouca “especificidade” das onomatopeias da língua portuguesa (comparando-as com as japonesas). Onomatopeias/mimésis traduzidas por substantivos, verbos, adjetivos e paráfrases são muito menos sonoras do que as traduzidas por interjeições. Enquanto as onomatopeias/mimésis transliteradas recuperam a sonoridade das originais, as mesmas causam certo estranhamento aos olhos (e ouvidos) dos leitores brasileiros, e apenas a leitura habitual de mangás fará o leitor se familiarizar com estas “novas onomatopeias”. É o poder da tradução em naturalizar o estrangeiro, como afirma Berman (2002).

Enfim, esperamos que esta pesquisa (junto às outras do gênero) seja capaz de abrir portas para mais estudos sobre as onomatopeias/mimésis japonesas e, por que não, das próprias onomatopeias da língua portuguesa, tão ignoradas pelos gramáticos de nossa língua. Esperamos, também, que venha contribuir para os aprendizes de língua japonesa, ao trazer exemplos visuais (e mais imediatos) do comportamento das onomatopeias/mimésis japonesas. E, por fim, mas não menos importante, que os tradutores de mangás possam refletir mais sobre o seu trabalho, a fim de

enriquecer cada vez mais nosso “vocabulário onomatopaico” e também sobre o impacto que a tradução de cada elemento (por menor que seja) exerce dentro de um Quadrinho.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AIZEN, Naumin. Onomatopeias nas histórias - em - quadrinhos. In: MOYA, Álvaro (org). **Shazam!** 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. p. 260 – 290.

AMANUMA, Yashushi. **Giongo gitaigo jiten** (“Dicionário de onomatopeias e mimésis”). 3. ed. Japão: Tôkyôdô, 1978.

ARAGÃO, S; ZAVAGLIA, A. Histórias em quadrinhos: imagem e texto em tradução. **TradTerm**: Revista do Centro Interdepartamental de Tradução e Terminologia, n.1, p.435-463, 1994.

ATODA, T., HOSHINO, K. **Giongo Gitaigo Tsukaikata Jiten** (Usage Guide to Japanese Onomatopoeias). 2. ed. Japão: Editora Shôtakusha, 1995.

BABA, Junko. **Pragmatic Functions of Japanese Mimesis in Emotive Discourse**, 2001. Disponível em: <<http://web.aall.ufl.edu/SJS/Baba.pdf> >. Acesso em 19 de fevereiro de 2011.

BARBIERI, Daniele. **Los lenguajes del cómic**. 1 reimpr. Barcelona: Paidós, 1998.

BECHARA, Evanildo. **Moderna Gramática Portuguesa**. 22 ed., São Paulo: Melhoramentos, 2004.

BERMAN, Antoine. **A prova do estrangeiro**. Trad. M. Emília P. Chanut. Bauru: EDUSC, 2002.

CAGNIN, A.L. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CÂMARA, Jr. Joaquim Mattoso. **Dicionário de Filologia e Gramática**. 4.ed., Rio de Janeiro: J.Orzon Editor, 1970.

CARVALHO, José G. Herculano. **Teoria da Linguagem**: Natureza do fenômeno lingüístico e a análise das línguas. Tomo I, Coimbra: Atlântida, 1970.

CHANG, Andrew C. **Gitaigo giongo bunrui yohô jiten** (A thesaurus of japanese mimesis and onomatopoeia: usage by categories). 3.ed. Japão: Sôtakusha, 2000.

CHINEN, Nobu. **Aprenda & faça arte sequencial**: linguagem HQ: conceitos básicos. 1.ed. São Paulo: Criativo, 2011.

CIRNE, Moacy. **Para ler os quadrinhos**: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1975.

CUNHA, Celso. **Gramática do Português Contemporâneo**. Belo Horizonte: Bernardes Álvares, 1969.

_____ e CINTRA, José L. **Nova gramática do português contemporâneo**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985.

DOI, E. T. As onomatopeias do japonês: reflexões sobre a sua tradução. In: XI Encontro Nacional de Prof. Univ. de Língua, Literatura e Cultura Japonesa, 2000, Brasília. **Anais do XI Encontro Nacional de Prof. Univ. de Língua, Literatura e Cultura Japonesa**, 2000. v. 1. p. 129-133.

Eco, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. Trad. Pérola Carvalho. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008. (Coleção Debates, v.19)

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Trad. Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FUJINO, Yoko. **Narração e ruptura no texto visual do shojo-manga**: estudo das histórias em quadrinhos para público adolescente feminino japonês. Dissertação (Mestrado em Imagem e Som). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 1997.

GAUDIOSO, Tomoko Kimura . Onomatopoeia e Mímese na Língua Japonesa. In: XII Encontro Nacional de Professores Universitários de Língua, Literatura e Cultura Japonesa e II Encontro de Estudos Japoneses, 2001, Porto Alegre. **Anais do XII**

Encontro Nacional de Professores Universitários de língua, Literatura e Cultura Japonesa e II Encontro de Estudos Japoneses. Porto Alegre : Instituto de Letras da UFRGS, 2001. v. 1. p. 261-266.

GRAMMONT, Maurice. **Traité de Phonétique.** Paris, Librairie Delagrave, 1965.

GRAVETT, Paul. **Mangá:** como o Japão reinventou os quadrinhos. Trad. Ederli Fortunato. São Paulo: Conrad Editora, 2006.

HAMANO, Shoko. **The Sound-Symbolic System of Japanese.** CSLI Publications, 1998.

HAYASHI, F. & GAYNAX. **Shin Seiki Evangelion Kōtetsu no Gārufurendo 2nd** (Neon genesis evangelion the iron maiden 2nd). Tradução de Dirce Yamamura. São Paulo: Conrad Editora do Brasil Ltda, 2006. 12 v.

HYUUGA, Shigeo. Manga no Giongo/Gitaigo (Onomatopeias primárias e secundárias dos mangás). **Nihongogaku** (Estudos da Língua Japonesa), Japão, v.5, pt. 2, p.98-108, 1986.

_____. **Giongo Gitaigo no Dokuhon** (Livro de Leitura de Onomatopeias primárias e secundárias). Japão: Shogakukan, 1991.

INOSE, Hiroko. Translating Japanese onomatopoeia and mimetic words. **Translation research projects 1.** Universitat Rovira i Virgili, v.1, n.1, p.97-117, 2007. Disponível em: <http://isg.urv.es/publicity/isg/publications/trp_1_2007/index.htm>. Acesso em 19 de fevereiro de 2011.

ITO, Kinko. Manga in Japanese History. In: MACWILLIAMS, Mark Wheeler (Org.). **Japanese visual culture:** explorations in the world of manga and anime. Londres: M.E. Sharpe, 2008. p.26-47.

KAINDL, Klaus. Thump, Whizz, Boom: A Framework for the Study of Comics under Translation. **Target**, vol. 11:2 , p. 263 – 288, 1999.

KOMATSU, Koji. **Mimic words in the Japanese language and their characteristics in the semiotic process:** focusing on the functioning of gitai-go in the communication. Osaka Kyoiku University, 2010. Disponível em:

<http://www.kitchenseminar.org/Papers/Entries/2010/2/17_Koji_Komatsu.html>. Acesso em: 19 de fevereiro de 2011.

KOYAMA - RICHARD, Brigitte. **One Thousand Years of Manga**. Paris: Flammarion, 2007.

LIMA, Cristiani Dália de Mello. **Onomatopeias e palavras onomatopaicas**: uma revisão no processo de formação de palavras. 1999. 117 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 1999.

LOPES, João Henrique. **Elementos do estilo mangá**. Belém: [s.n.], 2010.

LUYTEN, Sônia. **Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2000.

_____. Onomatopeias e mimesis no mangá: a estética do som. **Revista USP**, São Paulo, n.52, p. 176-188, dez./jan./fev, 2001-2002.

MAINGUENAU, 2004 Le dialogue philosophique comme hypergenre. In: COSSUTA, Frédéric, **Le dialogue**: introduction a um genre philosophique. Paris: Presses Universitaires du Septentrion, 2004, pp.85-103.

MAKINO, S.; TSUTSUI, M. **A Dictionary of Basic Japanese Grammar**. The Japan Times, 1989.

MAYNARD, Senko K. **An Introduction to Japanese Grammar and Communication Strategies**. Tóquio: The Japan Times, 1990.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Trad. Hécio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books, 1995.

MEIRELES, S. M. Onomatopeias e interjeições em histórias em quadrinhos em língua alemã. **Pandaemonium Germanicum**, v. 11, p. 157-188, 2007.

MOLINÉ, Alfons. **O grande livro dos mangás**. São Paulo: JBC, 2004.

NIDA, E. A. **Toward a science of translating**: with special reference to principles and procedures involved in Bible translating. Leiden: E. J. Brill, 1964.

NIHON Kokugo Dai Jiten (“Grande Dicionário de Língua Vernácula do Japão”). v 13. Japão: Shogakkan, 2000.

NIHONGO Kyôiku Handbook (“Manual de Ensino da Língua Japonesa”, 1990), Japão: Taishukanshoten

OI, Sheila Kiemi. **Shôjo Mangá**: de Genji Monogatari a Miou Takaya. Dissertação (Mestrado em Artes), Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista, 2009. 282 p.

OKA, Arnaldo. Mangás traduzidos no Brasil. In: LUYTEN, Sonia Bibe (org.) **Cultura Pop Japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005. p.85-94.

_____. Tradução e Adaptação de Mangás para o Português. In: VI Congresso Internacional de Estudos Japoneses no Brasil e XIX Encontro Nacional de Professores Universitários de Língua, Literatura e Cultura Japonesa, 2008, Rio de Janeiro. **Anais do XIX Encontro Nacional de Professores Universitários de Língua, Literatura e Cultura Japonesa**. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2008. v.1. p.175-180.

ONO, Hideichi. 1994. **A practical guide to japanese-english onomatopoeia & mimesis**. 5.ed. Japão: Hokuseidô.

PEREIRA, F. P. Pequeno estudo comparado das Onomatopeias das Línguas Portuguesa e Japonesa. In: XII Encontro Nacional de Professores Universitários de Língua, Literatura e Cultura Japonesa e II Encontro de Estudos Japoneses, 2001, Rio Grande de Sul. **Anais do XII Encontro Nacional de Professores Universitários de Língua, Literatura e Cultura Japonesa e II Encontro de Estudos Japoneses**. Rio Grande do Sul: Gráfica UFRGS, 2001. p. 211-225.

PIETROFORTE, Antonio Vicente Seraphim. **Análise textual da história em quadrinhos: uma abordagem semiótica da obra de Luiz Gê**. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2009.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

REISS, K. Type, kind and individuality of text. Trad. Susan Kitron. In: VENUTI, L. (org.) **The Translation studies reader**. London: Routledge, 2000. p. 160 – 171.

SAITO, Hiroshi. Onomatope wo Eiyakusuru (“Tradução de Onomatopeias para a Língua Inglesa”). **Gengo** (“Linguagem”), Tóquio, v.22, n. 6, p. 46 – 47, 1993.

_____. (Ed.) **Giongo/Gitaigo 4500** – Nihongo Onomatope Jiten (“Dicionário de Onomatopeias Japonesas – 4500 Onomatopeias e Mimesis”). Japão: Shogakukan, 2007.

SAKURAI, Mitsuaki. 1966. Giseigo no yôrei (“Exemplos de onomatopeias”). In: **Konjaku Monogatarishû no gobô no kenkyû** (“Estudo da linguagem das coletâneas de narrativas de agora e outrora”). Tóquio, Meiji Shôin, p.317-347.

SATOU, Kyoji. (Ed.) **Kokugogaku Kenkyû Jiten** (“Dicionário de Estudos Linguísticos da Língua Japonesa”) Japão: Meiji Jyoin, 1977.

SAUSSURE, Ferdinand. **Curso de Linguística Geral**. São Paulo: Cultrix, 1995.

SCHODT, Frederik. **Manga! Manga! Manga! The world of Japanese Comics**. New York: Kodansha International, 1983.

SCHOURUP, Lawrence. Nichiei Onomatope no Taishô Kenkyû (“Pesquisas Contrastivas de Onomatopeias em Inglês e Japonês”). **Gengo** (“Linguagem”), Tóquio, v.22, n. 6, p.48-55, 1993.

SOUZA, L.S.M. **O humor é coisa séria – Tradução de tiras: exemplificando com Frank & Ernest**. Dissertação de Mestrado. São Paulo: Universidade de São Paulo.

SUZUKI, Masako. Kaisetsu Rekishi –teki Hensen to sono hirogari (“Comentários – mudanças históricas e expansão”). In: SAITO, Hiroshi. (Ed.) **Giongo/Gitaigo 4500** – Nihongo Onomatope Jiten (“Dicionário de Onomatopeias Japonesas – 4500 Onomatopeias e Mimésis”). Japão: Shogakukan, 2007. p.577-654.

TAKAYA, Natsuki. **Fruits Basket**. Tradução de Graciela Naguisa Kushiara. São Paulo: JBC, 2006. 23 v.

TEZUKA, Osamu. 1996. **Manga no kakikata** – Nigaoe kara chôhen made (“Como fazer um mangá – dos retratos até as histórias seriadas”). Tóquio: Kôbunsha.

TSUDA, Masami. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. 21 v.

TSUJIMURA, Natsuko. **An introduction to Japanese Linguistics**. 1 ed. Wiley – Blackwell, 1996.

UEDA, Nancy Naomi ; MORALES, L. M. A Presença da Mídia na Socialização Contemporânea dos Jovens: O Caso do "Animê" como Convite ao Estudo da Língua Japonesa. **Estudos Japoneses (USP)**, São Paulo, v. 26, p. 75-96, 2006.

ULMANN, Stephen. 1964. **Semântica**: uma introdução à ciência do significado. 4.ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

VERGUEIRO, Waldomiro. A pesquisa em quadrinhos no Brasil: a contribuição da universidade. In: LUYTEN, Sonia Bibe (org.) **Cultura pop japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005, p.15-26.

_____. A Linguagem dos Quadrinhos – uma “alfabetização” necessária. In: BARBOSA, A.; RAMA, A.; VERGUEIRO, W. (orgs). **Como Usar as Histórias em Quadrinhos na Sala de Aula**. São Paulo: Contexto, 2009. p. 31-64.

VINAY, J.-P.; DARBELNET, J. **Comparative Stylistics of French and English**: a methodology for translation. Tradução: Juan C. Sager & M. J. Hamel. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 1977.

WONG, Wendy Siuyi. Globalizing Manga: from japan to hong kong and beyond. **Mechademia**, Minnesota, vol.1, p.23-45, 2006.

YAMAGUCHI, A.; AKIMOTO, M. (Ed.) **Nihongo Bunpô Dai Jiten** (“Grande Dicionário de Gramática da Língua Japonesa”, 2001) Japão: Meiji Jyoin.

YAMAMOTO, Hiroko (Org.) **Onomatopoeia: Elementary/Intermediate e Advanced**. Japão: Senmon Kyouiku Publishing Co. Ltd., 2003. (Practical Japanese Workbooks)

ICONOGRAFIA

AKAMATSU, Ken. **Love Hina**. n.10. Tradução de Arnaldo Massato Oka. São Paulo: JBC, 2003. p.11.

_____. **Love Hina**. n.12. Tradução de Arnaldo Massato Oka. São Paulo: JBC, 2003.

_____. **Mahô Sensei Negima!** (Negima! Magister Negi Magi). n.68. Tradução de Edward Kondo. São Paulo: JBC, 2012. p.44.

ARAIZUMI, R.; KANZAKA, H. **Slayers**. n.15. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2005.

_____. **Slayers**. n.16. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2005.

ARQUEIRO Verde. n.7. São Paulo: Panini do Brasil Ltda., 2003. p.1.

_____. n. 8. São Paulo: Panini do Brasil Ltda., 2003. p.34.

BICHINHOS DE JARDIM.<<http://bichinhosdejardim.com/obarulho-1/>>. Acesso em 10 de maio de 2012.

CIRNE, Moacy. **Para ler os quadrinhos:** da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1975. p.34.

CLAMP. **Clover**. vol.1. Tóquio: Kodansha, 1997. p.50.

_____. **X** (X/1999). vol.13. Tóquio: Kadokawa Shoten, 1999. p.23.

_____. **Sakura Card Captor**. n. 23. São Paulo: JBC, 2001.

_____. **Card Captor Sakura**. vol.1. São Paulo: JBC, 2012. p. 15.

_____. **Card Captor Sakura**. vol.1. São Paulo: JBC, 2012. p. 26.

_____. **Card Captor Sakura**. vol.1. São Paulo: JBC, 2012. p. 80.

HAYASHI, F. & GAYNAX. **Shin Seiki Evangelion Kōtetsu no Gārufurendo 2nd** (Neon genesis evangelion the iron maiden 2nd). vol.1. Tradução de Dirce Yamamura. São Paulo: Conrad Editora do Brasil Ltda, 2006. p.43.

_____. **Shin Seiki Evangelion Kōtetsu no Gārufurendo 2nd** (Neon genesis evangelion the iron maiden 2nd). vol.2. Tradução de Dirce Yamamura. São Paulo: Conrad Editora do Brasil Ltda, 2006. p.30.

_____. **Shin Seiki Evangelion Kōtetsu no Gārufurendo 2nd** (Neon genesis evangelion the iron maiden 2nd). vol.2. Tradução de Dirce Yamamura. São Paulo: Conrad Editora do Brasil Ltda, 2006. p.89.

_____. **Shin Seiki Evangelion Kōtetsu no Gārufurendo 2nd** (Neon genesis evangelion the iron maiden 2nd). vol.4. Tradução de Dirce Yamamura. São Paulo: Conrad Editora do Brasil Ltda, 2006. p.38.

_____. **Shin Seiki Evangelion Kōtetsu no Gārufurendo 2nd** (Neon genesis evangelion the iron maiden 2nd). vol.5. Tradução de Dirce Yamamura. São Paulo: Conrad Editora do Brasil Ltda, 2006. p.35-36.

_____. **Shin Seiki Evangelion Kōtetsu no Gārufurendo 2nd** (Neon genesis evangelion the iron maiden 2nd). vol.10. Tradução de Dirce Yamamura. São Paulo: Conrad Editora do Brasil Ltda, 2006. p.40.

HIRANO, Kouta. **Hellsing**. vol. 20. Tradução de Arnaldo Massato Oka. São Paulo: JBC, 2010.

HOMEM-ARANHA. n. 60. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006.

IKEDA, Riyoko. **Berusaiyu no Bara** (A Rosa de Versalhes).vol.1.Tóquio: Shueisha, 1994.

JOVENS Titãs. n. 12. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2004.

KAWASHITA, Mizuki. **Ichigo 100%** (100% Morango). vol.1 Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2010.

KISHIMOTO, Masami. **Naruto**. vol.37. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2010. p.60/190.

_____. **Naruto**. vol.44. Tóquio: Shueisha, 2008. p.146.

_____. **Naruto**. vol.44. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2010. p.146.

KURUMADA, Masami. **Os Cavaleiros do Zodíaco**. n.24. Tradução de Luy Coutinho. São Paulo, Conrad, 2003.

NAKAHARA, Aya. **Love Com**. vol.1. Tóquio: Shogakukan, 2001.

OBANA, Miho. **Kodomo no Omocha**. vol.1. Tóquio: Shueisha, 1995.

OBATA, T.; OHBA, T. **Bakuman**. vol.11. Tradução de Edward Kondo. São Paulo: JBC, 2012. p.185.

ODA, Eiichiro. **One Piece**. vol. 37. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2012. p.92.

QUADRINHOS. Disponível em < <http://www.jblog.com.br/quadrinhos.>>. Acesso em 10 de maio de 2012.

SADAMOTO, Y.; KHARA. **Shin Seiki Evangelion** (Neon Genesis Evangelion). vol. 4. São Paulo: JBC, 2012.

SHIINA, Karuho. **Kimi ni Todoke** (Que chegue a você). vol.3. Tradução de Karen Hayashida. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2011. p.102.

SOUSA, Mauricio. **Cebolinha**. n.43. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2010. p.6.

_____, **Cebolinha**. n.43. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2010. p.8.

_____. **Turma da Mônica Jovem**. n.20. São Paulo: Panini, 2011.

_____. **Turma da Mônica Jovem**. n. 34, São Paulo: Panini, 2011.

TAKAYA, Natsuki. **Fruits Basket**. v.1. Japão: Hakusensha, 1999.

_____. **Fruits Basket**. v.1. Tradução de Graciela Naguisa Kushihara. São Paulo: JBC, 2006. p.98.

_____. **Fruits Basket**. v.1. Tradução de Graciela Naguisa Kushihara. São Paulo: JBC, 2006. p.105.

_____. **Fruits Basket**. v.1. Tradução de Graciela Naguisa Kushihara. São Paulo: JBC, 2006. p.111.

_____. **Fruits Basket**. v.1. Tradução de Graciela Naguisa Kushihara. São Paulo: JBC, 2006. p.125.

_____. **Fruits Basket**. v.3. Tradução de Graciela Naguisa Kushihara. São Paulo: JBC, 2006. p.56.

_____. **Fruits Basket**. v.4. Tradução de Graciela Naguisa Kushihara. São Paulo: JBC, 2006. p.21.

_____. **Fruits Basket**. v.5. Tradução de Graciela Naguisa Kushihara. São Paulo: JBC, 2006. p.14.

_____. **Fruits Basket**. v.5. Tradução de Graciela Naguisa Kushihara. São Paulo: JBC, 2006. p.19.

_____. **Fruits Basket**. v.5. Tradução de Graciela Naguisa Kushihara. São Paulo: JBC, 2006. p. 54.

_____. **Fruits Basket**. v.6. Tradução de Graciela Naguisa Kushihara. São Paulo: JBC, 2006. p.10.

_____. **Fruits Basket**. v.9. Tradução de Graciela Naguisa Kushihara. São Paulo: JBC, 2006. p.19.

_____. **Fruits Basket**. v.18. Tradução de Graciela Naguisa Kushihara. São Paulo: JBC, 2006. p.42.

_____. **Fruits Basket**. v.18. Tradução de Graciela Naguisa Kushihara. São Paulo: JBC, 2006. p.164.

_____. **Fruits Basket**. v.19. Tradução de Graciela Naguisa Kushihara. São Paulo: JBC, 2006. p.141.

TAKEI, Hiroyuki. **Shaman King**. n. 17. São Paulo: JBC, 2003.

TAKEUCHI, Naoko. **Bishôjo Senshi Sêrâ Mûn** (Sailor Moon). vol.1. Tóquio: Shueisha, 1991.

TEZUKA, Osamu. **A Princesa e o Cavaleiro**. (Ribbon no Kishi). n.2. Tradução de Arnaldo Massato Oka. São Paulo: Japan Brazil Communication, 2002.

TOGASHI, Yoshihiro. **Hunter x Hunter**. vol.2. Tradução de Regina Rika Sakata. São Paulo: Japan Brazil Communication, 2008. p.24.

_____. **Hunter x Hunter**. vol.4. Tradução de Regina Rika Sakata. São Paulo: Japan Brazil Communication, 2008. p.19.

_____. **Hunter x Hunter**. vol.11. Tradução de Regina Rika Sakata. São Paulo: Japan Brazil Communication, 2009. p.69.

TSUDA, Masami. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.1. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p.10.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.1. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 18.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.1. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 41.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.1. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 73.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.1. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 75.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.1. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 77.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.1. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 103.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.1. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 183.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.2. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 31.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.3. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 144.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.5. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 86.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.5. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 98.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol. 6. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 55.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol. 6. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 92.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.7. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 26.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.7. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 61.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.9. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 20.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.10. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 97.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.10. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 133.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.10. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 140.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.10. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 141.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.11. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 90.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.12. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 65.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.12. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 152.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.13. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 36.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.14. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 20.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.15. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 34.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.15. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 76.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.16. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 11.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.16. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 122.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.17. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 50.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol.17. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 121.

_____. **Kareshi Kanojô no Jijô** (Kare Kano – as razões dele, os motivos dela). vol. 21. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006. p. 59.

TURMA DA MÔNICA ONLINE.<<http://www.monica.com.br/comics/tirinhas.htm>> Acesso em 10 de maio de 2012.

UEDA, Miwa. **Peach Girl**. vol.1. Tóquio: Kodansha, 1998.

UM SÁBADO QUALQUER <<http://www.umsabadoqualquer.com/page/211/>>. Acesso em 10 de maio de 2012.

UNIVERSO Marvel. vol.26. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2008.

VAMPIRA. n. 3. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2006.

WILLTIRANDO.<<http://www.willtirando.com.br/?Pagina=6>>. Acesso em 10 de maio de 2012.

YAMAMOTO, Hiroko. **Onomatopoeia**: elementary/intermediary. Tokyo: Senmon Kyouiku Publishing, 2003.

YAZAWA, Ai. **Gokinjo Monogatari**. vol.1. Tóquio: Shueisha, 1995.

YAZAWA, Ai. **Nana**. vol.15. Tradução de Edward Kondo. São Paulo: Japan Brazil Communication, 2009. p.97.

YOKOYAMA, Mayumi. **Galism**. vol.1 Tóquio: Shogakukan, 2004.

_____. **Galism**. vol.6. Tradução de Karen Hayashida. São Paulo: Panini do Brasil Ltda, 2007. p.16/173.

YOSHIZUMI, Wataru. **Cherish**. vol.1. Tóquio: Shueisha, 2006.