

# ESTUDO DA TRADUÇÃO DE GITAIGO NOS QUADRINHOS JAPONESES ATRAVÉS DA TEORIA DO ESCOPO

## STUDY OF THE TRANSLATION OF GITAIGO IN JAPANESE MANGA THROUGH THE SKOPOS THEORY

---

Diego da Silva Machado

Fausto Pinheiro Pereira

### 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 de as onomatopéias 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 Vermer e Katharina Reiss (2000), 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 do Escopo. onomatopéias. 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 the content can be understood as accurately as possible. Some of the many challenges of comic translation are to adapt certain concepts and ways to express the existing material language to the target language. Since onomatopoeia is the way people express sounds and feelings in written form, transcribing them from one language to another can become a problem, especially concerning two countries with so different cultures and vocabulary. Thus, this article attempts to analyze, through the studies of Hans Vermer and Katharina Reiss (2000), how these comics are translated when reaching Brazil and to propose a translation that keeps up better fidelity to the original work.*

*Keywords:* Skopos Theory. onomatopoeia. manga. translation.

## 1 INTRODUÇÃO<sup>1</sup>

A onomatopeia, reprodução do som através de fonemas ou palavras, é uma das figuras de linguagem de maior evidência nos quadrinhos (GARCIA, 2011). No português, por exemplo, usamos “tique-taque” para o som de relógio, “crás” para barulho de algo quebrando e “miau” para o miado nos quadrinhos para suprir outros elementos presentes em outras mídias, como a trilha sonora utilizada em filmes, novelas e seriados.

Apesar da percepção dos sons pelo ser humano ser comum a todos, a forma de expressá-los varia de acordo com as culturas. Por exemplo, o latido de um cachorro em português é representado por “au-au”, em inglês “woof-woof”, podendo mesmo haver mais um tipo, como no basco, que utiliza “au-au” para cães pequenos, “zaunk-zaunk” para grandes e “jau-jau” para velhos.

No Japão, as onomatopeias são profundamente ligadas com expressões do cotidiano, pois são utilizadas para transmitir sentimentos ou estados físicos e até mesmo utilizadas como advérbios. Isso confere à língua japonesa uma flexibilidade maior de expressão, havendo muitas onomatopeias sem equivalentes na língua portuguesa (PEREIRA, 2001, p. 212-213).

Justamente por isso, a tradução destas se configura em um grande desafio, já que no português o uso de onomatopeias é consideravelmente restrito, não havendo na língua portuguesa expressões onomatopaicas que descrevam situações ou sentimentos, como no japonês (ibid., p. 214).

As soluções para traduzir onomatopeias japonesas são diversas. Os americanos, por exemplo, preferem adaptá-las e substituir por onomatopeias de uso comum no inglês, enquanto os brasileiros costumam colocar pequenas notas ao lado da onomatopeia com uma legenda para manter a fidelidade ao material. Há ainda a simples omissão, em casos que possivelmente se considerou que a onomatopeia não possui utilidade para a cena em questão (LUYTEN, 1989). Garcia cita em seu trabalho o caso de  $\text{ミーン}$  (*min*) para reproduzir o som

<sup>1</sup> “Este artigo é baseado no trabalho de conclusão de curso homônimo, defendido e aprovado em junho de 2015 no curso de Letras-Japonês da Universidade de Brasília.

da cigarra. Não há, segundo ela, correspondente imediato em português, pois a cigarra não aparece frequentemente em histórias em quadrinhos ocidentais (GARCIA, 2011, p. 45).

Como fazer para que uma onomatopeia que expressa desespero no japonês possa transmitir adequadamente este sentimento ao ser traduzida? O que é necessário fazer para que ela “funcione” da mesma forma em outra língua? Para responder isso, realizamos um estudo sobre a interpretação e tradução de onomatopeias, através da aplicação da Teoria do Escopo e das pesquisas feitas por Hans Vermeer, adaptadas por Katharina Reiss (2000).

Visamos neste trabalho analisar os métodos utilizados por tradutores e verificar possíveis métodos de tradução de onomatopeias que garantam a fidelidade da obra e transmitam o sentimento que o autor quis passar. Além disso, verificaremos possibilidades de tradução dentro do repertório de onomatopeias do português.

Após isso, faremos uma reflexão sobre a prática da tradução e sua eficiência considerando as aplicações da Teoria do Escopo e sua funcionalidade na tradução de onomatopeias. Por último, realizaremos a análise das onomatopeias contidas em uma obra com base nessa teoria, propondo pontualmente traduções mais adequadas.

## 1.1 OBJETIVOS

Esse trabalho tem como objetivo analisar a tradução das onomatopeias *gitaigo* de um quadrinho japonês, verificando como são traduzidas, ou seja, se foram mantidos os sentidos originais. Após a análise, contrastando as traduções verificadas com o postulado na Teoria do Escopo, buscaremos identificar qual nível de fidelidade o tradutor conseguiu atingir.

Como objetivos específicos, temos: 1) classificar e analisar a tradução de onomatopeias *gitaigo*; e 2) propor novas traduções de modo que facilite ao leitor entender o sentido pelo qual ela foi empregada.

## 2 REFLEXÕES ACERCA DA TRADUÇÃO

### 2.1 EFICIÊNCIA DA TRADUÇÃO

A tradução sempre foi uma atividade controversa quanto a sua eficácia. Natsume Sôseki, famoso escritor japonês, deu como exemplo de tradução correta de “Eu te amo” para o japonês a frase 「月がとても青いなあ」 (*tsuki ga totemo aoi naa*), pois, para ele, seria a melhor maneira de expressar tal sentimento no quadro cultural japonês (SATO, 1997, p. 50-53).

Assim, é possível verificar os desafios de transmitir com eficácia a mesma ideia e o mesmo sentimento em diferentes culturas. Entretanto, em plena era da globalização essas questões ganham um novo enfoque e a tradução é potencializada pelo desenvolvimento dos meios de comunicação.

Segundo Paes (1990, p.110), podemos dizer que um acontecimento ou sentimento vivido em uma determinada cultura somente pode ser representado através da própria língua, desenvolvida pelos seus falantes. Assim, qualquer tradução desse acontecimento ou emoção será apenas uma sombra do real significado por eles percebido. Isso tornaria a tradução perfeita uma utopia, mas mesmo que toda tradução seja apenas uma aproximação do original, há a necessidade objetiva de transmitir mensagens entre povos e culturas. A tradução é cada vez mais significativa, pois permite o contato com obras literárias de povos e culturas distintas. Mais que apenas adaptar a obra de um idioma para outro, a tradução deve possibilitar ao leitor entender a cultura a que a obra pertence.

## 2.2 DIFICULDADE DE TRADUÇÃO

Uma das maiores dificuldades na tradução diz respeito ao vocabulário culturalmente específico, que não existe na língua alvo. Quanto às onomatopéias japonesas, o grupo *gitaigo* oferece as maiores dificuldades, por “imitar” ou expressar “sons” de estado psicológico, emoções, etc. Muitos deles são usados no dia-a-dia, sendo parte do léxico comum da língua japonesa.

Almeida (2004) ilustra três grandes dificuldades na tradução. A primeira é a intraduzibilidade linguística, já que se há termos únicos de uma língua sem equivalentes em outra, como os *gitaigo*. Segundo ele, não chega a ser um problema insolúvel, por ser possível utilizar descrições objetivas. Assim しん (shin)<sup>2</sup>, a utilizada para indicar o silêncio de uma situação embaraçosa, pode ser traduzido como “silêncio” ou “sem comentários”, visto que ela possui um sentido semelhante.

Outra é a intraduzibilidade não linguística, quando termos possuem um equivalente em outras línguas, sem refletir o mesmo significado. É o caso de *baby-sitter*, geralmente traduzido em português por babá, se refere a uma pessoa próxima do casal, que cuida do bebê quando

<sup>2</sup> Situação embaraçosa onde todos os envolvidos permanecem em silêncio (tradução nossa).

os pais se ausentam (loc.cit.). No Brasil, babá é uma empregada contratada para cuidar de crianças todos os dias e, às vezes, às noites. Por fim, há a intraduzibilidade circunstancial. Almeida (loc.cit.) a resume como o caso em que o tradutor conhece a tradução adequada, mas o contexto circunvizinho ao material traduzido impede seu uso. Nos quadrinhos, é normal colocar notas de rodapé para, por exemplo, situações que não façam sentido na cultura de chegada.

### 3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

#### 3.1 ABORDAGEM DE TRADUÇÃO: TEORIA DO ESCOPO

Segundo Ferreira (2010, p.13), 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 referem a qualquer instrumento prático que auxilie o tradutor. Apenas com a metodologia de análise criada por Nord (1988)<sup>3</sup>, e fundamentada nas idéias funcionalistas dos anos 1970, dos teorizadores alemães Hans J. Vermeer e Katharina Reiss, a situação muda. Essa abordagem iniciada por Vermeer 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. Para textos expressivos, o que envolve onomatopéias, as estratégias mais adequadas seriam *similarity of form*<sup>4</sup> e a *equivalence of esthetic effect*<sup>5</sup>.

Com base em Reiss, Vermeer desenvolveu a sua Teoria do Escopo, que enfatiza dois aspectos: cultura e o escopo. Traduzir, segundo Vermeer (1986 apud Reiss, 2000 p. 168) é uma ação humana, dotada de intenções e motivos e inevitavelmente inserida em um sistema cultura repleto de particularidades. Para ele, o texto tem 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 Vermeer (idem, p. 168) o texto de partida representa,

<sup>3</sup> Análise de texto em tradução: Teoria Metodológica e aplicação didática de um modelo de análise de texto orientada a tradução (tradução nossa).

<sup>4</sup> Similaridade de forma (tradução nossa).

<sup>5</sup> Equivalência de efeito estético (tradução nossa). Implica em buscar manter o efeito estético original.

assim, uma oferta de informação. O escopo e a cultura de chegada determinam o método de tradução, assim uma tradução palavra por palavra não pode ser realizada, diferente da tradução de documentos jurídicos.

A tradução das onomatopeias dos quadrinhos, especialmente dos japoneses, 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*)<sup>6</sup>, deve-se analisar em qual situação ela é usada na língua de partida e o propósito dentro da situação comunicativa, assim como traduzir de modo que o leitor alvo entenda de forma semelhante ao leitor da língua de partida.

### 3.2 CONSIDERAÇÕES SOBRE AS ONOMATOPEIAS

Nos primórdios dos quadrinhos ocidentais, não havia onomatopeias nos desenhos. Os textos possuíam mais importância que o som, descrevendo, abaixo dos desenhos, a cena ou pensamento dos personagens. Gradualmente surgiram balões, que estabeleciam o diálogo entre os personagens e sinalizavam para os leitores de qual deles vinha a fala (LUYTEN, 2001, p. 180).

Oliveira (2011) relata que graças a Osamu Tezuka as onomatopeias ganharam maior ênfase no século XX por ele dar mais importância ao enquadramento para exaltar ainda mais expressões e movimento dos personagens. Por sua influência, vários outros autores começaram a inventar seus próprios sons, que por sua vez serviram de modelo para a próxima geração de autores que as foram utilizando em suas obras. Kumeta Kouji, por exemplo, é conhecido por ser criador da onomatopeia *メルメル* (*meru-meru*), utilizada ao receber mensagens de celular. Araki Hirohiko, criador de *JoJo no kimyô na bôken*<sup>8</sup>, criou *ゴゴゴゴ* (*gogogogo*), muito utilizada atualmente, para representar uma atmosfera aterrorizante. As onomatopeias preenchem esse vácuo de percepções. Além disso, a forma como ela é escrita também aprimora o efeito da cena. A onomatopeia para beijo, por exemplo, teria caligrafia mais suave e arredondada, dando um ar mais doce à cena. Já um grito teria uma caligrafia mais fina e pontiaguda, dando ideia de um som estridente.

<sup>6</sup> Coração batendo (tradução nossa).

<sup>7</sup> Som de telefone ao receber chamada (tradução nossa).

<sup>8</sup> “As aventuras bizarras de Jojo” (tradução nossa).

### 3.4.1 ONOMATOPEIAS JAPONESAS

Luyten (2001, p. 182-183) relata que o Japão possui abundantes expressões onomatopáicas, havendo inclusive grandes dicionários específicos sobre o assunto. No japonês, as onomatopeias podem ser divididas de acordo com a função em *giseigo*, *gitaigo* e *giongo*. As primeiras imitam som de animais e humanos, por exemplo, enquanto as segundas expressam estado ou condição de seres vivos ou inanimados, além de mudanças, fenômenos e movimentos. Por exemplo, “o diamante brilha reluzente” poderia ser traduzido como ダイヤモンドがきらきら輝く (*Daiamondo ga kirakira kagayaku*). きらきら (*kira-kira*) não expressa som, porém refere-se à característica do diamante. Por fim, o último grupo é o de onomatopeias que imitam sons de seres inanimados, como o bater de um sino ou uma xícara caindo (PEREIRA, 2001, p 211).

### 3.4.2 ONOMATOPEIAS BRASILEIRAS

Apesar de ser uma figura de linguagem utilizada para reproduzir os sons existentes, as onomatopeias não são figura constante na língua falada. Luyten (2001, p. 186) 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 surgiram os quadrinhos no Brasil, vindo primeiramente através da tradução dos quadrinhos americanos.

Quanto ao uso de onomatopeias na língua falada, são encontrados poucos exemplos que ainda se mantém (como “*ziguezague*” ou “*vapt-vapt*”), porém são mais utilizadas em poemas e crônicas, com objetivo de enriquecer o texto, tornando-o mais divertido, real e fácil de ser compreendido.

## 4 METODOLOGIA

### 4.1 FONTE DE DADOS

Nesse estudo, os dados serão extraídos da versão original e da tradução para o português dos volumes 8 e 18 dos quadrinhos 「君に届け」 (*Kimi ni todoke*) lançada em 2005 no Japão pela editora Shueisha e em 2013 pela editora Panini, possuindo atualmente 26 volumes

e voltada para público feminino, tendo como escritora e desenhista Karuho Shiina. A versão brasileira analisada foi traduzida por Karen Hayashida. O mangá conta a história de Sawako Kurunoma, uma garota que sempre foi temida e incompreendida por causa de sua aparência. Quando o popular Kazehaya começa a falar com ela, tudo muda. Ela começa a fazer novos amigos e a conversar com pessoas diferentes. Eventualmente, ela e Kazehaya lentamente se apaixonam, enquanto têm que superar diversos obstáculos em seus caminhos. Essa obra foi escolhida, portanto, devido à grande expressividade no campo visual, com maior quantidade de dados a serem analisados.

## 4.2 MÉTODO

Devido à maior complexidade de localização de equivalentes na língua alvo, se comparado à representação de sons e animais, a pesquisa se limitou ao grupo *gitaigo*, ou seja, representação de situações e sentimentos. Como referência de consulta, foi utilizado o dicionário de onomatopeias de Mito e Kakei (1981)<sup>9</sup>, “Dicionário contrastivo de inglês e japonês” (abreviado na seção de análise para DCIJ).

As expressões extraídas da versão original são numeradas de acordo com: (1) capítulo e (2) ordem de aparecimento. Foram listados como “tradução alternativa” casos de mais de uma tradução da mesma onomatopeia, sendo uma tradução secundária se apresentar menos aparições que o primeiro caso de tradução e como “Tradução Hayashida” a tradução feita pela tradutora Karen Hayashida na publicação oficial no Brasil. Em situações nas quais as onomatopeias apresentarem a mesma tradução, elas serão agrupadas e analisadas em conjunto numa única numeração. Ao longo da análise podem aparecer casos de onomatopeias em que não foi possível achar outra sugestão de tradução. 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 indicados.

---

<sup>9</sup> Dicionário contrastivo de inglês e japonês (tradução nossa).



## 5 ANÁLISE DE DADOS

### 5.1 GITAIGO

#### 5.1.1 ズキーン (*zukiin*) (capítulo 29, página 11)

Tradução Hayashida: “tuim”

Tradução sugerida: “aiaiai”

Segundo o DCIJ, ズキーン (*zukiin*) pode ser traduzido como “súbita pontada de dor<sup>10</sup>”. 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 à função dela na cena, foi apresentada outra sugestão.

#### 5.1.2 ごくり (*gokuri*) (capítulo 29, página 12)

Tradução Hayashida: “glup”

Tradução sugerida: 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 sido todas traduzidas como “glup”. A salivação por stress nos quadrinhos é representada pela onomatopeia “glup”, que é utilizada 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. A seguir serão analisados os outros casos do uso da tradução “glup”.

#### 5.1.3 ギク (*giku*) (Capítulo 30 página 62)

Tradução Hayashida: “glup”

Tradução sugerida: “em cheio”, “na mosca”

Segundo o DCIJ, ギク (*giku*) pode ser traduzido como “assustar alguém ou induzir terror”, tendo um significado semelhante à do ビク (*biku*), que pode ser traduzido como

<sup>10</sup> No original: “*tingle with pain*” (tradução nossa).

“assustar-se”. O tradutor, portanto, utilizou-se de algumas dessas semelhanças desse sentimento repentino de susto e estresse 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 que foram utilizadas, através da teoria de equivalência dinâmica defendida por Katharina Reiss (2000, p. 165- 168), 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 じーん (*jiin*) (capítulo 29, página 17; capítulo 30, página 68)

Tradução Hayashida: “emocionada”

Traduções alternativas: “ohhh”

Tradução sugerida: “comovida”

Segundo o DCIJ, a onomatopeia じーん (*jiin*) pode significar “emocionar-se 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 adaptada 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 às duas situações.

#### 5.1.5 に (*ni*) (capítulo 30, páginas 47, 48, 62, 68)

Traduções: “sorriso”, “heeee”, “hehe”

Variantes: にこ (capítulo 30, página 64); にこー (capítulo 33, página 147)

Tradução sugerida: Caso haja 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 ドキ (*doki*) (capítulo 29, página 22; capítulo 30, página 63; capítulo 32, página 116; capítulo 33, páginas 135, 143)

Tradução oficial: “t-tum”

Variantes: ドキン (*dokin*), ドキドキ (*dokidoki*), ド (*do*), ドクン (*dokun*)

Tradução sugerida: 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-las durante toda a obra, de modo que os leitores aos poucos se acostumem a associar aquela tradução com o sentimento envolvido na cena.

5.1.8 イラッ (*irah*) (capítulo 31, página 97; capítulo 33, páginas 150 e 152)

Tradução Hayashida: “grr”

イラッ (*irah*) é uma onomatopeia comumente usada para representar irritação. Entretanto, na obra 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.

5.1.9 ムカー (*mukaa*) (capítulo 33, página 154)

Tradução Hayashida: “grr”

イラッ (*irah*) 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 em que apareceram e sentidos semelhantes na língua portuguesa.

5.1.10 ずけずけ (*zukezuke*) (capítulo 29, página 27)

Tradução Hayashida: “zuhzuh”

Traduções sugeridas: “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”.

#### 5.1.11 つー (*tsuu*) (capítulo 33, página 126)

Tradução Hayashida: “snif”

Tradução sugerida: “snif”

つー” (*tsuu*) é uma onomatopeia cuja função é a de representar lágrimas escorrendo pelas bochechas e, portanto, a tradução “snif” cabe perfeitamente à situação em que foi empregada. Entretanto, outras duas onomatopeias para simbolizar lágrimas foram utilizadas na obra, cada qual atribuindo um sentimento único à cena e, caso fossem trocadas, não passariam a ideia correta que o autor desejou passar. Suas análises virão a seguir, junto com a diferenciação entre elas.

#### 5.1.13 ピタッ (*pitah*) (capítulo 75, página 135)

Tradução Hayashida: “pitah”

Tradução sugerida: “congela”, “paralisa”

ピタッ (*pitah*) significa “parar qualquer movimento subitamente” e é associado ao estado em que um personagem fica ao se deparar de repente com algo que o pega de surpresa, deixando-o em um estado de imobilidade perante a situação. Devido à 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.

#### 5.1.15 きらきら (*kirakira*) (capítulo 75, página 156)

Tradução Hayashida: “plimlim”

Tradução sugerida: “emocionada”

Apesar de きらきら (*kirakira*) ser apropriadamente traduzido como “plimlim”, 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 ao utilizado no じーん, sugere-se uma tradução semelhante.

## 5.4 CONSIDERAÇÕES FINAIS SOBRE A ANÁLISE

Os *gitaigo* expressando sorriso são os mais utilizados, devido ao fato de ser um dos diversos sinais de comunicação que possui um sentido universal, demonstrando alegria, felicidade, afeição, gentileza, flerte, raiva ou até zombaria. O sorriso aparece em todas as culturas humanas, em todas as épocas e é representado através de diferentes onomatopeias nos quadrinhos japoneses. Um dos recursos utilizados nos mangás que se usa na tradução é a variação da grafia para evidenciar uma situação. Na onomatopeia ㄤ (ni) foi utilizada uma grafia mais dura e uma fonte escura, dando o efeito visual de um sorriso assustador. Para o ㄤㄤ (niko) 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, não foram utilizados esses recursos, utilizando apenas a tradução literal, deixando assim uma lacuna cultural durante a tradução para a língua-alvo.

No caso de *doki-doki*, uma onomatopeia que representa o som das batidas do coração em estados de ansiedade e/ou susto, esse recurso de estilística pode ser usado, porém não preenche totalmente o sentido presente na onomatopeia. A língua japonesa possui uma gama de onomatopeias 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, esta variedade de onomatopeias não tem tantos equivalentes no português, sendo traduzidas apenas por “tum”, “tum-dum”, “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 aceitável.

Atualmente, como os quadrinhos japoneses vêm 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. Apesar de este trabalho ter focado mais nas onomatopeias classificadas como *gitaigo*, tais questões de análise não se resumem unicamente a elas.

Para tratar sobre as traduções de onomatopeias japonesas através da Teoria do 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. A teoria apresentada por Reiss (idem, p. 171) busca em sua essência tradução que considere, em primeiro lugar, o objetivo e o destino do texto de origem. Logo, ao traduzir as onomatopeias, deve-se levar em conta se o leitor brasileiro entenderá a onomatopeia da mesma forma que o leitor japonês.

Como há uma vasta gama de onomatopeias exclusivas à língua japonesa, estas se configuram numa das principais dificuldades ao se traduzir para o português. Após a análise, na qual buscamos verificar a aplicação da Teoria do Escopo, chegamos à conclusão de que não há onomatopeias equivalentes para reproduzir com a mesma exatidão o “sentimento” transmitido pelas onomatopeias japonesas do tipo *gitaigo*. Portanto, verificamos 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.

As onomatopeias, quando inseridas em quadrinhos e mangás, possuem, além do valor sonoro, um valor icônico, representado por aspectos de ordem gráfica. Logo, a tradução para o português implicou em certos sacrifícios: Primeiro, perdeu-se a iconicidade, devido à falta de equivalentes precisos em português. Além disso, devido às propriedades típicas das onomatopeias da língua japonesa, a tradução implicou na perda também da sonoridade, ao se utilizar em português verbos, adjetivos ou substantivos no lugar de onomatopeias.

Apesar de a utilização de verbos, advérbios e fonte específicas inicialmente causar estranhamento aos leitores brasileiros, a leitura habitual de quadrinhos japoneses fará com que estes se familiarizem com as onomatopeias e assimilem seu significado, mesmo que instintivamente. Isso, é claro, dependerá especialmente da minuciosidade do trabalho do tradutor.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Virgílio. As dificuldades do mau e do bom tradutor. **Humanitates**, Brasil, 2004. Disponível em: <<http://www.humanitates.ucb.br/1/traducao.htm>> Acesso em: 28 de maio de 2015.
- FERREIRA, Rui. **A tradução literária numa perspectiva metodológica**: problemas de tradução em “*Le Livre des fuites*” de J. M. G. Le Clézio. Coimbra, 2010, p.1-23

- GARCIA, Renata. Estratégias na tradução de onomatopeias japonesas nos mangás: reflexões e classificação. 2011. Dissertação (Mestrado em Letras- Japonês)- Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- HIROHIKO, Araki. **JoJo no Kimyo na Boken**. Tóquio: Shueisha, 1987.
- KUMETA, Kouji. **Sayonara, Zetsubou-Sensei**. Tóquio: Kodansha, 2005.
- 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.
- MITO, Yuuichi; KAKEI, Hisao. **Nichieitaishô: Gisei-go(onomatope)jiten**. Tóquio, Editora Gakushobou, 1981.
- OLIVEIRA, Leandro. **Mangá: O grande guia das onomatopeias**. 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, José Paulo. **Tradução: a ponte necessária - aspectos e problemas da arte de traduzir**. São Paulo: Ática, 1990.
- 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**. Tóquio: Shueisha, 2005.