



Diego da Silva Machado

**Estudo da tradução de gitaigo nos quadrinhos japoneses
através da teoria de Escopo.**

Brasília

2015

**Estudo da tradução de gitaigo nos quadrinhos japoneses
através da teoria de Escopo.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência parcial para a obtenção do grau de licenciatura em Letras, na Universidade de Brasília, sob a orientação do Professor Fausto Pinheiro Pereira

Brasília

2015

Diego da Silva Machado

Folha de Aprovação

Brasília, 16 de junho de 2015

Banca Examinadora

Orientador: Prof. Ms.Fausto Pinheiro Pereira

Examinadora: Prof^a. MarleyFracisca de Lima

Examinadora: Prof^a. Dr^aYuko Takano

Dedicatória

Dedico este trabalho primeiramente a mim, por ser essencial em minha vida e ao Professor Fausto Pereira, com quem partilhei o que era o broto daquilo que veio a ser esse trabalho. Agradeço também a paciência que ele teve. E por fim à minha mãe, seu cuidado, dedicação e insultos construtivos deram, em alguns momentos, a esperança para prosseguir.

Resumo:

Tradução é uma atividade que envolve interpretar o significado de um texto em uma língua e transcrevê-lo de forma que passe conteúdo de texto da forma mais precisa possível. Alguns dos diversos desafios da tradução de quadrinhos se encontram na adaptação de certos conceitos e maneiras de se expressar próprios da língua original para a língua alvo. Devido ao fato das onomatopeias serem a forma de um povo expressar sons e sentimentos na forma escrita, transcrevê-los de uma língua para outra pode se tornar um problema, ainda mais se tratando de dois países com culturas e vocabulários tão diferentes. Assim, esse artigo busca analisar, através dos estudos defendidos por Hans Veermer, a maneira como esses quadrinhos são traduzidos ao chegar ao Brasil, bem como propor uma tradução que mantenha uma melhor fidelidade com a obra original.

Palavras-chave: Teoria de Escopo; Onomatopeias; Mangá; Tradução.

Abstract:

Translation is an activity that involves interpreting the meaning of a text in one language and transcribing it in a way that its content can be understood as accurately as possible. Some of the many challenges of translating comics involve adapting certain concepts and ways to express the existing material language to the target language. Since onomatopoeia is the way a people express sounds and feelings in written form, transcribing them from one language to another can become a problem, especially when it comes in two countries with cultures and vocabularies so different. Thus, this article attempts, analyze how these comics are translated when arrive in Brazil through the studies of Hans Veermer and proposing a translation that can keep up better fidelity to the original work.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	1
1.1Objetivos	3
2. ESTADO DE ARTE	4
2.1 Eficiência da tradução	4
2.2 Dificuldade de tradução	5
3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	7
3.1Abordagem de tradução: teoria de escopo	7
3.2 Visão de Berman	8
3.3 Schleiermacher.....	9
3.4 Considerações sobre as onomatopeias.....	10
3.4.1 Onomatopeias japonesas	11
3.4.2 Onomatopeias brasileiras	12
4.METODOLOGIA.....	13
4.1Método.....	13
4.2 Fonte de dados.....	14
5. ANÁLISE DE DADOS	15
5.1 Gitaigo	15
5.2 Giongo	24
5.4 Considerações finais sobre a análise.....	28
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	34

Lista de ilustrações

Figura 5.1.1.1: ズキーン-----	17
Figura 5.1.1.2: Pitah-----	24
Figura 5.1.1.3: きらきら-----	26
Figura 5.4.1:Uso de fonte mais escura-----	31
Figura5.4.2: Fonte mais clara-----	32

1. INTRODUÇÃO

Há diversas figuras de linguagem presentes nos quadrinhos, mas de longe nenhuma é mais evidente que a onomatopeia, cuja função é reproduzir um som através de fonemas ou palavras. No português por exemplo, usamos as onomatopeias “tictac” para representar o som de relógio, “crás” para barulho de algo quebrando e “miau” para o miado de gato nos quadrinhos para suprir a falta de outros elementos utilizados em outras mídias, como a trilha sonora utilizada em filmes, novelas e seriados.

Apesar de um determinado som ser ouvido de forma semelhante, é possível notar que culturas diferentes apresentam diversas maneiras para expressar esse mesmo som. Por exemplo, o latido de um cachorro em português é representado por “au-au”, em inglês é “woof-woof” e em línguas como o basco pode aparecer mais de um tipo de onomatopeia, podendo ser “au-au” (cães pequenos), “zaunk-zaunk” (grandes cães) e “jau-jau” (cães velhos).

No Japão, elas também fazem parte de expressões cotidianas da língua, já que há diversas delas que podem ser usadas para transmitir sentimentos ou estados físicos, além disso, algumas podem até mesmo agir de forma semelhante a advérbios. Por isso, a língua japonesa possui uma flexibilidade maior para se expressar, não existindo onomatopeias equivalentes na língua portuguesa. (Pereira, 2001 p. 212-213)

Entrando no campo da tradução, tratando especialmente da tradução da língua japonesa para o português esbarramos nesse problema: No caso do português as onomatopeias não são amplamente usadas e no japonês é possível se observar o contrário, onde os nativos costumam usar muito as onomatopeias para se comunicar ou para descrever situações ou sentimentos (idem, 2001, p. 214).

Porém, algumas vezes traduzir as onomatopeias japonesas podem ser um grande desafio. Os americanos por exemplo preferem adaptá-las e substituir por onomatopeias de uso comum no inglês, já os brasileiros

costumam colocar pequenas notas ao lado da onomatopeia com uma legenda para manter a fidelidade do material. Há também casos de traduções que preferem omiti-las se considerarem que a onomatopeia não possui utilidade para a cena em questão. Garcia cita em seu trabalho o caso da onomatopeia "ミーン" (miin), que é utilizada para reproduzir o som do ciciar da cigarra. Segundo ela essa onomatopeia não possui correspondente imediato em português, pois não é comum a presença de cigarras em histórias em quadrinhos brasileiras e ocidentais publicadas no Brasil. Em situações como essas costumam ser adotadas duas opções: omitir a onomatopeia em questão ou manter o vocábulo original com a tradução ao lado (Garcia, 2011, p. 35)

Por que uma onomatopeia consegue expressar um sentimento de desespero e ao ser traduzida, de forma idêntica no seu conteúdo, não passa o mesmo sentimento? O que é necessário fazer para que ela seja traduzida, porém de forma que "funcione" em outra língua? Para responder isso, realizamos um estudo sobre os itens necessários à interpretação e tradução de onomatopeias, através da aplicação da Teoria de Escopo e nas pesquisas feitas por Hans Vermeer e Katharina Reiss visa-se analisar os métodos utilizados por tradutores, além de verificar a possibilidade de métodos possíveis para a tradução de onomatopeias de forma que se mantenha a fidelidade da obra e sentimento que o autor quis passar. Entretanto, devido ao escasso material no campo da onomatopeia no português, veremos também se é possível ou não fazer essa adaptação. Será então apresentada uma reflexão sobre a prática da tradução e sua eficiência e passando logo após para o referencial teórico, onde será abordada a Teoria de Escopo e sua funcionalidade na tradução de onomatopeias, partindo então para o objetivo do trabalho em si: a análise das onomatopeias contidas em uma obra através dessa teoria, enquanto propõe uma tradução mais adequada.

Sendo assim, no capítulo 3 tratamos sobre a eficiência da tradução, assim como a responsabilidade que um tradutor tem ao realizar esse trabalho; o capítulo 4 para falar sobre as diversas causas da dificuldade de se realizar uma tradução; dedicamos o capítulo 5 para tratar da teoria de escopo, sobre os autores que a desenvolveram e como sua teoria pode ser utilizada para a tradução de onomatopeias, além dos métodos de tradução de outros autores.

O capítulo 6 para tratar sobre as onomatopeias, indo desde sua origem até elementos específicos presentes na língua japonesa e portuguesa. Concluímos, então, que o *gitaigo* é a principal diferença entre os quadrinhos ocidentais e os *mangás*, pois possui a função de expressar estado e emoções através de "sons". Por conseguinte, será apresentado o referencial teórico que irá ser utilizado para a análise, as onomatopeias classificadas e averiguadas, e por fim considerações finais sobre os resultados adquiridos

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo geral

Esse trabalho tem como objetivo principal fazer a análise da tradução das onomatopeias *gitaigo* presentes de um quadrinho japonês. Além disso, também busca verificar a maneira como são traduzidas, se foi aplicada a Teoria de Escopo e se foi mantido o sentido original. Com relação à aplicação da Teoria de Escopo, será analisado apenas se a tradução apresenta traços das características presentes na teoria e não se o tradutor conhece ou a usou como base durante o exercício da sua função.

1.1.2 Objetivos Específicos

Como objetivos específicos, temos:

- Classificar e analisar a tradução de onomatopeias *gitaigo*,
- Propor novas traduções de modo que facilite ao leitor entender o sentido pelo qual ela foi empregada.

2. ESTADO DE ARTE

2.1 Eficiência da tradução

No que se refere a tradução, ela sempre foi uma atividade que gerou controvérsias quanto a sua eficácia. Natsume Sôseki, famoso escritor japonês, uma vez ensinou aos seus alunos que a tradução correta em japonês para "Eu te amo" é: "*Tsuki ga tottemo aoi naa*" (A lua está tão azul hoje à noite)¹. Entretanto, o que ele quis dizer foi que para expressar "Eu te amo" no quadro cultural japonês com mesma emoção expressa em inglês deve-se escolher palavras como "A lua é tão azul hoje à noite" (Satô, 1997, p. 50-53).

Através desse pequeno exemplo, pode-se reparar que diversas vezes ao longo da história a tradução se mostrou incapaz de transmitir com eficácia a mesma ideia em diferentes culturas com o mesmo sentimento. Entretanto, em plena era da globalização essas questões ganham um novo enfoque e a tradução é potencializada pelo desenvolvimento dos meios de comunicação.

Nessa era impulsionada pelo multiculturalismo através de *internet*, nota-se mais e mais a transferência de conhecimento entre as sociedades, porém o principal obstáculo para alcançá-la são as barreiras linguísticas, que dificultam ou bloqueiam o acesso a uma determinada cultura para outra pela falta de mútua compreensão entre elas. Paes em seu trabalho afirma que a principal função do tradutor nessa situação é tornar-se um mediador entre duas culturas diferentes, representadas através de dois idiomas opostos. Segundo ele a tradução desempenha um papel cada vez maior para a abertura de obras literárias de outros povos para a sua própria cultura. Em suma, a tradução busca mais que apenas adaptar o idioma de uma obra para outro, ela tem como função principal tornar possível que o leitor entenda a cultura de onde essa obra traduzida veio além de tornar acessível um conhecimento que antes era do acesso de poucos. (Paes, 1990, p. 34)

Ele também disserta sobre a viabilidade e eficiência da tradução, afirmando que considera que o papel do tradutor é fundamental para os leitores

que não tem acesso ao original. Essa leitura passa então a se tornar acessível, através do tradutor, que com sua habilidade, criatividade e aprimoramento da sua técnica, possibilitaram esse acesso.

Se considerarmos que, um acontecimento ou sentimento vivido em uma determinada cultura somente pode ser representado através da própria língua desenvolvida por eles, toda e qualquer tradução desse momento será apenas uma sombra do real significado sentido por aqueles que vivem essa língua, o que acaba tornando a tradução perfeita uma utopia. Entretanto, apesar de toda tradução sempre ser uma versão aproximada da obra original, ainda há a necessidade de comunicação intercultural e, portanto, pode-se dizer que sua existência se objetiva por transmitir mensagens entre povos (idem, 1990, p. 116).

2.2 Dificuldade de tradução

Uma das dificuldades amplamente reconhecida na tradução, e uma das mais complicadas de se vencer, diz respeito ao vocabulário que corresponde unicamente a realidade cultural específica, não contendo semelhante na língua alvo. Se tratando da tradução das onomatopeias japonesas para o português, as maiores dificuldades são presentes no grupo *gitaigo*, uma vez que buscam "imitar" ou expressar com "sons" de estado psicológico, emoções, etc. Como alguns deles são muito usados no dia-a-dia, é difícil julgar se eles ainda mantêm caráter mimético ou se já se encontra enraizado na língua japonesa.

Almeida (2004) ilustra três dos motivos da dificuldade da tradução. Um desses problemas é a intraduzibilidade linguística, que se refere a termos únicos de uma língua que não existem em outra, sendo um exemplo os *gitaigo*. Segundo ele, essa intraduzibilidade não chega a ser um problema insolúvel, visto que o termo ainda é possível de ser explicado utilizando mais palavras. Logo, ao traduzir a onomatopeia "しーん" (Shiin)², a qual é utilizada para reproduzir o "som" do silêncio resultado de uma situação embaraçosa, pode-se

² Situação embaraçosa onde todos os envolvidos permanecem em silêncio, tradução nossa.

utilizar as traduções como "silêncio" ou "sem comentários" ,visto que ela possui um sentido semelhante.

O outro motivo é a intraduzibilidade não linguística, que trata de termos que possuem um equivalente em outras línguas, porém não refletem o mesmo significado. Um exemplo feito por Almeida (2004) é o de *baby-sitter*, geralmente traduzido em português por babá, mas que se trata geralmente de uma vizinha, ou parente da família, que cuida do bebê, à noite, enquanto os pais fazem algum programa. A babá, no Brasil, é uma empregada (geralmente) contratada para passar todos os dias (e, às vezes, noites) com as crianças.

E por último, a dificuldade que gera mais problemas aos tradutores é a intraduzibilidade circunstancial. Almeida (2004³) resume como sendo a situação em que o tradutor sabe qual deveria ser a tradução adequada, mas algo no contexto circunvizinho ao material traduzido impede que ele a utilize. A dificuldade pode acontecer em qualquer situação, com qualquer vocábulo ou expressão. Nos quadrinhos, é normal colocar notas de rodapé caso apareça uma piada ou situação que não pode fazer sentido aos hábitos da cultura de chegada.

³ Por ser um site de internet não há páginas para identificar.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

3.1 Abordagem de tradução: teoria de escopo

Segundo Ferreira (2010) os modelos de análise textual baseavam-se em disciplinas como a Linguística, a Teologia ou os Estudos Literários. Todavia, eles apenas visavam garantir a compreensão e a interpretação do texto, não se referindo a qualquer tipo de instrumento prático de auxílio à tarefa decisória do tradutor. De acordo com ele a situação altera-se apenas com o surgimento de uma metodologia de análise criada por Nord (1988), explicada na sua obra⁴, e fundamentada nas ideias funcionalistas dos anos 1970, dos teorizadores alemães Hans J. Vermeer (1986 apud NORD, 1988) e Katharina Reiss (1971, apud NORD, 1988). Essa abordagem, iniciada por Vermeer (1986) passa a adotar a nomenclatura "função" para evitar o termo usado por ele em suas obras e suas ideias se tornam conhecidas simplesmente como funcionalistas.

Nos estudos feitos por Reiss (1971), ela considera que o tipo de texto é o que determinará o método de tradução mais apropriado, sugerindo para cada tipo de texto, estratégias de tradução adequadas. Assim, por exemplo, Reiss (idem, 1971), indica o método de tradução de "equivalência dinâmica" para textos apelativos, cuja finalidade é envolver o leitor, influenciar o seu comportamento e seduzi-lo com uma mensagem persuasiva. Segundo a autora alemã, este tipo de texto requer muitas vezes mudanças drásticas em relação ao original, pois é fundamental que se atinja o mesmo efeito na língua alvo que na língua fonte.

Para textos expressivos e incluo nesse tipo de tradução as onomatopeias, a estratégia mais adequada seria *asimilarity of form*⁵ e a *equivalence of esthetic effect*⁶ onde deve-se buscar reproduzir a forma e encontrar uma equivalência de efeito estético na língua alvo.

⁴ Análise de texto em tradução: Teoria Metodológica e aplicação didática de um modelo de análise de texto orientada a tradução, tradução nossa

⁵ Similaridade de forma, tradução nossa

⁶ Equivalência de efeito estético, tradução nossa

Foi a partir dessa pesquisa de Reiss que Vermeer desenvolveu a sua Teoria de Escopo que enfatiza dois aspectos: cultura e o escopo. O ato de traduzir, segundo Vermeer (1986) é uma ação humana, dotada de intenções e motivos, e inevitavelmente inserida em um sistema cultura repleto de particularidades. Para ele, o texto serve como um propósito dentro de uma situação comunicativa e portanto, o tradutor deve se perguntar: Por que traduzi dessa forma? O que o autor quer passar ao escolher essa palavra? Logo, o tradutor deve justificar suas escolhas, de acordo com o propósito e fazer o texto funcionar na cultura alvo. Segundo Pereira (2010) o texto de partida representa, nesta teoria, uma oferta de informação. O escopo e a cultura de chegada determinam o método de tradução, o que não significa que uma tradução palavra por palavra não possa ser realizada. Na tradução de documentos jurídicos ou no ensino de idiomas, por exemplo, esta forma de traduzir é geralmente necessária.

No caso das onomatopeias dos quadrinhos, e em especial nos *mangás*, a tradução deve possuir coerência com a situação comunicativa e a cultura de chegada, bem como ter uma ligação com a obra original. Logo ao usar uma onomatopeia como *どきどき (doki-doki)*⁷ deve-se analisar coisas como em qual situação ela é usada na língua de partida, o propósito dentro da situação comunicativa e por último traduzir de modo que funcione para que o leitor alvo entenda de forma semelhante ao leitor da língua de partida.

3.2 Visão de Berman

Em seus trabalhos, Berman (Lentz, 2009 apud BERMAN, 2009, p.4-5) levanta uma série de questões fundamentais sobre a teoria da tradução, sua natureza e lugar ocupado por ela em uma cultura. Seu intuito principal não era, portanto, o de elaborar uma teoria sobre a tradução, visto que o autor não acredita na existência de uma regra geral, mas sim de refletir sobre o ato da tradução em si, sobre como está sendo realizado e com isso, promover uma nova visão. Para ele, a tradução é dividida em duas formas: etnocêntrica e a

⁷ Coração batendo, tradução nossa

hipertextual. Segundo sua definição, hipertextual é "a relação que liga dois textos, em imitações ou referências mais ou menos livres, como a paródia, a recriação livre, a paráfrase, a citação e comentários ou mesmo uma mescla disso tudo" (idem, loc.cit.) e etnocêntrico é "o movimento que considera tudo o que está fora de sua cultura, tudo que lhe é estrangeiro" (idem, 2009, p.7). Para ele, o objetivo da tradução etnocêntrica é de traduzir a obra estrangeira de forma que o leitor se sinta ambientado na obra ao ponto de não notar que é uma tradução. Sendo assim, o tradutor deve traduzir a obra de um modo que passe a ideia que seria isso que o autor teria escrito caso a obra em questão fosse feita na língua alvo. O trabalho desse tradutor, portanto, não é de fazer a obra soar como uma tradução, mas de adaptar as ideias e conceitos presentes nela para o leitor e sua cultura. Entretanto, nesse método não há uma ligação direta entre a obra original e a tradução para a língua alvo, mas sim uma releitura da obra através dos olhos do tradutor, não permitindo que elementos não-textuais ricos em informações, como as onomatopeias *gitaigo*, seja totalmente recebido pela cultura alvo.

3.3 Schleiermacher

Schleiermacher (Forster, 2002⁸) acreditava que um dos maiores problemas com a tradução se deve ao enorme abismo conceitual entre o idioma do texto e a língua materna do tradutor. Seguindo esse contexto, ele observa que ao se deparar com um conceito difícil de se traduzir o tradutor irá se deparar com o seguinte paradoxo: ao tentar reproduzir sua intenção, utilizando de paráfrases na sua própria língua, ele perceberá geralmente que, quanto mais perto ele chega do significado desse conceito, mais ele se distancia da intenção original do autor. Sendo assim, o tradutor "estrangeirizador" para Schleiermacher segue o texto fonte o mais literalmente possível, para dar a seu público a sensação do estrangeiro. Essa estratégia pode gerar como consequência a sensação para o leitor de estar lendo não um texto estrangeirizado, mas um texto muito mal traduzido (Freitas, 2014).

⁸ Por ser um site de internet não há páginas para identificar.

No entanto, a ideia de Schleiermacher não é totalmente desprovida de fundamento. Ao manter uma determinada palavra estrangeira na tradução que não possui um termo que não lhe corresponda de forma exata, o autor torna seu idioma mais rico, pois se a proposta feita por ele na tradução for absorvida pelos leitores, sua língua terá adquirido uma nova capacidade de se referir a um conceito que até então não tinha uma tradução. Utilizando essa teoria nas onomatopeias, uma vez que o tradutor introduza uma adaptação e ela for bem recebida, outros tradutores passariam a utilizá-la, aumentando assim, o vocabulário de onomatopeias e não necessitando mais recorrer a uma paráfrase ou termo estrangeiro para reproduzir esse conceito.

3.4 Considerações sobre as onomatopeias

Segundo Luyten (1989, p. 29-31) a origem das histórias em quadrinhos se inicia na civilização europeia, após o aparecimento de técnicas de reprodução gráfica que permitiram unir texto e imagem. Porém foi somente no final do século XIX nos Estados Unidos que os quadrinhos adquiriram autonomia como um meio de expressão a parte dos livros. Esses *comics*, como eram chamados, passaram a se tornar um dos fatores principais das vendas de jornais.

Quando surgiram os quadrinhos no ocidente, a onomatopeia ainda não era incluída aos desenhos. Os textos possuíam mais importância que o som, sendo utilizado na parte de baixo do quadrinho para descrever a cena ou pensamento dos personagens. Gradualmente foi inserido dentro dos balões, que tinham como função principal estabelecer diálogo entre os personagens e sinalizar para os leitores de qual deles vinha a fala (idem, 2001, p.3-4).

Porém, foi devido a influência do cinema que vinha ganhando força que os quadrinhos começaram a usar onomatopeia e outros recursos visuais para poder expressar de forma mais clara os sons, permitindo que houvesse uma comunicação mais efetiva com o leitor.

Oliveira (2011⁹), relata que no Japão pode-se considerar que as onomatopeias vieram graças a Osamu Tezuka, que começou no século XX a dar mais importância ao enquadramento e plano para exaltar ainda mais expressões e movimento dos personagens. A partir daí vários outros autores começaram a inventar seus próprios sons que tornaram modelo para a próxima geração de autores que foram as utilizando em suas obras. Kumeta Kouji (2005) por exemplo é conhecido por ser criador da onomatopeia utilizada ao receber mensagens de celular メルメル¹⁰ (*meru-meru*) e Araki Hirohiko (1987), criador do *mangá JoJo no kimyō na bōken*, criou o som de tensão ㄨㄨㄨㄨ¹¹ (*gogogogogo*) que é amplamente usado nos dias. Elas são desenhadas a mão pelos autores e sempre com temática: uma cena de beijo por exemplo, apresentaria uma onomatopeia com uma caligrafia mais leve e arredondada, dando um ar mais doce a cena. Já um grito usaria uma caligrafia mais fina e pontiaguda, dando ideia de um som estridente. O que leva a observarmos que não só é só a onomatopeia que preenche esse vácuo de percepções, mas a como ela é escrita também serve para dar um efeito melhor a cena.

3.4.1 Onomatopeias japonesas

Luyten (2001, p.6) relata que o Japão é um país com um número abundante de expressões onomatopaicas que chega a existir dicionários específicos sobre o assunto, com centenas de páginas dedicadas ao assunto. Na língua japonesa as onomatopeias podem ser divididas em categorias de acordo com a função. As palavras que imitam som de animais e humanos por exemplo se encontram no grupo *giseigo*. Já as que expressam estado ou condição de seres vivos ou inanimados se encontram no *gitaigo*. Nesse grupo podem entrar também mudanças, fenômenos e movimentos. Por exemplo, na frase "o diamante brilha (*kira-kira* em japonês) a palavra きらきら¹² (*kira-kira*) não expressa som, porém refere-se à característica do diamante. Por fim, no

⁹ Por ser um site de internet não há páginas para identificar.

¹⁰ Som de telefone ao receber mensagem, tradução nossa.

¹¹ *Gitaigo* utilizado para representar uma atmosfera aterrorizante.

¹² *Gitaigo* usado para represar algo brilhante

caso de onomatopeias que imitam sons, como o bater de um sino ou uma xícara caindo são referidas como *giongo*.

3.4.2 Onomatopeias brasileiras

Apesar de ser uma figura de linguagem utilizada para reproduzir os sons existentes e ser estudada pelas partes da gramática chamadas de estilística e morfologia, as onomatopeias não são figura presente na língua falada. Luyten (2001, p.4) acredita que um dos motivos de não possuímos uma cultura tão forte com relação ao uso de onomatopeias na nossa linguagem se deve ao fato de como surgiu os quadrinhos no Brasil. A primeira publicação de quadrinhos no Brasil foi O Tico Tico, criada em 1905. Há por algumas décadas uma predominância de quadrinhos estrangeiros, até as décadas de 1960 e 1970, com a entrada de Ziraldo e Mauricio de Souza. Portanto, há uma fixação dessa linguagem americana de onomatopeias, de modo que os autores que tiveram inspiração em obras dessa época permaneceram utilizando essa linguagem já adquirida. (idem, p. 44-47)

Se tratando do uso de onomatopeias na língua falada, são encontrados poucos exemplos que ainda se mantém (como zigzag ou vaptvupt), porem são muito utilizadas em poemas e crônicas, com objetivo de deixar o texto mais poético, divertido, real e fácil de ser compreendido, como pode ser visto no exemplo:

Os apaixonados amam escutar o *tum-tum* do coração do ser amado, mas não suportam ouvir o *tic-tac* indicando que o tempo está passando, e não se ouve nem o *triiimm* do telefone, nem o *blinblong* da campainha. Nesta hora, as lágrimas são inevitáveis e o *buááá* é ouvido de longe. Entretanto, basta um *biiibiii*, que o coração já faz *hahaha*. E o final da cena, todos conhecem, um beijo apaixonado *chuac*. (Pavan, 2014)

4.METODOLOGIA

4.1Método

No presente estudo, as onomatopeias foram extraídas a partir da versão original em japonês e suas devidas traduções da versão licenciada no Brasil e traduzida para o português. A tradução de sons que imitam barulhos reais, sejam vozes humanas, de animais, ou sons situacionais não costumam gerar lacunas culturais, pelo fato de possuírem um correspondente na língua alvo e por esse motivo, será analisada somente as que se encontrarem no grupo *gitaigo*, devido a sua complexidade de tradução. Para a realização desse trabalho foram utilizados diversos recursos e ferramentas de tradução, tanto físicas quanto virtuais. Dentre aquelas que são físicas, será utilizado o dicionário de onomatopeias ordenado por Mito e Kakei (1981) como referência de consulta.

As expressões extraídas da versão original são numeradas de acordo com: (1) capítulo e (2) ordem de aparecimento. Será listado como “tradução alternativa” caso haja mais de uma tradução da mesma onomatopeia, sendo considerada como uma tradução secundária se apresentar menos aparições que o primeiro caso de tradução ou em caso de empate no número de ocorrências, será considerado como tradução oficial o primeiro caso. Em situações que as onomatopeias apresentarem a mesma tradução, elas serão agrupadas e analisadas em conjunto seguindo o mesmo sistema de numeração apresentado a cima. Ao longo da análise podem aparecer casos de onomatopeias em que não foi possível achar uma outra sugestão de tradução, devido ao fato da tradução em questão estar de acordo com a teoria abordada nesse trabalho, não sendo necessária nenhuma mudança. Como o principal propósito desse trabalho é analisar os casos em que a tradução não foi capaz de passar o mesmo sentido da obra original, esses casos serão apenas classificados.

4.2 Fonte de dados

Nesse estudo os dados serão extraídos do *mangá kimi ni todoke*¹³ criado por Karuho Shiina. É publicado na revista *Bessatsu Maagaretto*¹⁴, atualmente contendo 22 volumes. A escolha de uma obra voltada para o público feminino se deve ao fato do gênero possuir maior expressividade no campo visual e portanto se tratando de uma pesquisa sobre onomatopeias, o mais adequado seria a utilização de uma fonte com a maior quantidade de dados a serem analisados. Foram utilizados os volumes 8 e 18 para fazer essa pesquisa.

¹³“君に届け- Que Chegue a você”, tradução por Karen Hayashida

¹⁴Grafia original: 別冊マーガレット “Margaret Separado” (tradução nossa)

5. ANALISE DE DADOS

5.1 Gitaigo

5.1.1-ズキーン (zukiin) (Capítulo 29 página 11)

Tradução oficial: Tuim

Tradução Sugerida: aiaiai

Segundo o dicionário de Mito (1981)¹⁵, “ズキーン” (zugin) pode ser traduzido como “súbita pontada de dor”¹⁶. Porém o autor utilizou dessa onomatopeia em uma situação onde a personagem principal ao pensar em algo que ela não desejava que acontecesse, teve esse leve sentimento de “dor”. Pelo motivo da onomatopeia utilizada na tradução causar certa confusão com relação a função dela na cena, foi apresentada uma outra sugestão.

Figura 5.1.1.1: ズキーン



Fonte: SHIINA (2005, Vol. 8. Pag.11)

¹⁵Dicionário contrastivo de inglês e japonês, tradução nossa

¹⁶Original: tingle with pain

5.1.2- ごくり (gokuri) (Capítulo 29 página 12)

Tradução oficial: Glup

Tradução sugerida da pesquisa: sem sugestão

Na obra foi apresentada a mesma tradução para três onomatopeias diferentes, sendo elas "ギク" (giku), "ごくり" (gokuri) e "ビク" (biku), tendo todas traduzidas como "glup". Um estudo feito por Marques (2012, p.14) diz que o sistema nervoso autônomo regula o processo de salivação, incluindo o fluxo e a concentração de alguns componentes salivares (Marques apud Chiapelli, 2006, p. 14-15). Variações do fluxo salivar podem sugerir alterações no sistema nervoso autônomo, como o estresse, ansiedade ou podem induzir a hipossalivação. Essa salivação por stress nos quadrinhos é representada pela onomatopeia "glup", que é utilizado para reproduzir som de líquido sendo engolido. Entretanto, todas as três onomatopeias em japonês são representação desse mesmo sentimento, porém de formas diferentes. A onomatopeia que mais se aproxima do nosso "glup" seria o "ごくり" (gokuri) que representa a sonoridade desse ato de engolir saliva em uma situação de tensão. Abaixo será analisado os outros casos do uso da tradução "glup".

5.1.3- ギク (giku) (Capítulo 30 página 62)

Tradução oficial: Glup

Tradução sugerida da pesquisa: "Em cheio", "Na Mosca"

Segundo o dicionário de Mito e Kakei (1981), "ギク" (giku) pode ser traduzido como "assustar alguém ou induzir terror", tendo um significado semelhante a do "ビク" (biku), que pode ser traduzido como "se assustar". O tradutor portanto, utilizou de algumas dessas semelhanças desse sentimento repentino de susto e stress para traduzir "ギク" (giku) e "ビク" (biku), além de conseguir manter a sonoridade ao utilizar uma onomatopeia ao invés de uma palavra para passá-la para o português. Porém, analisando essa tradução nas cenas em questão em que foram utilizadas, através da teoria de equivalência

dinâmica defendida por Katharina Reiss, elas perdem o efeito desejado utilizado pelo autor, que utilizou "ギク" (giku) não com intuito de representar algum medo sentido pela personagem, mas com objetivo de demonstrar o espanto ao ter suas intenções descobertas por outras pessoas, fazendo com que ela "travasse" pelo susto de ter seus pensamentos tão obviamente desmascarados. Nossa sugestão portanto, seria utilizar uma tradução como "Na mosca!" ou "Em cheio!" manteriam os sentimentos representados na cena e o teor cômico utilizado, todavia perderiam o apelo visual utilizado pela onomatopeia.

5.1.4- ぐ (gu) (Capítulo32 página 154)

Tradução oficial:Glup

Tradução sugerida da pesquisa: Sem sugestão

5.1.5- じーん (jiin) (Capítulos 29 página 17) (Capitulo 30 página 68)

Tradução oficial: Emocionada Traduções alternativas: Ohhh

Tradução sugerida da pesquisa: Comovida

No caso da onomatopéia "じーん" (jiin) o dicionário de Mito e Kakei (1981), diz que "じーん" (jiin) pode significar "emocionar profundamente" e para enfatizar esse efeito, soma-se o contexto visual de brilho ao redor do personagem representando seu atual estado de espírito. É interessante notar que a mesma onomatopeia foi representada de formas diferentes de acordo com a intensidade do sentimento da personagem em questão. Apesar de na obra original não ter essa diferenciação, é interessante notar como foi adaptado essa onomatopeia nas duas cenas de modo que representasse melhor a intensidade do sentimento da personagem. Porém, um leitor pode notar as duas onomatopeias e não entender o motivo dessa diferenciação e por isso foi sugerida uma tradução neutra que atenda as duas situações.

5.1.6-に (ni) (Capítulos 30 páginas 47, 48,62, 68)

Traduções:”sorriso”,heeee, hehe

Variantes:にこ (Capítulos 30 página 64),にこー (Capitulo 33 página 147)

Tradução sugerida da pesquisa: Caso aja um ”sentimento maior”, ou seja, uma emoção diferente do sorriso básico de felicidade, diferenciá-los através do uso de adjetivos para definir melhor sua função na cena. Ex: sorriso sincero, sorriso maligno, sorriso zombeteiro.

5.1.7- ウキウキ (wakiwaki) (Capítulos 29 página 29)

Tradução oficial:Oba Oba

Traduções sugeridas da pesquisa: “Se divertindo”, Uso de outras figuras de linguagem para representar a felicidade da personagem em realizar a ação.

5.1.8- ドキ (doki) (Capítulos 29 página 22) (Capitulo 30 página 63) (Capitulo 32 página 116) (Capitulo 33 Página 135, 143)

Tradução oficial:t-tum

Variantes: ドキン (dokin), ドキドキ (dokidoki) (Capítulos 29 página 31), ド (do), ドクン, (Capitulo 30 página 84),

Tradução sugerida da pesquisa: ドキドキ (dokidoki) :t-tum, ド (do) : tum, ドキン (dokin) : tum-dum, ドクン (dokun) : tudum

Existem inúmeras onomatopeias para batidas de coração, cada uma contendo um sentimento diferente envolvido. Recomenda-se uso de diferentes onomatopeias para cada uma delas e mantê-la durante toda a obra, de modo que os leitores aos poucos se acostumem a associar aquela tradução com o sentimento envolvido na cena.

5.1.9- イラッ (irah) (Capítulo 31 página 97) (Capítulo 33 página 150, 152)

Tradução oficial: Grr

イラッ (irah) é uma onomatopeia comumente usada para representar irritação. Entretanto na obra uma outra onomatopeia foi utilizada com o mesmo sentido, em situações semelhantes. Como a tradução é coerente com o objetivo da análise, será apenas analisada a causa dessa ocorrência dessa tradução.

5.1.10-ムカー (mukaa) (Capítulo 33 página154)

Tradução oficial: Grr

“イラッ” (ira) e “ムカー” (mukaa) são duas onomatopeias que representam irritação, sendo sinônimos semelhantes a raiva e ira e na obra foram apresentadas através da mesma onomatopeia. Apesar de haver uma diferenciação de sentidos entre elas, nessa obra não houve a necessidade de diferenciá-las, visto que elas apresentam funções semelhantes em ambas as cenas que apareceram e pelos sentidos semelhantes na língua portuguesa.

5.1.11-おずおず (ozuozu) (Capítulo 29 página 15)

Tradução oficial: hesitante

Tradução sugerida pela pesquisa: sem sugestão

5.1.12- ずけずけ (zukezuke) (Capítulo 29 página 27)

Tradução oficial: zuhzuh

Traduções sugeridas pela pesquisa: “Descaradamente”, “Sem rodeios”

“ずけずけ” (zukezuke) pode ser traduzido como “dizer algo desagradável diretamente” ou “dizer algo descaradamente” .Entretanto ela parece ter sido traduzida como som, não exercendo função alguma na situação. Uma tradução que recuperaria esse sentimento pode ser algo como “Sem rodeios” .

5.1.13- しーん (shiin) (Capítulo 30 página 47) (Capítulo 74 página 106)

Tradução oficial: silêncio

Tradução sugerida pela pesquisa: Sem sugestão

5.1.14- ぽっーん (poon) (Capítulo 30 página 47) (Capítulo 74 página 107)

Tradução oficial: sozinha

Tradução sugerida pela pesquisa: Sem sugestão

5.1.15- じー (jii) (Capítulo 30 página 80) (Capítulo 33 página 134)

Tradução oficial: Encara

Tradução sugerida pela pesquisa: Sem sugestão

5.1.16- つー (tsuu) (Capítulo 33 página 126)

Tradução oficial: snif

Tradução sugerida pela pesquisa:snif

“つー” (tsuu) é uma onomatopeia cuja função é a representar lágrimas escorrendo pelas bochechas e portanto, a tradução usando “snif” cabe perfeitamente a situação em que foi empregada. Entretanto, outras duas onomatopeias para simbolizar lagrimas foram utilizadas na obra, cada qual com atribuindo um sentimento único a cena e caso fossem trocadas não passariam

a ideia correta que o autor desejou passar. Suas análises viram a seguir, junto com a diferenciação entre elas

5.1.17-ホロ (horo) (Capítulo 30 página 65)

Tradução oficial: snif

Tradução sugerida pela pesquisa:snif

“ホロ” (horo) é uma onomatopeia utilizada com a finalidade de simbolizar o surgimento de lágrimas. Sua principal diferença em comparação as outras duas onomatopeias é sua falta de “sentimento”, pois simboliza apenas o surgir das lágrimas brotando uma a uma.

5.1.18-ぼろ (poro) (Capítulo 72 página 14)

Tradução oficial: snif

Tradução sugerida pela pesquisa:snif

“ぼろ” (poro) simbolizando um estado de prantos, com as lágrimas escorrendo mais rapidamente, sendo assim, utilizado em situações onde envolvem sentimentos mais fortes e profundos. Apesar dessa diferenciação, nessa obra não houve a necessidade de diferenciá-las, visto que elas apresentam funções semelhantes em ambas as cenas que apareceram.

5.1.19-ピタッ (pitah) (Capítulo 75 página 135)

Tradução oficial:Pith

Tradução sugerida da pesquisa:Congela, paralisa

“ピタッ” (pifah) significa “parar qualquer movimento subitamente” e é associado ao estado que um personagem fica ao se deparar/escutar de repente com algo que o pega de surpresa, deixando-o em um estado de imobilidade perante a situação. Devido a forma como a cena foi feita no original, essa onomatopeia é de vital importância para passar o total sentido da cena. Traduzi-la como “congela” ou até mesmo “paralisa” seriam escolhas melhores para manter o sentido da onomatopeia.

Figura 5.1.1.2: Pifah



5.1.20- そーっ (sooh) (Capítulo 75 página 150)

Tradução oficial: Suuuh

Tradução sugerida da pesquisa: Nheec

“そー” (sooh) pode ser traduzido como “secretamente, discretamente, gentilmente” e nesse caso foi utilizado para representar um personagem abrindo uma porta de forma furtiva. Na cena em questão a pessoa tenta abrir uma porta de forma furtiva, porem foi logo descoberta pelos outros personagens que se encontravam do outro lado. Entretanto, não é possível determinar se foi pelo som da porta se abrindo ou se ele foi percebido pelos outros personagens por outro motivo. Como a causa não é relevante para a cena, utilizando uma onomatopeia para representar esse som de porta fazendo barulho traria um melhor efeito a cena, mesmo não sendo uma tradução fiel. “Nhec” é uma onomatopeia geralmente usada para barulho resultantes da má lubrificação de engrenagens e como no caso se trata de uma situação onde a porta foi aberta de forma lenta e contínua, recomenda-se prolongar a vogal para manter o efeito da obra original.

5.1.21- そそくさ (sosokusa) (Capítulo 75 página 155)

Tradução oficial: Rapidinho

Tradução sugerida da pesquisa: Sem sugestão

5.1.22- きらきら (kirakira) (Capítulo 75 página 156)

Tradução oficial: Plimplim

Tradução sugerida da pesquisa: Emocionada

Apesar de きらきら (kirakira) ser apropriadamente traduzido como “Plimplim”, nessa obra fica a dúvida se o sentimento envolvido é mantido.

Como apresenta um sentimento de "felicidade que irradia ao redor" e o emprego de efeito visual é semelhante do utilizado no "じーん" sugere-se uma tradução semelhante.

Figura 5.1.1.3: きらきら (kirakira) para representar estado de espírito



Fonte:SHIINA (2005, Vol. 18. pag.156)

5.2 Giongo

5.2.1-ガラ (gara) (Capítulo 29 paginas 6, 8, 19, 26, 30) (Capítulo 30 páginas 41, 53, 70, 74) (Capitulo 33 página 136)

Variantes: カラ (kara), ガラガラ (garagara)

Tradução oficial: Grah Traduções alternativas: Graaaah

5.2.2- はっ (hah) (Capítulo 29 paginas 7, 15) (Capitulo 30 páginas 50, 51, 60, 63, 64, 83) (Capitulo 33 página 136, 141, 151)

Tradução oficial: ah! Traduções alternativas: ahhhhh, omissão

Variante: ぼっ

5.2.3-ガタ (gata) (Capítulo 29 páginas 14, 16, 17, 30, 32, 40) (Capitulo 30 páginas 51, 71) (Capitulo 33 paginas 148, 151, 152, 154)

Tradução oficial: gath

Variantes: カタン (katan), ガタン (gatan)

5.2.4-タン (tan) (Capítulo 29 página 41) (Capitulo 30 páginas 86, 88) (Capitulo 31 pagina 92) (Capitulo 33 pagina 154)

Tradução oficial: tap

Variante: た (ta), たっ (tah)

5.2.5-つんつん (tsuntsun) (Capítulo 29 página 14)

Tradução oficial: tuctuc

5.2.6- ごぶっ (gobuh) (Capítulo 33 página 148)

Tradução oficial: Goff

5.2.7- どす (dosu) (Capítulo 29 página 6, 12)

Tradução oficial: Tof

Tradução Alternativa: thum

Variante: ドス

5.2.8- ぞっ (zoh) (Capítulo 29 página 15)

Tradução oficial: zoh

5.2.9-ざわ (zawa) (Capítulo 29 página 19,) (Capítulo 30 página 68) (Capítulo 32 pagina 135)

Variação: がやがや (gayagaya)

Tradução oficial: Bláblá

Tradução Alternativa: zumzum

5.2.10-ベン (ben) (Capítulo 29 página 29)

Tradução oficial: paf

5.2.11-キーンコーンカーンコーン (kiiinkooonkaaaankooon) (Capítulo 29 páginas 30, 38) (Capítulo 31 página 59, 67, 70)

Tradução oficial: kiiinkooonkaaaankooon Tradução alternativa kiiiinkooon

Variantes: キーン コーン (kiiiinkooon)

5.2.12-ぽっーん (poon) (Capítulo 30 página 47)

Tradução oficial: paf

13- さか(Capítulo 29 página 43)

Tradução oficial: saaahh

5.2.14-カッ (kah) (Capítulo 30 página 54, 68)

Tradução oficial: kah

5.2.15- ピッ (pih) (Capítulo 30 páginas 54, 57, 59) (Capítulo 33 página 130)

Tradução oficial: pih Tradução alternativa: piiihi, pi

Variantes: ピー (piii), ピ (pi)

5.2.16- ほん (hon) (Capítulo 30 página 59)

Tradução oficial: pof

5.2.17- ぶっぶっ (buhbuh) (Capítulo 30 página 68)

Tradução oficial: bzzbzz

5.2.18- ひょい (hyoi) (Capítulo 30 página 72)

Tradução oficial: vupt

5.2.19- ばん (ban) (Capítulo 31 página 102)

Tradução oficial:paf

5.2.20- ザ (za) (Capítulo 31 paginas 103, 105)

Tradução oficial: zah

Variação: ザッ (zah)

5.2.21- どん (don) (Capítulo 33 página 121)

Tradução oficial: tum

5.2.22- あわわ (awawa) (Capítulo 33 páginas 121, 123)

Tradução oficial: buáááá

5.2.23- どごっ (dogoh) (Capítulo 33 página 128)

Tradução oficial: Tum

5.2.24- はあ (haa) (Capítulo 33 página 142)

Tradução oficial: ahhh. . .

5.2.25- ぱたぱた (patapata) (Capítulo 33 página 143)

Tradução oficial: flapflap

5.3 Outros

Nessa lista se encontram as onomatopeias que não se encaixavam nas outras duas classificações.

5.3.1- ささささ (sasasasa) (Capítulo 29 página 16) (Capítulo 30 página 47)

Tradução oficial: rapidinho, vruuum

5.3.2- くるっ (kuruh) (Capítulo 30 páginas 63, 69)

Tradução oficial: vrup

Variantes: くる (kuru),ぐるん (gurun)

5.3.3-ふんぶん (Capítulo 29 página 13)

Tradução oficial: vumvum

5.4 Considerações finais sobre a análise

As onomatopeias para sorriso são umas das onomatopeias mais usadas com relação aos *gitaigo*, devido fato de ser um dos diversos sinais de comunicação que possui um sentido universal: podendo expressa alegria, felicidade, afeição, gentileza, flerte, raiva ou até zombaria. O sorrir é um automatismo dos músculos da face que ocorre em resposta a determinados estados mentais, mas ele pode e é usado para transmitir informação. Em suas várias formas, o sorriso aparece em todas as culturas humanas, em todas as épocas e também é representado através de diferentes onomatopeias nos quadrinhos japoneses. Além dela um dos recursos utilizados nos *mangás* e que se perde na tradução é a utilização da grafia para evidenciar uma situação. Na onomatopeia "にこ" (ni) (figura 5.4.1) foi utilizado uma grafia mais dura e uma fonte escura, dando o efeito visual de um sorriso assustador. Para o "ニコ" (niko) (Figura 5.4.2) foi utilizada uma grafia mais suave e uma fonte branca, demonstrando um sorriso sincero de alegria. Logo, a utilização desses recursos está intimamente ligada ao efeito que o autor pretendia transmitir. Na tradução entretanto, foi aberto mão desses recursos, utilizando apenas a tradução literal, deixando portanto uma lacuna cultural durante a tradução para a língua meta.

Figura 5.4.1: Uso de fonte mais escura no "こー" para enfatizar o efeito.



Fonte:SHIINA (2005, Vol. 8. Pag.49)

Figura 5.4.2: Fonte mais cara para dar suavidade a cena



Fonte:SHIINA (2005, Vol. 8. pag.64)

No caso do *doki-doki*, que é uma onomatopéia cuja função é transmitir o som das batidas do coração quando este se encontra num estado de ansiedade e/ou susto, esse recurso da estilística pode ser usado, porém não preenche totalmente o sentido presente na onomatopéia. A língua japonesa possui uma gama de onomatopéias com a representação de batida de coração, sendo *doki-doki* apenas uma delas, cujas possibilidades e significados podem variar dependendo de qual é utilizada. Infelizmente há essa ausência de onomatopéias na língua portuguesa nesse caso, acabando por limitar todas essas onomatopéias japonesas em apenas um tipo cuja única função é

representar o som das batidas por "tum" "tum-du", "tudum" . Apesar disso, com um pouco de criatividade o tradutor optou por usar "t-tum" com objetivo de demonstrar um sentimento de nervosismo, que acaba por funcionar bem em algumas situações, mas não todas. Nesses casos onde a tradução não cumpre totalmente seu dever, a opção de apenas colocar seu significado ao lado da onomatopeia original é uma opção cabível.

Atualmente, como os quadrinhos japoneses vem sendo traduzidos diretamente do original, pode-se notar alguns cuidados por parte dos editores para manter o máximo de fidelidade. A grafia tende a não ser substituída e a tradução vem em uma fonte menor ao lado da onomatopeia mantida em japonês. Todavia apesar do trabalho ter focado mais nas onomatopeias classificadas como *gitaigo*, essas questões de análise não se resumem unicamente a elas. Alguma dessas problemáticas na tradução apareceram mais facilmente como diferenças na grafia "gata/bata" e apesar de não ser o foco desse trabalho, vale a pena ser comentada.

Uma das onomatopeias mais presentes na pesquisa foram o "ガタ" (Gata) e o "タン" (Tan), utilizadas para representar barulhos de algo batendo em algo sólido, porem as duas possuem suas diferenças. Segundo Garcia (2011), "ガタ" (Gata) é onomatopeia de som que representa o barulho de um objeto em contato com uma superfície dura. Em determinados contextos, o "ガタ" sugere também que esse barulho não só causou surpresa como também certo desconforto por ter ocorrido de modo abrupto e inesperado, sendo na obra analisada foi traduzido como "gath" .Entretanto, há uma diferença entre o ponto de vista entre "ガタ" (gata) e "タン" (Tan) sendo o "ガタ" (gata) utilizado para enfatizar não apenas a agressividade do som, mas principalmente o aspecto desconfortável que leva ao objeto/sujeito criar tal ruído. Já "タン" (Tan) é comumente é utilizado para reproduzir o som de um tapinha carinhoso, suave.

O interessante nesses dois casos foram traduzidas, sendo o "ガタ" (gata) feita a tradução literal, enquanto o "タン" (Tan) foi traduzido de uma forma mais próxima a "*equivalence of esthetic effect*" proposta por Reiss

(2000).Essa escolha no caso do "ガタ" (Gata) pode ter sido feita devido ao fato do tradutor não encontrar uma maneira de manter o efeito da onomatopeia, escolhendo portanto por manter ao invés de traduzir.

Uma solução simples para solucionar o problema efeito do "ガタ" (gata) seria o uso de estilística na forma de escrever a onomatopeia, um recurso comumente usado nos mangás. Um "tap/bam" maior ou escrito com letras mais retas poderia por exemplo, passar para o leitor o sentimento de barulho abrupto presente naquele som sem perder o sentido utilizado na língua nativa.

Para tratar sobre as traduções de onomatopeias japonesas através da teoria de escopo, foi necessária uma breve reflexão sobre o rumo que a tradução tomou nos últimos tempos, definir a teoria que serviria como base para o resto do trabalho, assim como conceituar os quadrinhos e mangás e as onomatopeias presentes na língua japonesa e portuguesa. Devido ao fato da teoria apresentada por Reiss (2000, p. 160-171) busca em sua essência, a tradução que considere, em primeiro lugar, o objetivo e o destino do texto de origem. Logo, ao traduzir as onomatopeias, deve-se, portanto, levar em conta se o leitor brasileiro entenderá a onomatopeia da mesma forma que o leitor japonês

Por serem um tipo único de onomatopeia presentes unicamente na língua japonesa, elas são uma das principais dificuldades ao se traduzir para o português. Após a apresentação de nossa base teórica, entramos no tema principal da pesquisa: a tradução/adaptação utilizando a teoria de escopo. Através da análise, chegamos a conclusão que com relação as onomatopéias *gitaigo*, não há onomatopeias equivalentes para reproduzir com a mesma exatidão o "sentimento" transmitido pela onomatopeia japonesa. Portanto, há a necessidade de traduzir utilizando alguns dos aspectos visuais utilizados pelos japoneses ao compor as cenas nos *mangás*, como uso de fontes específicas durante a escrita da onomatopeia

A fidedignidade na tradução de onomatopeias depende muito do cunho interpretativo e, muitas vezes, ela tende a ser afetada por ser um produto humano. Os profissionais dessa área, por desempenharem um papel de elo

entre culturas, devem tratá-la com extremo cuidado, para que o produto final contenha o menor número possível de ressalvas.

Segundo Garcia (2011,p. 16-19) as onomatopeias, quando inseridas em quadrinhos e *mangás*, possuem além do valor sonoro, um valor icônico, representado por aspectos de ordem gráfica. Logo, a primeira coisa que foi possível reparar na análise foi a perda da iconicidade, visto que não há tradução para o português, apenas uma equivalência. A segunda maior perda, talvez não tão expressiva, é a da sonoridade, dada as propriedades típicas das onomatopeias da língua japonesa e portanto, ao serem traduzidas para o português utilizando verbos, adjetivos ou substantivos, acabam por ficar menos sonoras. Apesar de essa tradução inicialmente causar estranhamento aos leitores brasileiros, a leitura habitual de quadrinhos japoneses fará com que acabe por se familiarizar com as onomatopeias e assimilar seu significado, mesmo que instintivamente. Isso é claro, dependerá unicamente da minuciosidade do trabalho do tradutor.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AIZEN, Naumin. Onomatopeias nas histórias em quadrinhos. In: MOYA, Á. (org.). *Shazam!* São Paulo: Perspectiva, 1977. p. 260-290.
- ALMEIDA, Virgilio. *Humanitates*. Brasil, 2004. Disponível em: <<http://www.humanitates.ucb.br/1/traducao.htm>>
- acesso em: 28 de maio de 2015
- FORSTER, Michael. *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. 2002. Disponível em: <<http://www.plato.stanford.edu/entries/schleiermacher/#5.html>>
- acesso em: 18 de maio de 2015 .
- FREITAS, Luana. Tradução e autoria: de Schleiermacher a Venuti. Monografia – Universidade Federal de Santa Catarina, 2014.
- GARCIA, Renata. *As estratégias na Tradução de onomatopeias japonesas nos mangás*. USP, São Paulo, 2011.
- HIROHIKO, Araki. *JoJo no Kimyo na Boken. Sheuisha*. Japão, 1987.
- INOSE, Hiroko. *Translating Japanese onomatopoeia and mimetic words*. Universidade de Granada, Espanha, 2008.
- LENTZ, Gleiton. *Horizontes da tradução: O projeto de tradução na analítica bermaniana*. Monografia – Universidade Federal de Santa Catarina, 2009.
- LEE, Jay. *The Jaded Network*. Disponível em: <<http://thejadednetwork.com/sfx/>> Acesso em 25 de abril de 2015.
- LUYTEN, Sonia_ (org.). *Histórias em quadrinhos: leitura crítica*. Edições Paulinas. São Paulo, 1989.
- _____. *Onomatopeias e mimesis no mangá: a Estética do som*. Revista USP. São Paulo, 2001-2002.p. 176-188.
- KUMETA, Kouji. *Sayonara, Zetsubou-Sensei*. Kodansha, Japão, 2005.
- MARQUES, Fabiana. *Percepção de sintomas de estresse e alterações salivares em jovens no período de seleção para prestação de serviço militar obrigatório*. Monografia (Pós-Graduação) – Universidade Estadual do Paraná. Curitiba, 2012.
- MITO, Yuuichi; KAKEI, Hisao. (*Nichieitaishō: Gisei-go (onomatope) Jiten Gakushobou*). Japão, 1981.

OLIVEIRA, Leandro. Jbox. com. br. Brasil, 2011. Disponível em: <<http://www.jbox.com.br/2011/02/13/manga-o-grande-guia-das-onomatopeias/>> Acesso em 3 de maio de 2015.

PAES, Jose Paulo. Tradução: a ponte necessária. Aspectos e problemas da arte de traduzir. São Paulo: Ática, 1990.

PAVAN, Mayra. <<http://www.ligadosbetas.blogspot.com.br>>. Brasil, 2014. Acesso em: 7 de abril de 2015.

PEREIRA, Rui. A tradução literária numa perspectiva metodológica: problemas de tradução em "*Le Livre des fuites*" de J. M. G. Le Clézio. Coimbra, 2010.

PEREIRA, Fausto. "Pequeno estudo comparado das onomatopeias das línguas portuguesas e japonesas." In: Anais do XII Encontro Nacional de Professores Universitários de Língua, Literatura e Cultura Japonesa UFRGS, 2001. p. 211-225 .

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

SATO, Kenji. "More Animated than Life: A Critical Overview of Japanese Animated Films," *Japan Echo*, 1997. p. 50-53.

SHINA Karuho. *Kimi ni todoke*. Shueisha. Japão, 2005.