



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE MEDIAÇÕES INTERCULTURAIS
CURSO DE BACHARELADO EM TRADUÇÃO**

MAXIMILIANO JOSÉ DA SILVA

**ANÁLISE DA TRADUÇÃO DE ONOMOMATOPEIAS JAPONESAS
PARA O PORTUGUÊS DO BRASIL DO MANGÁ *ONE PIECE***

JOÃO PESSOA - PB

Setembro de 2019

MAXIMILIANO JOSÉ DA SILVA

ANÁLISE DA TRADUÇÃO DE ONOMOMATOPEIAS JAPONESAS PARA O PORTUGUÊS DO BRASIL DO MANGÁ *ONE PIECE*

Trabalho apresentado no período 2019.1, como pré-requisito para a conclusão do curso de Bacharelado em Tradução da Universidade Federal da Paraíba e consequente obtenção do título de Bacharel em Tradução.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Ana Cristina Bezerril Cardoso

JOÃO PESSOA - PB

Setembro de 2019

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

S586a Silva, Maximiliano Jose da.

Análise da Tradução de Onomatopeias Japonesas para o Português do Brasil do Mangá One Piece / Maximiliano Jose da Silva. - João Pessoa, 2019.

55 f.

Orientação: Ana Cristina Bezerril Cardoso.
Monografia (Graduação) - UFPB/CCHLA.

1. Mangá; One Piece; Onomatopeias; Japonês; Português.
I. Cardoso, Ana Cristina Bezerril. II. Título.

UFPB/CCHLA

MAXIMILIANO JOSÉ DA SILVA

**ANÁLISE DA TRADUÇÃO DE ONOMATOPEIAS
JAPONESAS PARA O PORTUGUÊS DO BRASIL
DO MANGÁ ONE PIECE**

BANCA EXAMINADORA

Dra. ANA CRISTINA BEZERRIL CARDOSO

Dra. CAMILA N. DE O. BRAGA

Ms. CHRISTIANE M. DE SENA DINIZ

João Pessoa

2019

Dedico este trabalho a minha querida avó,
Severina Maria da Conceição, pelo amor
e incentivo incondicional.

AGRADECIMENTOS

À minha avó e à minha mãe, Severina Maria da Conceição e Severina da Silva, por me educarem, me ensinarem os caminhos dos estudos desde cedo e por todo o amor que elas sentem por mim.

À minha família toda, em especial à minha tia Rosângela Severino da Silva por ter me criado na adolescência, no lugar onde aprendi a desenhar e a estudar os idiomas inglês e japonês.

Aos meus primos paternos, Bruno e Bruna, por termos sido criados como irmãos por tantos anos e à minha priminha Alice Martins por estar dando os seus primeiros passos nos estudos.

Ao meu irmão, Ewerton Williams Ramos da Silva, por acompanhar e incentivar que eu terminasse esse trabalho de conclusão de curso.

A todos os professores que compõem o curso de bacharelado em Tradução, em especial à Prof^a. Dr^a. Luciane Leipnitz pelos estudos do alemão e conselhos que irei levar comigo tanto para a academia quanto para a vida e ao Prof^o Dr. Roberto Assis pelos ensinamentos que foram essenciais na minha caminhada acadêmica e que também irei levar para a vida.

À minha orientadora, Prof^a. Dr^a. Ana Cristina Bezerril Cardoso, por me orientar com cuidado e gentileza, por sua paciência durante a minha escrita deste trabalho.

Às professoras que aceitaram participar da minha banca: Prof^a. Dr^a Camila Nathália de Oliveira Braga e Prof^a. Ma. Christiane Maria de Sena Diniz, levarei os ensinamentos das aulas para toda a vida.

À Prof^a. Dr^a. Tânia Liparini Campos por aceitar participar em ser suplente da minha banca e por todos os anos de ensino de prática de tradução.

A todos os meus amigos de infância e ensino médio que fiz em Goiana, Pernambuco, cidade onde nasci, cresci e fui criado.

Aos meus colegas e amigos que fiz durante o curso de graduação, em especial àqueles que dividiram comigo momentos inesquecíveis na universidade: Ana Julita, Cristiane Bezerra, Sharmilla Linhares, Pedro Ivo, Angela Lacerda, Samuel Espinoza, Yasmin Timóteo e Wesley Souza. Um muito obrigado a todos por tudo!

どうもありがとうございました。

RESUMO

As onomatopeias japonesas têm como classificação *Giongo*, *Giseigo* e *Gitaigo*, e cada uma delas tem sua descrição para referir-se e classificar os sons. Este trabalho tem como propósito analisar, descrever, elencar e fazer um glossário das traduções de onomatopeias japonesas para o português do Brasil, partindo da observação de que há uma escassez nos Estudos da Tradução de língua japonesa no Brasil. A análise se baseará em um capítulo do mangá de *One Piece*, o capítulo 764, do volume 77, lançado pela editora Panini, no Brasil. Como o mangá é considerado *Shounen*, que tem como público-alvo jovens masculinos, mas também é consumido ao público em geral, foi possível constatar que a representação dos sons mais presentes no capítulo estudado foram socos, explosões e gritos. Além da análise das classificações das onomatopeias, foi observada também a presença de transliteração e de tradução de onomatopeias dentro e fora dos balões de fala.

Palavras-chave: Mangá; One Piece; Onomatopeias; Japonês; Português.

ABSTRACT

Japanese onomatopoeias are classified as Giongo, Giseigo and Gitaigo, and each of them has its own description to classify and refer to sounds. This monography aims to analyze, describe, list and make a glossary of the translations of Japanese onomatopoeias to Brazilian Portuguese, from the observation that there is a shortage in Japanese language translation studies in Brazil. The analysis will be based on a chapter of the manga One Piece, Chapter 764, from the volume 77, released in Brazil by Panini Publishing. This kind of manga is considered Shounen, which targets male public, but it is consumed by the general public, as well. It was discovered that the representation of the sounds most present in the chapter studied were punches, explosions and screams. Besides the analysis of the onomatopoeia classifications, the presence of transliteration and onomatopoeia translation inside and outside the speech bubbles was also observed.

Key-Words: Manga; One Piece; Onomatopoeias; Japanese; Brazilian Portuguese.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: <i>Osamu Tezuka</i> em estilo mangás com algumas de suas criações.....	22
Figura 2: Exemplo de escrita <i>Yokogaki</i> e <i>Tategaki</i>	25
Figura 3: Desenhos de <i>Katsuhika Hokusai</i> (1760 - 1849): Agricultores entretidos com a leitura.....	28
Figura 4: Tabelas Hiragana e Katakana.....	29
Figura 5: Exemplos de kanji	31
Figura 6: Onomatopeia se sobrepondo no quadro	39
Figura 7: Onomatopeia repetitiva que representa ameaça	40
Figura 8: Versão original japonesa e sua tradução em português	41
Figura 9: Transliteração da Akuma no Mi e tradução de onomatopeia	42
Figura 10: Transliteração de onomatopeia dentro de balões	44

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Exemplo de sílabas e moras.	24
Quadro 2: Exemplo dos usos dos alfabetos japoneses.....	26
Quadro 3: Exemplo de estrangeirização e domesticação de palavras no idioma japonês caracterizado em <i>katakana</i>	29

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Dados gerais quantitativos das análises de onomatopeias.....	38
Gráfico 2: Onomatopeias com maior recorrência	39

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	13
2 MANGÁ E CARACTERÍSTICA DA LÍNGUA JAPONESA.....	19
2.1 Mangá	19
2.2 Sistema de escrita da Língua Japonesa.....	22
2.2.1 Hiragana e Katakana.....	27
2.2.2 Kanji	30
2.3 Onomatopeias	31
2.3.1 Características das onomatopeias Japonesas	32
3 DELIMITAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS.....	35
3.1 Estudos Descritivos da Tradução (DTS)	35
3.2 Objeto de análise, metodologia e objetivos	36
3.3 Análise dos dados	37
3.4 Glossário de levantamento das onomatopeias.....	46
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	52
REFERÊNCIAS	53
ANEXO 1	57

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho de conclusão de curso (TCC) apresentado ao curso de Bacharelado em Tradução, inserido no campo disciplinar dos Estudos da Tradução, objetiva realizar uma investigação através de uma análise comparativa de traduções de onomatopeias da língua japonesa para a língua portuguesa do mangá de *One Piece*.

A língua japonesa é um dos idiomas em que se pode constatar não somente uma riqueza de expressões onomatopaicas como também o emprego recorrente dessas expressões. O uso de onomatopeias está presente no dia a dia da comunidade japonesa como um todo, ele não se restringe apenas às crianças e aos adolescentes, os adultos também se utilizam de onomatopeias de forma corriqueira e frequente.

Em seu artigo denominado “Onomatopeia e Mimesis no Mangá: a Estética do Som”, Luyten (2001-2002), apresenta uma comparação de traduções de onomatopeias japonesas com as ocidentais. Segundo a autora, as onomatopeias são utilizadas em grande quantidade e intensidade na língua japonesa. Ela afirma que “é tão abundante o número de expressões onomatopaicas na língua nipônica que há dicionários específicos, com centenas de páginas dedicadas ao assunto”. (LUYTEN, 2001-2002, p. 181).

Indo ao encontro das observações de Luyten (2001-2002) sobre o uso constante de onomatopeias na cultura japonesa, nota-se, inclusive, a influência marcante desse uso na arte contemporânea nipônica. Por essa razão, os mangás, quadrinhos japoneses, também apresentam um grande número de utilização de onomatopeias.

A análise, que nos propomos realizar neste trabalho, será feita a partir da observação e comparação entre duas versões do mesmo capítulo do mangá *One Piece*. Analisaremos uma versão em português e a outra em japonês, a fim de analisar as escolhas tradutórias.

Nossa pesquisa tem como justificativa principal a escassez de trabalhos sobre a tradução de onomatopeias do japonês para o português brasileiro. Como dito anteriormente, as onomatopeias são tão importantes para a língua japonesa que chegam até a serem classificadas em três tipos, a saber: *Giseigo*, *Giongo*, e *Gitaigo*, que serão esclarecidas e explicadas detalhadamente em um capítulo deste estudo. Uma vez que no português brasileiro nós não temos toda essa gama de utilização de onomatopeias, nos parece importante estudar e conhecer as soluções tradutórias encontradas pelos tradutores de mangá.

Sabendo-se dessas classificações onomatopaicas da língua japonesa, é de importância conhecer como essas onomatopeias foram traduzidas, ou não traduzidas, para o português brasileiro e como essas escolhas tradutórias refletem na história do mangá. É importante ainda saber, por exemplo, se as onomatopeias que expressam sentimentos foram traduzidas, ou se as onomatopeias nos fundos das imagens dos quadrinhos foram editadas ou permaneceram. A realização dessas traduções, ou a sua omissão, modificam sensivelmente a percepção do ambiente sonoro presente na história.

O capítulo 764 intitulado “O Monstro Branco” foi escolhido para realizar tais análises por 3 critérios:

1. Por interesse pessoal como leitor desse mangá há alguns anos e sempre me interessei pelas soluções tradutológicas apresentadas na versão traduzida para o português do Brasil;
2. Por ser possível fazer a pesquisa tendo a versão japonesa do capítulo para uma análise mais aprofundada no texto-fonte;
3. Por haver um número considerável de onomatopeias presentes no capítulo escolhido como objeto de análise, o suficiente para a análise deste trabalho de conclusão de curso.

A obra *One Piece* foi lançada no Japão, em 1997, pela editora Shueisha. No Brasil, foi lançada inicialmente em 2002, pela editora Conrad, e, em seguida, pela Panini, no ano de 2012. O mangá ganhou sucesso mundial por se tratar de uma his-

tória de piratas não convencional, com poderes sobrenaturais, personagens carismáticos e traços exuberantes que marcam bem as expressões dos personagens da história.

A história do mangá se concentra em um personagem chamado Monkey D. Luffy que tem uma grande admiração pelo pirata Shanks, o Ruivo, a pessoa com quem *Luffy* cria laços chegando até a ganhar o famoso Chapéu de Palha do pirata. O personagem principal sonha em se tornar O Rei dos Piratas e vive mencionando o bordão “*Kaizoku ou ni ore wa naru* – [em tradução livre: “Eu vou me tornar o Rei dos piratas”], mas para que isso aconteça, Luffy precisa juntar sua tripulação de piratas (denominados “*Nakama*”, que significa “Companheiros” em português) e encontrar o grande tesouro denominado “One Piece” deixado pelo antigo Rei dos Piratas, *Gold D. Roger*, antes de ser executado. Ainda quando criança, Luffy e todos os personagens de *One Piece* assistiram à execução de *Gold D. Roger* pela Marinha, que é a instituição que rege as leis e coloca ordem nos mares. Antes de ser executado, *Roger* revelou ao mundo que escondeu o maior tesouro de todos, o *One Piece*, em algum lugar da *Grand Line* e, assim, deu-se início a nova era de piratas da trama que vai em busca do tesouro referente ao título do mangá.

Luffy, ainda criança, comeu uma *Akuma no Mi* [Fruta do Diabo], que permite dar superpoderes àqueles que a consomem. Essa fruta é uma espécie de fruta do mar que tem vários formatos e cores, mas que tem formas espirais em comum. Elas são classificadas em três tipos, que são Logia, Paramecia e Zoan, e cada uma delas apresenta uma característica diferente. Resumindo os tipos de *Akuma no mi*, temos basicamente: as Logias, que têm como característica transformar os personagens em elementos básicos da natureza como areia e fogo, por exemplo, sendo o tipo de *Akuma no Mi* mais rara; as Paramecias, que fazem com que os usuários possam transformar, controlar e produzir o próprio corpo, ou o ambiente, e até questões metafísicas, como a alma, sendo a *Akuma no Mi* mais fácil de ser encontrada; e, por último, temos as Zoans, que são frutas que podem transformar pessoas ou animais em animais pré-históricos, mitológicos ou lendários, um exemplo de personagem com essa *Akuma no Mi* é o *Tony Tony Chopper*, um alce que comeu a fruta *Hito-Hito no Mi*, que o permite adquirir características humanas.

Um exemplo de Paramécia é a *Gomu-Gomu no Mi*, também conhecida como “a fruta da borracha”, consumida pelo personagem principal Luffy durante a história. Essa fruta faz com que ele consiga alongar seus braços, pernas, pescoço e o corpo em geral e também deu a ele a capacidade de ricochetear as balas por causa do seu corpo borrachudo. As Frutas do Diabo são um mistério no enredo da história do mangá, mas *Shanks*, o Ruivo, menciona que as *Akuma no Mi* são encarnações dos demônios dos mares. Ele afirma que quem come dessas frutas ganha uma habilidade especial, mas, no entanto, o mar passa a odiar quem as comeu e ainda por cima a pessoa não conseguirá mais nadar. Outra característica das *Akuma no Mi* é que não se deve comer mais de uma fruta, porque provavelmente a pessoa morrerá.

A fruta *Gomu-Gomu no Mi* é representada pela repetição da palavra “Gomu”, que significa borracha em português, porém em outros casos essas repetições de palavras podem significar sons de onomatopeias. Quando se faz referência às Frutas do Diabo utilizam-se excessivamente onomatopeias, tanto para nomear a fruta quanto para aplicar os seus golpes em batalhas. A presença numerosa de onomatopeias no capítulo que analisaremos foi, como dito anteriormente, o motivo pelo qual o escolhemos como objeto de estudo do nosso trabalho.

O autor de *One Piece* é Eiichiro Oda, nascido em 1.º de janeiro de 1975, na cidade de Kumamoto, no Japão. Desde pequeno ele sempre teve interesse por desenhos. Segundo o próprio Oda, aos 4 anos de idade ele já almejava ser um *mangaká*¹ para não ter um “emprego de verdade”. Ele comenta que teve como inspiração os desenhos do Akira Toriyama, criador de *Dr. Slump* e de *Dragon Ball*. Oda relata que seu interesse por piratas aconteceu por causa de uma animação televisiva chamada *Vicky The Viking*, também conhecida como *Wickie und die starken Männer* em alemão e *Chiisana Baikingu Bikke* em japonês². Trata-se de uma série televisiva nipo-germânica que conta a história de *Vicky*, um garoto de nove anos que com sua esperteza ajuda os seus amigos Vikings.

¹ Termo utilizado para identificar os autores de mangás.

² *Vicky the Viking*. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Vicky_the_Viking

Em 1992, com 17 anos, Oda iniciou seus trabalhos como criador de mangás, sua primeira obra original, *Wanted!*, data dessa época e lhe rendeu o segundo lugar no Prêmio Tezuka³. Em seguida, ele começou a trabalhar na revista *Shounen Jump* como assistente de outros *mangakás*. Ainda no ano de 1992, ele trabalhou em colaboração com Mayasa Tokuhira no mangá *Jungle King Ta-chan* que acabou em 1995. Em seguida, Oda continuou como assistente no mangá *Mizu no Tomodachi Kappaman*, encerrado no ano seguinte, 1996. Nesse mesmo ano, Oda se juntou ao renomado Nobuhiro Watsuki, autor de *Rurouni Kenshin*, mais conhecido como *Samurai X*, no Brasil (ODA, 2014).

Oda desde então trabalhou na criação de outras obras. A sua produção artística até o momento é composta pelos seguintes mangás: *Wanted* (1992), *God's Present for the Future* (1993), *Ikki Yakou* (1993), *Monsters* (1994), *Romance Dawn* (versão 2, 1996), *One Piece* (1997 – até o presente momento), *Wanted* em coleções de histórias curtas (1998), *Dragon Ball x One Piece: Cross Epoch* (2007) e *One Piece x Toriko* (2011).

O que levou Eiichiro Oda a criar o mangá *One Piece* foi o *One-shot*⁴ *Romance Dawn*. Ele, contudo, mudou algumas características e nomes dos personagens, como por exemplo, o nome do palhaço *Buggy* que antes era *Boogie*, e também o personagem *Zoro*, que em *One Piece* é um espadachim que domina três espadas e que em *Romance Dawn* era capanga do *Buggy*.

No que diz respeito à organização, nosso trabalho se encontra dividido em quatro partes:

O **primeiro capítulo** é composto por esta introdução na qual se apresenta o tema a ser desenvolvido durante o trabalho, assim como se justifica o motivo pelo qual foi decidido realizar a pesquisa e, também, apresenta o autor da obra estudada, assim como o próprio mangá *One Piece*, que conquistou sucesso mundial.

³ O Prêmio Tezuka (também conhecido como Prêmio Cultural Ozamu Tezuka) é concebido para o melhor mangá publicado em série ou volume único.

⁴ Termo utilizado para denominar Mangás ou HQs que são apenas de um volume ou capítulo.

No **segundo capítulo** será abordada a história do mangá tanto no Japão quanto no Brasil, assim como será feita uma introdução à história dos alfabetos e da escrita japonesa. Ademais, será apresentado um comentário sobre o surgimento das onomatopeias e realizada uma análise das onomatopeias japonesas e suas características.

Por fim, no **terceiro capítulo** serão analisadas as onomatopeias japonesas retiradas do mangá *One Piece* e suas traduções para o português do Brasil.

Em seguida, serão discutidas as considerações finais acerca do presente trabalho.

2 MANGÁ E CARACTERÍSTICA DA LÍNGUA JAPONESA

Neste capítulo apresentamos uma introdução às histórias em quadrinhos japonesas, mais conhecidas como mangás, o seu surgimento e a sua popularidade no Brasil. Comentaremos ainda sobre os três sistemas de escritas japonesas, sobre o surgimento das onomatopeias e as suas peculiaridades na língua nipônica.

2.1 MANGÁ

Consideradas, inicialmente, aqui no Brasil, como atrações de leitura para o público infantojuvenil, as histórias de quadrinhos japonesas ficaram popularmente conhecidas como mangá no mundo inteiro. Mas esse termo, no Japão, também pode enquadrar as Histórias em Quadrinhos (doravante HQs) ocidentais e qualquer outra história contada através de segmentos de quadros. Algumas diferenças, porém, são perceptíveis quando se trata das histórias em quadrinhos japonesas às HQs ocidentais.

Mas, antes de tudo, o que são histórias em quadrinhos? Há várias origens para o termo: são *Comics Strips* quando no início de sua popularização era vinculado às histórias com caráter humorístico e caricaturesco nos Estados Unidos (hoje o termo mais utilizado é apenas *Comics*), mas na França é conhecida como *Bandes Dessinéés*, na Itália é *Fumetti* (fumacinha), que faz referência aos balões de fala dos personagens. Contudo, na Espanha e no Brasil houve um fenômeno parecido para denominar as histórias em quadrinhos: na Espanha ficou conhecida como *tabeó* por causa de uma revista infantil, com início em 1917 chamada *T.B.O* e no Brasil é conhecida como *gibi* (que pode significar moleque) devido a uma revista de mesmo nome na década de 30 a 40 e como essa revista era muito difundida no país acabou que todas as histórias em quadrinhos eram denominadas assim (LUYTEN, 1985).

Em qualquer lugar do planeta, o leitor de histórias em quadrinhos nem sempre percebe todo o processo que se deu para o quadrinho ter a estrutura que hoje conhecemos. Esse percurso se deve ao fato de que o estilo de quadrinhos percorreu

uma grande trajetória no mundo todo até chegar aos moldes que conseguimos identificar o que é uma história em quadrinhos ou não (LUYTEN, 2001-2002, p. 179).

De acordo com Camilotti e Liberatti (2012, p. 95) oficialmente os quadrinhos surgiram nos Estados Unidos no final do século XIX porque o país não somente estava em um período de emergência dos meios de comunicação em massa, mas também havia aumento nos números de leitores das mídias impressas. Mas é importante lembrar, no entanto, que as HQs existiam muito antes disso, pois segundo Bonini (2008 apud CAMILOTTI e LIBERATTI 2012) “desde que o homem aprendeu a contar histórias por meio de desenhos, já se fazia HQ”.

No que diz respeito às diferenças das estruturas entre os quadrinhos japoneses e os americanos, incluindo também quadrinhos ocidentais em geral, nota-se que a primeira diferença que os leitores de HQs e de mangás percebem é que geralmente os quadrinhos dos mangás são impressos em preto e branco - embora não seja uma regra absoluta, isso vai de acordo com o gosto de cada *mangaká* - enquanto que as HQs ocidentais contam abundantemente com as cores. Podemos também afirmar que as onomatopeias presentes nos mangás também os deixam com um estilo único, com as letras escritas em Katakana ou Hiragana, que serão esclarecidas na seção (2.2.1) deste trabalho, saltando para fora dos quadros, muitas vezes usadas excessivamente quando geralmente há mais de uma ação na cena do quadrinho.

Outra diferença na característica entre as duas é o modo de leitura que elas possuem: o início do mangá está na parte em que no Ocidente costuma ser a parte de trás do quadrinho e sua leitura deve ser feita da direita para esquerda. Algumas editoras brasileiras, como a *JBC* e a *Panini*, trazem em seus mangás uma página ensinando aos leitores ocidentais, no nosso caso se referindo a leitores brasileiros, a maneira correta de se ler o mangá. De fato, essa diferença pode provocar um choque cultural de imediato no leitor brasileiro.

Embora a utilização de 50% de todo papel impresso no Japão seja para os mangás, nem sempre o Japão foi considerado o país dos mangás e dos animês⁵. Há relatos de que os primeiros mangás datam pelo século XI, mas que o termo “mangá” só foi realmente utilizado e popularizado devido ao trabalho *Hokusai Manga* do pintor *Katsuhika Hokusai* quando ele lançou sua obra com 15 volumes, no século XIX. Desde então, os quadrinhos japoneses passaram a ser conhecidos como mangá, que literalmente significa “desenhos involutários” (漫画 lê-se “mangá”, onde 漫 (man) significa “involuntário” e 画 (ga) “desenho, imagem”).

Segundo Vasconcellos (2006) em sua dissertação “o mangá no Brasil”, o termo mangá significa:

Rabiscos descompromissados, ou ainda imagens voluntárias, expressão que reflete muito bem o caráter gráfico de formas sintéticas, caricaturizadas e muitas vezes espontâneas presente no mangá desde sua pré-história. O termo se originou com o trabalho do artista de *ukiyo-e* (escritura do mundo flutuante) Katsuhika Hokusai, que criou o *Hokusai Manga*, uma série de livros com ilustrações em 15 volumes de 1814 a 1878. (VASCONCELLOS, 2006, p.19)

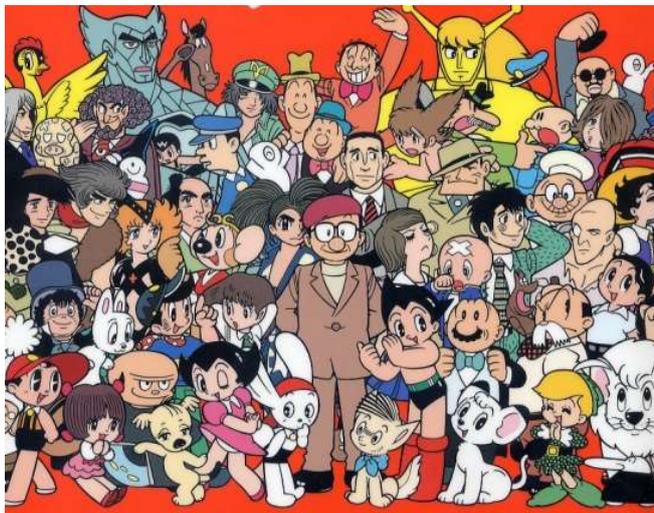
Entretanto, o termo ficou conhecido mundialmente depois da segunda guerra mundial, por volta de 1950, devido às obras de *Osamu Tezuka*⁶, criador de *Shin Takarajima* (A Nova Ilha do Tesouro), *Astro Boy*, *Dororo*, dentre outros. Tezuka também é o responsável pela estilística dos personagens de mangás que conhecemos atualmente: olhos grandes, anatomias estilizadas e linguagem cinematográfica de produções do ocidente. (SILVA, 2014)

A seguir, podemos ver, na figura 1, um autorretrato do autor junto de várias de suas criações em estilo mangá.

⁵ Animês é a versão animada (televisiva) dos mangás, o termo surge a partir da palavra inglesa “*animation*”.

⁶ Também conhecido no Japão como “Pai do mangá moderno” e “Manga no Kamisama”.

Figura 1: Osamu Tezuka em estilo mangás com algumas de suas criações.



Fonte: (SILVA, 2014)

2.2 SISTEMA DE ESCRITA DA LÍNGUA JAPONESA

Nesta seção, esclareceremos sobre o sistema de escrita japonesa e suas peculiaridades.

Apesar de o arquipélago japonês ser milenar, os japoneses não possuíam a escrita, a comunicação entre eles era apenas oral. Quando os chineses chegaram ao Japão, acredita-se que por volta dos séculos II ou III, os japoneses ainda não possuíam a escrita, embora a língua japonesa já existisse. Os japoneses passaram por um processo de aprendizagem da escrita através dos ideogramas chineses. Conforme Ota (2008, p.58) “Oficiais da classe dominante, monges budistas e estudiosos de diferentes áreas de conhecimento que mantinham contato com o país vizinho assimilaram gradativamente a escrita chinesa”. Então os japoneses foram alfabetizados primeiramente através da escrita chinesa, incorporando-a ao idioma, para depois de muito tempo desenvolver através dos ideogramas chineses seus outros dois alfabetos japoneses, que serão abordados neste capítulo.

Quando se fala em língua japonesa, temos o costume quase que instantâneo de associar a língua com sua escrita. De fato, o japonês é uma das línguas que não

se utiliza inteiramente do alfabeto romano, alfabeto esse que a maioria dos países do Ocidente utiliza e que se difere apenas em poucas letras, como, por exemplo o cê-cedilha do português (Ç) ou as vogais com *Umlaut* do alemão (Ä, Ö e Ü). Embora o Japão atual utilize do alfabeto romano principalmente em siglas e marcas internacionais, não iremos abordar neste trabalho esse alfabeto que se chama “Romaji” (letra romana) em japonês, apenas iremos relatar os alfabetos propriamente japoneses e de origem chinesa.

É necessário salientar que o japonês não possui o alfabeto como nós, ocidentais, conhecemos. Podemos chamar, então, o alfabeto japonês de *fonograma*⁷, que são o *Hiragana* e o *Katakana*, e de ideograma, no caso do *Kanji*, pois cada caractere, com algumas exceções, representa um som silábico enquanto o Kanji exprime uma ideia.

Além dessa diferença de alfabeto, os japoneses também aprendem a escrever os traços dos ideogramas e dos fonogramas por uma certa ordem, que não prejudica necessariamente o aprendizado da escrita do idioma, embora Barnabé (2005) defenda que é importante aprender a escrever seguindo as regras dos traços.

Segundo Barnabé (2005), a escrita japonesa é a base correta no aprendizado do idioma, porque, segundo ele, aprender apenas o idioma na escrita romanizada não é tão eficiente, como muitos livros didáticos fazem, e que saber apenas o idioma falado é ser considerado analfabeto.

Se o que você deseja é aprender japonês em todos os níveis, e especialmente se quer chegar a ler revistas ou histórias em quadrinhos, deve passar obrigatoriamente pela aprendizagem da escrita. (BARNABÉ, 2005, p.24)

O mesmo autor cita que *hiragana* e *katakana* são alfabetos silabários, já que os caracteres presentes em ambos equivalem a uma sílaba de duas letras, com ex-

⁷ Fonograma significa a representação gráfica de um som da fala. Segundo o site de dicionário de língua portuguesa: <<https://www.dicio.com.br/fonograma/>> Acesso em 27 de agosto de 2019

ceção do som de “n”. Entretanto, Mukai e Suzuki (2017) e Ota (2008) dividem os alfabetos japoneses entre fonograma, *hiragana* e *katakana*, e ideograma, *kanji*. Segundo o dicionário online *Michaelis*⁸, silabário é um conjunto de sinais de uma escrita silábica, e fonograma um sinal gráfico que representa um som. Ota (2008, p.60) ainda acrescenta que “os fonogramas são letras ou formas que representam somente o som, algo semelhante ao que ocorre no alfabeto ocidental.” Todavia, o mesmo som pode ser simbolizado com fonogramas diferentes, já que na língua japonesa existem dois tipos de fonogramas, o *hiragana* e *katakana*, que possuem o mesmo som, mas grafias diferentes.

No que difere um alfabeto silábico e um fonograma, Yoshikawa (2017, p.41) apresenta o conceito de *mora*, que é “a menor unidade de som de que os falantes da língua podem ter consciência” e que “o japonês é considerado uma língua de ritmo moraico; e as moras são representadas graficamente na língua japonesa pelo sistema de escrita *kana*”.

Então moras seriam cada caractere dos alfabetos *hiragana* e *katakana*, diferente da ideia de silabário, já que sílabas são um conjunto de sons pronunciados juntos que varia na duração dos sons, enquanto mora seria cada fonograma dos alfabetos. As moras apresentam duração de tempo igual enquanto as sílabas podem não ter a mesma duração. Vejamos o exemplo dos vocábulos no quadro abaixo:

Quadro 1: Exemplo de sílabas e moras.

Palavras PT e JP	Quantidades de Sílabas e Moras
BRA-SIL	2 sílabas
CAN-ÇÃO	2 sílabas
QUAN-TO	2 sílabas
U-RU-GUAI	3 sílabas
や・ま (Ya-ma)	2 moras
ブ・ラ・ジ・ル (Bu-ra-ji-ru)	4 moras
ネ・ク・タ・イ (Ne-ku-ta-i)	4 moras
よ・ろ・し・く (Yo-ro-shi-ku)	4 moras

Fonte: (YOSHIKAWA, 2017)

⁸ Fonte: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=silabario>> Acesso em: 27 de agosto de 2019.

No que se refere à estrutura da escrita da língua japonesa, é possível escrever tanto no modo tradicional, verticalmente e da direita para a esquerda, quanto no estilo ocidental, horizontalmente e da esquerda para a direita. Tradicionalmente, a maioria dos japoneses utilizavam a escrita *Tategaki* (縦書き), mas com a globalização e tecnologia, os japoneses passaram também a escrever como os estrangeiros, *Yokogaki* (横書き). Também é possível ver pôsteres, propagandas, revistas e livros escritos nas duas formas de escrita. Vejamos um exemplo dessas formas de escrita na figura abaixo:

Figura 2: Exemplo de escrita *Yokogaki* e *Tategaki*.

よこがき Horizontal	たてがき Vertical
<p style="text-align: center;">→</p> <p>私は田中です。 今日は俺の誕生 日です。23才 になった。</p> <p style="text-align: right;">↓</p>	<p>私 は 田 中 で す。 今 日 は 俺 の 誕 生 日 で す。 2 3 才 に な っ た。</p> <p style="text-align: center;">←</p>

Fonte: (KAWANAMI, 2013)

A língua japonesa possui três sistemas de escrita, conhecidas, principalmente, por seus traços exuberantes e pela dificuldade que os estrangeiros, sobretudo ocidentais, têm de ler e escrever. Esses sistemas são denominados *hiragana*, *katakana* e *kanji*, e, além desses três, também é usado o alfabeto romano (Rōmaji) e podem ser escritos harmonicamente em uma mesma frase. Vejamos um exemplo dessa mistura de sistema de escrita no quadro a seguir:

Quadro 2: exemplo dos usos dos alfabetos japoneses.

Escrita Japonesa	パウロさんは CAIXA の会社員です。
Transliteração	Pauro san wa CAIXA no kaishain desu.
Tradução	Paulo é funcionário da CAIXA.

Fonte: (Do autor)

Analisando o quadro acima, a frase apresenta o uso de todos os alfabetos presentes na língua japonesa, tendo então: Nome estrangeiro **Paulo** em *katakana*, a partícula honorífica **San**, que pode ser traduzida como “senhor” ou “senhora”, a partícula que indica tópico da frase **Wa**, a partícula de posse ou relação **No** e o verbo de polidez **Desu** representadas em *hiragana*, a palavra substantiva **Kaishain**, funcionário da empresa, composta por *kanji*, e o nome **CAIXA** em alfabeto romano.

Deve-se salientar que estes alfabetos são de importante uso na língua japonesa, principalmente na escrita, pelo motivo de que eles desempenham um papel importante nas construções de frases, evitando, assim, desentendimento entre os falantes. Isso ocorre porque o idioma japonês possui muitos homógrafos e homófonos, palavras que se escrevem ou se pronunciam exatamente iguais, que se escritas apenas em *hiragana* podem confundir o leitor. Podemos tomar como exemplo as palavras *Hashi* que pode significar “pauzinhos” ou “ponte”, entretanto, na oralidade dificilmente se consegue confundir, pelo fato de que se pronunciam um pouco diferente, mas se escrito em Hiragana, isoladamente ou dependendo do contexto, haverá uma confusão, principalmente pelos aprendizes de língua japonesa.

Entretanto, as crianças japonesas aprendem a ler e escrever primeiramente pelo *hiragana*, porque todos os livros infantis apresentam suas histórias nesse alfabeto e com o tempo e alfabetização das crianças, elas vão aprendendo a escrever *katakana* e *kanji*. (BARNABÉ 2005, p.25)

2.2.1 HIRAGANA E KATAKANA

O *hiragana* é considerado o sistema de escrita mais importante da língua japonesa pelo fato de que o *hiragana* é o alfabeto mais recorrente na língua. Ele é utilizado para escrever os nomes propriamente japoneses, como alguns substantivos, verbos, adjetivos, advérbios e partículas, por exemplo. E como citado na seção anterior ele é usado como primeira escrita para as crianças japonesas. O *hiragana* possui 46 caracteres de sons básicos (puros), 25 caracteres de sons impuros (ou derivados), e 33 caracteres de sons ditongos.

A origem do *hiragana*, no século IX, tem a ver com a simplificação dos ideogramas chineses, já que para os japoneses esses ideogramas continham traços complexos e quadriculados, fazendo com que a escrita dos japoneses passasse a ter forma cursiva e simplificada. A esse tipo de escrita deu-se o nome de *hiragana*, que significa escrita comum, mas também teve outra denominação, porque a escrita teve ligação com a escrita das damas da corte, e ficou denominada *Onnade*, que significa letras de mulheres. De acordo com Ota (2008):

Elas escreviam poemas, diários, cartas. Redigiam narrativas como *Genji Monogatari* (Narrativas de Genji) e ensaios como *Makurano Sôshi* (Livros de cabeceira), ambos do início do século XI. (OTA, 2008. p.59)

Na figura 3, a seguir, podemos ver agricultores lendo e escrevendo os ideogramas originários da China, os *Kanji*.

Figura 3: Desenhos de *Katsuhika Hokusai* (1760 - 1849): Agricultores entretidos com a leitura.



Fonte: (OTA, 2008)

O *katakana* é similar ao *hiragana*, também contendo 46 caracteres de fonogramas básicos, 25 caracteres de sons impuros e 33 sons de ditongos. Mas o que difere o *katakana* do *hiragana* é o fato de que além de sua escrita ser mais quadriculada – enquanto que o *hiragana* tem os traços mais arredondados, que também foi considerado um alfabeto para mulheres (*onna'de*; escrita feminina) – é usado quase que estritamente para nomes estrangeiros incorporados no idioma japonês, para onomatopeias, palavras técnicas, gírias e termos científicos para animais e plantas. Apesar de as onomatopeias também utilizarem da escrita *katakana*, não há um consenso, porque há autores que também utilizam o *hiragana* para representar os sons nos mangás.

A seguir, na figura 4, temos uma tabela apresentando os alfabetos *Hiragana* e *Katakana*, considerados alfabetos originais do idioma japonês, embora seus surgimentos deram-se através dos ideogramas chineses.

Figura 4: Tabelas Hiragana e Katakana

TABELA DE HIRAGANA		TABELA DE KATAKANA								
ん N	わ WA	ら RA	や YA	ま MA	は HA	な NA	た TA	さ SA	か KA	あ A
	り RI	み MI	ひ HI	に NI	ち CHI	し SHI	き KI	い I		
	る RU	ゆ YU	む MU	ふ FU	ぬ NU	つ TSU	す SU	く KU	う U	
	れ RE	め ME	へ HE	ね NE	て TE	せ SE	け KE	え E		
	を WO	ろ RO	よ YO	も MO	ほ HO	の NO	と TO	そ SO	こ KO	お O
JUNÇÕES					SINAIS DE MODIFICAÇÃO					
ちや CHYA	ちや CHYA	じゃ JYA	しゃ SHYA	ぎや GYA	きや KYA	ば BA	ぱ PA	だ DA	ざ ZA	が GA
ちゆ CHYU	ちゆ CHYU	じゆ JYU	しゆ SHYU	ぎゆ GYU	きゆ KYU	び BI	ぴ PI	ぢ CHI	ぢ CHI	じ JI
ちよ CHYO	ちよ CHYO	じよ JYO	しよ SHYO	ぎよ GYO	きよ KYO	ぶ BU	ぷ PU	づ ZU	ず ZU	ぐ GU
りや RYA	りや RYA	みや MYA	びや BYA	ひや HYA	にや NYA	べ BE	ぺ PE	で DE	ぜ ZE	げ GE
りゆ RYU	りゆ RYU	みゆ MYU	びゆ BYU	ひゆ HYU	にゆ NYU	りよ RYO	りよ RYO	びよ BYO	ひよ HYO	によ NYO
りよ RYO	りよ RYO	みよ MYO	びよ BYO	ひよ HYO	によ NYO	ぼ BO	ぽ PO	ど DO	ぞ ZO	ご GO

Fonte: (Rafael, 2017)

No idioma japonês há inúmeras palavras estrangeiras oriundas, principalmente, do inglês. Isso acontece devido à globalização e à relação dos países um para com o outro. Separamos uma lista de nomes estrangeiros escritos em *katakana* e sua verdadeira transcrição:

Quadro 3: Exemplo de estrangeirização e domesticação de palavras no idioma japonês caracterizado em *katakana*.

Nome em Katakana	Transliteração para o alfabeto romano	Versão "Original"
パソコン	Pasokon	Personal Computer (inglês)
スーパー	Suupaa	Supermarket (Inglês)
テレビ	Terebi	Television (Inglês)
アイスクリーム	Aisukuriimu	Ice-cream (inglês)
アルバイト	Arubaito	Arbeit (Alemão)

Fonte: (SOTTO, 2015)

2.2.2 KANJI

O *kanji* é o alfabeto que muitos estrangeiros e estudantes de japonês temem. O termo deriva de “*Kan*”, que significa China e “*Ji*”, cujo significado é letra. Então *Kanji* pode ser interpretado como escrita chinesa. O Japão antes da chegada dos chineses já possuía sua linguagem, porém não possuía a escrita. Foram os chineses que introduziram a escrita no território japonês. Segundo Ota (2008, p.58) “a entrada dos ideogramas chineses em terra japonesa é comprovada pelas inscrições nos espelhos de cobre e nas espadas, datadas dos séculos V e VI aproximadamente”.

Como já mencionado, os ideogramas chineses foram importantes para os japoneses criarem, a partir deles, seus outros dois alfabetos, o *hiragana* e o *katakana*. Mesmo depois do desenvolvimento desses alfabetos fonéticos japoneses, o kanji ainda permaneceu nas escritas japonesas: “Apesar da criação de um alfabeto fonético, os ideogramas chineses foram mantidos como símbolo de status. Até o século XIX, os textos oficiais eram redigidos em chinês” (OTA, 2008, p.61). Atualmente, no Japão, são utilizados cerca de dois mil kanji de uso diário como em jornal, revista, etc. Os kanji também possuem dois modos de leitura: 音読み (on’yomi) leitura chinesa e 訓読み (kun’yomi) leitura japonesa. Isso quer dizer que um ideograma pode ter mais de uma leitura, como, por exemplo o kanji de “sol” e “dia”: 日 que possui várias leituras, tais quais: “hi”, “nichi”, “bi” dentre outros.

A figura 5, abaixo, apresenta a origem de alguns caracteres de ideogramas chineses que surgiram como pictografia dos elementos e animais da natureza.

Figura 5: Exemplos de kanji

Origem de alguns caracteres		
Formas originais	Forma moderna	Significado
	木	árvore
	林	bosque
	森	selva
	日	sol, dia
	月	lua, mês
	明	brilhante
	山	montanha
	鳥	pássaro
	島	ilha

Fonte: (Japonês em quadradinhos 1, 2005)

2.3 ONOMATOPEIAS

Nesta subseção, iremos relatar o que são onomatopeias e suas características na língua portuguesa e na língua japonesa. Parafraseando Leitão (2012) em sua dissertação de mestrado, as onomatopeias têm como definição palavras do qual o fonema se aproxime e reproduza certos sons e barulhos, tais como sons provenientes de animais, pessoas, objetos e fenômenos naturais. Conforme Aizen (1977, p.270) o termo 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” (apud LEITÃO, 2012, p.70).

Segundo Antonio Luis Cagnin (1975, p. 135 apud LUYTEN 2001-2002, p.179) temos a definição de que "a onomatopeia é outro elemento que se liga diretamente à cena representada, sendo dos que brotaram de modo autêntico e original nos qua-

drinhos, daí se desenvolvendo e se tornando também um dos seus símbolos distintivos. É a explosão sonora dos *comics*". O uso de onomatopeias na oralidade é um fenômeno natural, começamos a desenvolver quando ainda estamos no processo de aprendizagem da fala.

Não é raro vermos bebês aprenderem suas primeiras palavras chamando o pai e a mãe de papa e mama, e também chamando o cachorro de au-au e o gato de miau.

Contudo, a utilização das onomatopeias na escrita em histórias em quadrinhos se dava com mais frequência nos Comics norte-americanos do que nos europeus e não há como definir sem se equivocar quando essa paternidade de fundação das onomatopeias se findaram, mas é indiscutível não relacionar a hegemonia que os *Comics* norte-americanos têm no mercado internacional, fazendo com que até línguas distintas do inglês também utilizassem das mesmas onomatopeias.

As onomatopeias da língua são "um código sintético e reproduz alguns sons de forma precisa. Assim, algumas onomatopeias têm a mesma tradução linguística que o som que elas expressam" (LUYTEN 2001-2002, p. 180).

2.3.1 CARACTERÍSTICAS DAS ONOMATOPEIAS JAPONESAS

Para o público brasileiro que consome mangás, as onomatopeias escritas, na maioria das vezes em *Katakana*, escrita japonesa utilizada para sons e nomes estrangeiros, deixam o mangá com um equilíbrio estilístico e visual únicos, como se os silabários estivessem em harmonia com os quadros. Mas, de acordo com Luyten (2001-2002, p. 181-182) esse equilíbrio se rompe quando os quadrinhos japoneses são traduzidos para as línguas ocidentais. Para essa autora, "no momento em que as onomatopeias são colocadas em seus equivalentes nos alfabetos romanizados, a unidade do desenho é quebrada e a harmonia desaparece" (LUYTEN, 2001-2002, p. 182). Com essa afirmação de Luyten (2001-2002), entendemos que tanto na sua versão traduzida quanto na sua versão transliterada, se houver essa edição no uso das onomatopeias nos quadrinhos poderá comprometer o visual e especificidade dos mangás japoneses.

Seguindo este pensamento, Luyten (2001-2002, p. 180) conclui:

Sem dúvida, todas as línguas possuem onomatopeias ou uma representação direta ou um som identificado na vida diária. Mas as onomatopeias no Ocidente são, grosso modo, consideradas como linguagem infantil e não totalmente integradas na maneira de falar adulta. No idioma japonês não somente as onomatopeias mas também a mimesis são parte integral da linguagem escrita e falada por um adulto e constituem um universo à parte dentro do idioma.

O idioma japonês, diferentemente de algumas outras línguas, possui uma classificação específica para as onomatopeias. E o seu uso não se restringe apenas aos textos, mas também estão presentes na oralidade, no cotidiano dos japoneses. De acordo com Glaudioso (2011, p. 1057), “a língua japonesa caracteriza-se pela abundância de metáforas que recorre a sons, imagens e formas e estados das personagens e objetos, os quais podem classificá-los de onomatopeia e mimese”. Esta abundância de metáforas, que denominamos de onomatopeia e mimese, está presente na nona arte do Japão, o mangá. Mas com a evolução das tecnologias e do meio de comunicação em geral, e com a cultura pop japonesa com uma forte influência no Brasil e no mundo, as onomatopeias saíram dos papéis dos mangás e também passaram a ser utilizadas em Animês, animações japonesas oriundas muitas vezes dos mangás. Identificamos três tipos dessa figura de linguagem, são elas:

- i) **Giseigo** (擬声語) - Pode-se dizer que *Giseigo* são sons que representam seres vivos tais como humanos ou animais. Este termo significa literalmente "palavra que imita as vozes", e é composto pelos kanji de “擬” (imitação) + “声” (vozes) + “語” (palavra).
- ii) **Giongo** (擬音語) - representa os sons advindos de seres inanimados tais como explosões, socos, ventania, incêndio, dentre outros. O *giongo* significa literalmente "palavra que imita os sons", e é composto pelos kanji “擬” (imitação) + “音” (som) + “語” (palavra).

iii) Gitaigo (擬態語) - os sons do Gitaigo, expressam sentimentos humanos e de coisas inanimadas. O Gitaigo é considerado uma mimese, porque significa uma palavra que imita os estados ou condições, e é composto por “擬” (imitação) + “態” (estado ou condição) + “語” (palavra). Podemos usar, como exemplo, a onomatopeia “イライラ” (Ira-ira), que descreve um estado de estar zangado e/ou com raiva.

Portanto, resumidamente, dentro da categoria de onomatopeias japonesas temos palavras que imitam sons provenientes de humanos ou de animais, *giseigo*. Os sons representados por sons diversos como ventania, explosão, tempestades, etc., são classificados como *giongo*. E além desses mencionados, temos o *gitaigo* que é classificada como mimese. De acordo com Luyten (2001-2002, p. 181) ela "é definida como palavras que expressam, em termos descritivos e simbólicos, os estados ou condições de seres animados ou inanimados, assim como mudanças, fenômenos, movimentos, crescimentos de árvores e plantas na natureza".

3 DELIMITAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Nesta seção serão apresentadas as comparações das traduções das onomatopeias, algumas imagens terão a versão japonesa anexada ao lado da portuguesa para uma melhor análise. A natureza dessa pesquisa não é apenas comparativa, mas também descritiva fundada por Gideon Toury (2012). O objeto de estudo, antes mencionado na introdução deste trabalho, é o mangá *One Piece*. Trata-se de um volume composto por 12 capítulos. O capítulo objeto de nossa análise, conforme dito anteriormente, foi escolhido por conter um número determinado de onomatopeias nos quadros, e a sua versão em português brasileiro que foi escolhida para ser analisada foi a da Panini, com a tradução de Felipe Monte⁹. Escolhemos a edição da Panini porque geralmente as versões de tradução dos fãs de mangás não têm a tradução das onomatopeias japonesas, talvez por questões estéticas ou por não acharem necessário traduzir as onomatopeias. No entanto a editora em questão se preocupa em traduzi-las para que o leitor da cultura-alvo compreenda os possíveis sons em cenas.

3.1 ESTUDOS DESCRITIVOS DA TRADUÇÃO (DTS)

Os Estudos Descritivos da Tradução surgiram nos anos 80 em relação aos Estudos Prescritivos. Segundo Oliveira (2016), essa contraposição é para mostrar que não há como designar uma norma padrão para todas as traduções possíveis. Afinal, cada tradutor tem o seu conhecimento de mundo, sua visão e interpretação do texto, e cada texto tem sua dinamicidade, finalidade, cultura de partida e de chegada, seu gênero textual, entre outros fins. Toury (2012) apresenta em seu livro *“Descriptive Translation Studies and Beyond”* o mapa de Holmes onde ele monta um esquema em que divide os Estudos da Tradução em duas seções: “pura” e “aplicada”. Dentro dessas seções no mapa aparecem outras subseções em ambas as partes. No que se refere aos Estudos da Tradução “pura”, estão subdivididos o “Teórico” e o “Descritivo”. Na subseção “Teórica”, Holmes apresenta a teoria “Geral” e “Parcial”, en-

⁹ Felipe Monte (Dios) é tradutor oficial do mangá *One Piece* pela Panini, no Brasil. Ele também tem uma página dedicada aos fãs da obra. Link: <https://romancedawnbeta.wordpress.com/>

quanto na subseção “Descritiva” é apresentada a descrição de “Produto Orientado”, “Processo Orientado” e “Função Orientada”.

3.2 OBJETO DE ANÁLISE, METODOLOGIA E OBJETIVOS

Este trabalho tem como objetivos principais identificar, elencar e analisar as escolhas tradutórias para a tradução de onomatopeias japonesas para o português do Brasil. Em seguida, objetiva-se também criar um glossário com as onomatopeias encontradas no objeto de análise e suas traduções oficiais feitas pelo tradutor profissional da Editora Panini (2018. vol. 77). Ressaltamos que não temos o intuito de criticar ou desdenhar das escolhas tradutórias feitas pelo tradutor, mas, sim, ter um embasamento das possibilidades de tradução e de comparação de acordo com um aplicativo para Android chamado *PeraPera Lite*, em sua versão gratuita, que é um dicionário simples da língua japonesa onde são apresentadas palavras miméticas e onomatopeicas.

Escolhemos como corpus deste trabalho um capítulo do mangá *One Piece*, com 17 páginas ao todo. Na fase inicial de elaboração deste TCC, decidimos elencar as traduções de onomatopeias a partir de uma tradução original para o português brasileiro, já que é a Editora Panini que detém os direitos autorais de traduzir, editar e publicar o mangá no país. As traduções feitas por fãs, exclusivamente online, geralmente as onomatopeias não são traduzidas, as imagens permanecem em sua grafia japonesa, portanto, acredita-se que os fãs tradutores não se preocupam em fazer a tradução das onomatopeias das cenas do quadrinho, porque algumas vezes irá precisar de edição de imagens. Quanto ao capítulo selecionado é o de número 764, já mencionado na introdução deste trabalho, intitulado “O monstro branco”. A análise desse capítulo foi suficiente para se constatar um número relevante de onomatopeias presentes no mangá.

A análise se baseia nas informações contidas nas onomatopeias dos quadros, ou seja, investiga-se se essas onomatopeias foram completamente traduzidas, se permanecem na grafia japonesa, ou se há exceções do nosso ponto de vista. Damos preferência para o estilo *Shounen*, que são mangás voltados majoritariamente

para o público masculino, por dois motivos: i) é neles onde ocorrem situações de batalhas e, por consequência, costuma-se encontrar um grande número de onomatopeias para nomear ou descrever os sons gráficos das cenas; ii) enquanto leitor experiente desse gênero constatei que o mangá *One Piece* tem como uma das características principais o uso de onomatopeias, inclusive para descrever o momento em que acontecem os golpes e aparecem os superpoderes das personagens presentes no quadrinho.

Esta pesquisa tem como metodologia o propósito descritivo por causa de sua natureza em descrever características relacionadas à especificidade do idioma japonês, com abordagem quantitativa, pois além de elencar e fazer um glossário específico, há dados quantitativos de onomatopeias encontradas no mangá em questão e ainda sua catalogação em três tipos de onomatopeias, a saber: *Giseigo*, *Giongo* e *Gitaigo*.

3.3 ANÁLISE DOS DADOS

Durante a criação do glossário para esta pesquisa, realizamos dados quantitativos para poder classificar cada onomatopeia encontrada no capítulo em estudo. No gráfico que veremos a seguir, na página 38, podemos observar o número quantitativo em porcentagem das onomatopeias analisadas no capítulo. Ressaltamos então que, nesse capítulo há um total de 44 onomatopeias verificadas. Foi possível constatar que as onomatopeias de natureza *Giongo* são as mais utilizadas, com 48% de ocorrência, em seguida temos a utilização das onomatopeias de natureza *Giseigo* com 36% e, por último, as onomatopeias de natureza *Gitaigo*, com 16%. Esse resultado deve-se pelo fato de que no capítulo em questão há muitos sons provenientes de ambientes naturais e de explosões devido às sequências de batalhas nos quadrinhos, como é o esperado de um mangá *shounen*, que tem como alvo o público masculino.

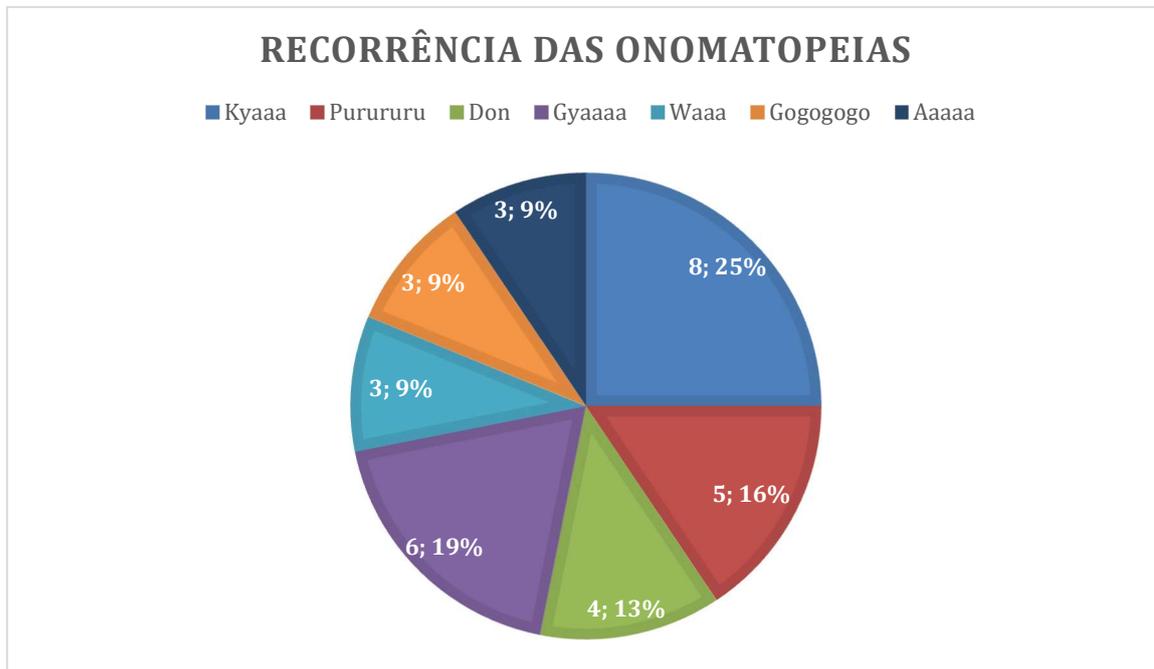
Sabendo da classificação das onomatopeias japonesas, vejamos no gráfico a seguir a porcentagem em que as onomatopeias foram classificadas.

Gráfico 1: Dados gerais quantitativos das análises de onomatopeias

Fonte: (Dados da pesquisa)

Conforme a porcentagem do Gráfico 1 acima, analisamos também as onomatopeias mais recorrentes no capítulo analisado. Como podemos observar no gráfico abaixo, foram selecionadas as onomatopeias com maiores recorrências, totalizando oito delas. Para chegar a esse resultado, fizemos a contagem de repetição em que as onomatopeias apareciam nos quadros e constatamos que as repetições variavam de oito ocorrências a uma. Selecionamos as oito primeiras para termos um resultado do uso das mesmas no mangá. Como podemos ver no gráfico a seguir, a onomatopeia com mais recorrência foi "kyaaa", que representa o som de grito de pessoas. Embora essa onomatopeia seja considerada "*giseigo*", onomatopeia que representa sons advindos de pessoas e animais, no gráfico 1 acima, vimos que em questão quantitativa, as onomatopeias mais utilizadas foram as "*giongo*", que representam sons ouvidos de coisas em geral.

Gráfico 2: Onomatopeias com maior recorrência



Fonte: (Dados da pesquisa)

Tendo analisado os dados da pesquisa em termo quantitativo, decidimos realizar uma análise descritiva da tradução, levando em consideração o contexto de cada figura escolhida abaixo. Tivemos como critério de seleção escolher quadros considerados problemáticos ou que por algum motivo relevante chamou a atenção do autor deste trabalho.

Figura 6: Onomatopeia se sobrepondo no quadro



Fonte: (*One Piece*, Eiichiro Oda)

Contextualizando a imagem da figura 6, *Corazón*, personagem com o cigarro na boca, conta ao *Law*, o garotinho assustado, cujo nome completo é *Trafalgar D. Water Law*, que na terra natal dele, os mais velhos têm o costume de assustar as criancinhas dizendo que elas serão devoradas pelos membros do clã *D.*, do qual *Law* faz parte, se elas não se comportarem, e que sempre que algum membro da família *D.* fica famoso no mundo da trama, algo de ruim está prestes a acontecer, e que em um certo lugar as pessoas chamam o “clã dos D.” de “os arqui-inimigos dos deuses”. Tendo essa contextualização em mente, o uso da onomatopeia “*ドン*” (*Don*) nesse quadro em específico é frequente para expressar um grande e forte impacto, o que faz com que a cena fique cada vez mais dramática. Este recurso é muito utilizado especialmente nos mangás de *One Piece*, toda vez que o autor da obra quer chamar a atenção do leitor.

Como podemos ver, a tradução foi apenas uma transliteração, certamente pelo fato de que na língua portuguesa não temos esse recurso linguístico no ramo onomatopaico. Podemos sugerir uma tradução utilizando outros meios descritivos, como: tensão e abalo. Contudo, acredito que esse tipo de tradução não seja adequada aos quadrinhos, principalmente por causa do público-alvo que geralmente são de rapazes adolescentes até meia-idade e por não parecer causar a mesma equivalência que a onomatopeia original expressaria.

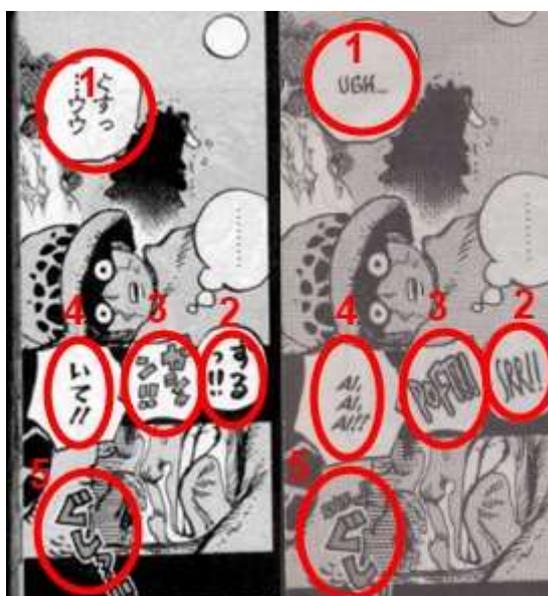
Figura 7: Onomatopeia repetitiva que representa ameaça



Fonte: (*One Piece*, Eiichiro Oda)

Na figura 7, acima, temos uma onomatopeia de repetição “ゴゴゴゴ” (Gogogogo) que não é nada mais nada menos que uma onomatopeia descritiva. Ela não tem uma tradução literal para o português do Brasil, pois ela não emite um som. Esse tipo onomatopeia é considerada de “*gitaigo*” ou mimese, ou seja, essa onomatopeia tenta imitar um som do que seria uma ameaça. Assim como a onomatopeia citada na figura 5, ela também é um recurso muito utilizado nas histórias em quadrinhos de *One Piece*.

Figura 8: Versão original japonesa e sua tradução em português



Fonte: (*One Piece*, Eiichiro Oda)

Como podemos ver na figura 8, acima, há cinco onomatopeias presentes no quadro, das quais quatro se encontram dentro dos balões e apenas uma se sobressai do quadro. Notamos também que as onomatopeias que fazem conjunto com as imagens não foram editadas nem modificadas, em vez disso, a tradução permaneceu junto da sua versão em japonês. Em todas as onomatopeias que encontramos no capítulo que estavam fora dos balões, na versão traduzida elas permaneceram em suas versões do texto fonte, ou seja, em japonês. Luyten (2001-2002) relata que isso se deve ao fato de que se essas onomatopeias forem traduzidas, a harmonia entre a imagem e a onomatopeia é rompida. Em contrapartida, todas as onomato-

peias dentro dos balões de fala dos personagens foram traduzidas e modificadas. Vejamos na figura acima que os balões destacados em 1, 2, 3 e 4, houve claramente uma tradução das onomatopeias para os padrões ocidentais. Ressaltamos que todas essas onomatopeias terão suas descrições no glossário na seção (3.4) deste trabalho. Todas essas onomatopeias na figura acima, têm sua conotação ao choro, mas o que chama a nossa atenção é a onomatopeia do balão 4, pelo motivo de que “いて” é uma variação do adjetivo “いたい” que significa “com dor” ou “doendo”. Exemplo em uma frase: 頭がいたい (Atama ga itai) = Estar com dor de cabeça. A onomatopeia “いて” (Ite) é a maneira que os japoneses utilizam para dizer que estão sentindo dor, por isso, a tradução “ai, ai, ai” em português.

Figura 9: Transliteração da Akuma no Mi e tradução de onomatopeia



Fonte: (One Piece, Eiichiro Oda)

Na figura 9 acima, no primeiro quadro das respectivas versões, ocorre uma transliteração no processo de tradução ao nomear a *Akuma No Mi* do personagem *Corazón*: a *Naginagi-no-mi*. A definição da Naginagi-no-mi, de acordo com o glossário que está no final do mangá, é “*Fruto do silêncio*”, que faz com que o personagem crie um escudo à prova de som, ou melhor, de acordo com a tradução oficial, uma “muralha sonora”. O ideograma 風 (Nagi) pode ser traduzido como “calma”, contudo,

ela não é uma onomatopeia assim como também não o é “Gomu-Gomu” do personagem principal *Luffy*, significando “borracha”. O criador do mangá utiliza dessa ferramenta de repetição para nomear as Frutas do Diabo e seus golpes, embora algumas dessas repetições utilizadas no mangá são realmente sons onomatopeicos. Abaixo temos uma explicação da frase em versão japonesa, sua transliteração em alfabeto romano, a tradução literal (não palavra-por-palavra) e tradução oficial publicada:

Versão Japonesa:

おれはナギナギの実の無音人間

Transliteração:

Ore wa nagi nagi no mi no muon'ningen

Tradução literal:

Eu sou o humano sem som da/o fruta/o da calma-calma

Tradução oficial:

Eu sou o “homem silencioso” do *Naginagi-no-mi*.

Pode-se notar que a estrutura da língua japonesa para a língua portuguesa pode ser extremamente distinta. O português tem como estrutura base o padrão SVO (sujeito + verbo + objeto/complemento), enquanto a estrutura base padronizada japonesa é “uma língua eminentemente aglutinante, observando o padrão de cadeia sintagmática em sujeito, objeto e verbo (SOV), entendendo aqui por ‘objeto’ não só o objeto direto, mas também os demais complementos adverbias”. (MUKAI; SUZUKI, 2017, p. 19)

Ainda na figura 9, no quadro anterior, é possível observar a onomatopeia “ふふ” (fu fu/hu hu)¹⁰ que representa um riso de tom maquiavélico. Comparando as duas versões, podemos observar que houve uma edição da onomatopeia dentro do quadrinho. Na versão em português, o tradutor optou por tirar o *Hiragana* da versão original e transliterar para o alfabeto romano. Por curiosidade, ele decidiu fazer isso em algumas onomatopeias que se encontram dentro de balões utilizadas no capítulo, enquanto que as onomatopeias fora dos balões permaneceram em suas versões em japonês seguidas de suas traduções ou transliterações em português.

Figura 10: Transliteração de onomatopeia dentro de balões



Fonte: (*One Piece*, Eiichiro Oda)

Outros casos de transliteração ocorrem na figura 10, na verdade, há várias onomatopeias presentes nos quadros, mas iremos focar apenas nas de número 1 e 2 selecionadas. Notamos que nas onomatopeias de número 1 houve um caso de transliteração: o som onomatopeico em *katakana* “プルプル” que, quanto à classifi-

¹⁰ Em termos fonéticos o hiragana “ふ” tem sua pronúncia entre o som de “fu” e “hu”, é quase um pequeno “assopro”.

cação onomatopeica, é difícil de assimilar se é um som *giongo* ou *giseigo*¹¹, como visto na seção (2.3.1), porque o *giongo* representa os sons em geral, referentes a sons oriundos da natureza ou apenas das coisas, enquanto que *giseigo* representa os sons de pessoas ou de animais e de seres animados. Mas decidimos classificar como *giongo* pela simples representação dos toques de telefones convencionais. O tradutor novamente optou por transliterar o som dos *Denden-mushi*, que são caracóis com função telefônica na obra, é como se eles fossem o nosso telefone. Uma equivalência para o som de telefone tocando em português seria “Tiririm Tiririm”, mas a escolha feita pelo tradutor não foi a domesticação, permanecendo assim o som representativo originário do japonês. No balão de número 2, temos no original a onomatopeia de *giongo* “ガチャ” que normalmente representa o barulho de algo abrindo como uma caixa ou um cofre. Mas no contexto do mangá de *One Piece*, esse barulho significa o ato de atender ao telefone. Sua equivalência escolhida na tradução oficial publicada foi “Tchak, como podemos observar na figura 10 acima.

¹¹ Luyten (2001-2002, p. 181) diz que dependendo do contexto uma onomatopeia pode tanto ser considerada *Giseigo* ou *Giongo*, porque no japonês isso é possível. Essa autora dá como exemplo a onomatopeia “*kara-kara*” que pode significar objetos finos ou duros se chocando um contra o outro (*giseigo*) ou também implica uma ação rotativa (*Giongo*).

3.4 GLOSSÁRIO DE LEVANTAMENTO DAS ONOMATOPEIAS

Como podemos observar no glossário a seguir, foram encontrados 44 sons onomatopeicos presentes no capítulo 764 do volume 77 de *One Piece*. Todas as onomatopeias presentes no capítulo, sejam elas dentro ou fora dos balões, estão inseridas em ordem alfabética. Quanto à organização deste glossário, esta foi feita em 7 colunas: 1ª coluna – a ordem dos alfabetos romanos; 2ª coluna – onomatopeia em *Kana* (*hiragana* e *katakana*); 3ª coluna – transliteração para o alfabeto romano; 4ª coluna – tradução para o português do Brasil pelo tradutor oficial da Panini; 5ª coluna – tipo de onomatopeia (classificação em *Giongo*, *Giseigo* e *Gitaigo*); 6ª coluna – descrição pelo aplicativo *PeraPera Lite* versão gratuita (disponível na *Playstore* do sistema operacional *Android*); e 7ª coluna – nossa descrição das traduções das onomatopeias japonesas. Ressaltamos que utilizamos o aplicativo *PeraPera Lite* para termos uma base descritiva das onomatopeias encontradas no capítulo do mangá. Contudo, encontramos onomatopeias/mimesis que não estavam no aplicativo, restando apenas fazer uma análise da tradução oficial do português para ter uma noção do que se tratavam algumas dessas onomatopeias. Salientamos também que neste trabalho utilizamos o aplicativo apenas para fins de comparação e de análise. Os quadros listados sem nenhum conteúdo dentro da parte da Descrição não tiveram suas definições descritas pelo aplicativo *PeraPera Lite*.

Ordem alfabética	Onomatopeia em kana	Transliteração	Tradução para o português do Brasil pelo Tradutor Felipe Monte	Tipo de onomatopeia	Descrição pelo aplicativo <i>PeraPera Lite</i>	Nossa descrição da tradução das onomatopeias
A	ああああ	Aaaaa	Aaaaaah	Giseigo		Som que representa grito de pessoas
B	バンバン	Banban	Bam bam	Gitaigo	Bang! Bam! Sometimes added to a scene for dramatic effect to show something astonishing or important is happening.	Som que às vezes é adicionado a uma cena para dar um ar de efeito dramático para destacar que algo surpreendente e importante está acontecendo
	バサ	Basa	Flap	Giongo	The rustling of cloth or paper	Utilizado para representar o farfalhar de roupas ou de papéis
	ボリボリ	Boribori	Nhac nhac	Giongo		Som que representa algo difícil de mastigar
	ボオン	Boon	Booom	Gitaigo	The sound of something happening by magic.	Representa o som de algo acontecendo através de magia
	ボオオオ	Boooo	Vooosh	Giongo	Fire. The whoosh of something being ignited. Sluggish and Exhausted.	Representa o barulho de algo sendo queimado lentamente e/ou exaustivamente
	ブン	Bun	Vuuuush	Giongo	Swish	Som que representa o ato de açoitá-lo, chicote-

						ar, porém no quadro-nho o personagem <i>Co-razon</i> está dando um golpe de chute em <i>Law</i> .
D	だだっ	Dadaa	T-tap	Giongo	Running away	Som que representa fuga
	ドドドド	Dodododo	Dodododo	Giongo	Footsteps. Running. Quick Punches.	Som que representa passos, corrida e socos rápidos.
	ドクンドクン	Dokun-dokun	T-tum t-tum	Giongo	Strong heartbeat	Representa o som de batimentos cardíacos
	ドン	Don	Don	Gitaigo	Big or Strong impact. Added to a scene for dramatic effect	Som para descrever um forte e grande impacto na cena, utilizado para dar um efeito dramático no quadro-nho.
	ドウン	Doun	Bum	Giongo		Som de explosão.
F	ふふ	Fufu	Hu hu hu	Giseigo	Strange laughter, often evil	Riso maquiavélico.
G	ガシャアン	Gashaan	Kablaaam/Poft	Giongo	Impact. Crash.	Representa o som de impacto, de batida.
	ガタン	Gatan	Tóim	Giongo	A sudden revelation resulting in shock. To fall or collapse.	O som que representa a queda do personagem.
	がやがや	Gaya gaya	Bzz bzz	Giseigo	The excitement of a crowd	Sons que representam a animação de uma multidão.
	ゲホ	Geho	Gerf	Giseigo	Coughing	Som de tosse.

	ギク/ギク ウ	Giku/ gikuu	Glup	Gitaigo	Surprise	Som que representa surpresa.
	ゴゴゴゴ	Gogogogo	Gooooooh	Gitaigo	Menace	Som que representa ameaça e/ou perigo.
	グビッ	Gubii	Glub	Giseigo		Som que representa o gole.
	ぐしっ/ぐ すっ	Gus- hii/Gusuu	Snif/ ugh	Giseigo		Som que representa choro.
	ぎゃあああ あ/ギャア アアア/ギ ャーギャー	Gyaaaaa/ Gyaaaaa/ Gyaagyaa	Gyaaaaah/ Gyaaah/ Gyah gyah	Giseigo	Grumbling. Shriek. Grab	Som que representa murmúrios ou resmungos e gritos.
	ぎゅっ	Gyuu	Gyuh	Giongo	Fast movement	Som de movimento rápido.
l	いて	Ite	Ai, ai, ai	Giseigo		Som que representa o sentir da dor.
	ガチャ	Kachaa	Tchak	Giongo	The click of something opening such as a lock or box.	Normalmente esse som representa o barulho de algo abrindo como caixa ou cofre. Mas no contexto do mangá de <i>One Piece</i> , esse barulho significa o ato de atender ao telefone.
k	くかー	Kukaa	Zzz	Giongo	Sleepy breathing.	Som da respiração enquanto dorme.
	キヤー/キ ャアアア	Kyaa/ Kyaaa	Kyah/ Kyaaah	Giseigo	Shriek.	Som que representa o grito.
	キヤーわー	Kyaa waa	Kyah wah	Giseigo	The excited roar of a	Som que representa

					crowd.	barulho de vozes de uma multidão
P	パチッ	Pachin	Plec	Giongo		Som que representa estalo
	パチパチ	Pachipachi	Tric tric	Giongo	Click. Crackle. Crack. Snap.	Representa estalo, rachadura, crepitação, trinco e bater palmas
	パラパラ	parapara	Flap flap	Giongo		Representa o barulho das velas de um barco.
	パサ	pasa	Flap	Giongo		Representa o som do farfalhar de roupas em geral.
	パタン	Patan	Blam	Giongo	The Slamming of a door.	Representa o som ao bater em portas, gavetas e coisas do tipo.
	ポロッポロッ	Poroo poroo	Ping ping	Giongo		Representação do som dos pingos das lágrimas.
	プピポ	Pu pi po	Poh pih puh	Giseigo		Som que representa o bip dos Denden-mushi.
	プルルル	Purururu	Purururu	Giongo	Shake. Quiver.	Representa o som dos <i>Denden-mushi</i> , mas também pode representar o ato de tremer ou vibrar.
S	しーん	Shiin	Silêncio	Giongo	The sound of silence or being still	Representa a ausência de som em cena
	スタスタ	Sutasuta	T-tap	Gitaigo	Running.	Som que representa corrida, fuga.
U	うわあああ	Uwaaan	Uaaaah	Giseigo	The excited roar of a	Som de barulho de

	ん				crowd	vozes de uma multidão.
W	わいわい	Wai wai	Wah wah	Giseigo	Lots of people chattering	Sons que representam pessoas conversando
Z	ザッザッ	zaazaa	Zah zah	Giseigo	Rustling	Sons de sussurros.
	ザクザク	Zakuzaku	Zak zak	Giongo		Representa passos na neve.
	ゾクッ	Zokuu	Glup	Gitaigo	Shiver	Som utilizado para se referir a calafrio e arrepio por ter medo de algo ou alguma situação.
	ずるっ	Zuruu	Srr	Giseigo	Sip. Slurp.	Som que representa o gole do choro.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho de conclusão de curso partiu da observação de que apesar de o Brasil possuir a maior colônia japonesa fora do Japão, ainda existe uma grande escassez de estudos da língua japonesa no país, principalmente em se tratando das onomatopeias que são de uso diário pelos japoneses e estão em grande uso desde muito tempo nas histórias em quadrinhos. Nossos principais objetivos foram elencar, classificar e fazer um glossário de onomatopeias presentes no mangá *One Piece*.

Para a realização deste trabalho, consideramos analisar o capítulo 764 do mangá, pois nele continha um número considerável de onomatopeias. Tendo consciência de que a língua japonesa é completamente distinta da língua portuguesa, o desafio de comparar e descrever as traduções de onomatopeias presentes no capítulo analisado, isto é, “O monstro branco” foi uma grande satisfação ao longo de todo o estudo.

Tivemos como resultado o número de 44 (quarenta e quatro) onomatopeias encontradas no capítulo analisado. Elas foram classificadas em “*giongo*”, “*giseigo*” e “*gitaigo*”. Como o mangá, objeto de nosso estudo, *One Piece*, tem como público-alvo jovens masculinos, mas claramente jovens de todas as idades e gêneros consomem a obra, foi possível constatar que a representação dos sons mais presentes no capítulo estudado foram socos, explosões e gritarias. Observamos também a presença de transliteração e de tradução bem específicas. Verificamos ainda que geralmente as onomatopeias dentro dos balões foram traduzidas enquanto que as onomatopeias que faziam parte integrada à imagem do quadro permaneceram em suas formas originais em japonês (*hiragana* e *katakana*), mas que também eram traduzidas ou transliteradas.

Esperamos que esse trabalho de conclusão de curso contribua e auxilie futuras pesquisas a respeito da língua japonesa, mais especificamente nas traduções de onomatopeias, assim como difunda os estudos de tradução da língua japonesa por todo o Brasil.

REFERÊNCIAS

Akuma no Mi Top 12 Poderes – One Piece. Disponível em: <<https://animetoon.com.br/akuma-no-mi-top-12-poderes-one-piece/>> Acesso em: 03 abr. 2019.

Anime Bath Scene Wiki. Disponível em: <https://animebathscenewiki.com/index.php?title=Eiichiro_Oda > acesso em: 03 abr. 2019.

BARNABÉ, Marc. **Japonês em Quadrinhos 1.** 1ª. ed. São Paulo: Conrad, 2006. 304 p. ISBN 8576161443.

BIOGRAFIA: Eiichiro Oda. Mordidas One Piece, 2013. Disponível em: <<http://mordidaspiece.blogspot.com/2013/01/biografia-eiichiro-oda.html>>. Acesso em: 15 dez. 2018.

CAMILOTTI, Camila Paula; LIBERATTI, Elisângela. **Desvendando os segredos da tradução de quadrinhos:** uma análise da tradução de Romeu e Julieta, da Turma da Mônica. *Belas Infiéis*, Brasília, v. 1, n.1, p.95-112, 2012. Disponível em: <http://periodicos.unb.br/index.php/belasinfiéis/article/view/7530/5814> Acesso: 25 abr. 2018.

Eiichi Oda. Anime Bath Scene. Wiki, 2015. Disponível em: <https://animebathscenewiki.com/index.php?title=Eiichiro_Oda>. Acesso em: 03 abr. 2019.

Eiichi Oda. One Piece Brasil, 2014. Disponível em: <<http://www.onepiecebrasil.com.br/one-piece/eiichiro-oda/>>. Acesso em: 29 mar. 2019.

GAUDIOSO, Tomoko Kimura. **A Metáfora na literatura Japonesa: Uso de mimese e onomatopeia nos contos de Século XX.** Porto Alegre, p.1055-1067, 2001. Disponível em: < <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/104905> > Acesso em: 25 ago. 2019.

GIGAELK SOFTWARE. **Pera Pera Lite 1.2**. Tokyo, Japão, 2013. Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=gigaelk.education.peraperalite&hl=pt_BR> Acesso em: 27 ago. 2019.

KAWANAMI, S. **Escrita Japonesa** - Tategaki e Yokogaki. Japão em Foco, 5 setembro 2013. Disponível em: <<https://www.japaoemfoco.com/escrita-japonesa-tategaki-e-yokogaki/>>. Acesso em: 10 mar. 2019.

LEITAO, Renata Garcia de Carvalho. **O "Som" do Silêncio: traduções/adaptações de onomatopeias e mimésis japonesas nos mangás traduzidos para a língua portuguesa**. 2012. Dissertação (Mestrado em Língua, Literatura e Cultura Japonesa) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012. doi:10.11606/D.8.2012.tde-08012013-115449. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8157/tde-08012013-115449/pt-br.php> Acesso em: 10 mar. 2019.

LUYTEN, S. M. B. **Onomatopéia e mimesis no mangá: a estética do som**. Revista USP São Paulo, n. 52, p. 176-188, dez./fev., 2001-2002. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/33176/35914>>. Acesso em: 25 abr. 2018.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. **O que é história em quadrinhos?** Editora brasiliense, São Paulo, 1985.

MUKAI, Yûki; SUZUKI, Tae (org.). **Gramática da Língua Japonesa para Falantes do Português**. 3ª. ed. Campinas, SP: Pontes, 2017. 19-41 p. v. 6. ISBN 978-85-7113-690-8.

O mangá no Brasil. Net, PUC - São Paulo. Baseado no livro de LUYTEN, S., Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/8973/8973_3.PDF> Acesso em: 13 jun. 2019.

ODA, Eiichi. **One Piece**. Vol. 77. Tradução de Felipe Monte. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2018. p. 11-27.

OLIVEIRA, B. de M. **Barulho Gráfico**: a narrativa pela onomatopeia. Escola de Comunicações e Artes - Universidade de São Paulo, São Paulo, p. 1-15, agosto, 2013. Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais2asjornadas/anais/5%20-%20ARTIGO%20-%20BRUNO%20DE%20MORAIS%20OLIVEIRA%20-%20HQ%20E%20LINGUAGEM.pdf>>. Acesso em: 04 maio 2018.

OLIVEIRA, Isabelle Fernandes de. **Neve Virgem**: Uma Análise Descritiva do Conto Powder, de Tobias Wolff. João Pessoa, Curso de Bacharelado em Tradução, UFPB, 2016. Acesso em: 27 ago. 2019

OTA, J. A Sutil Coexistência dos Alfabetos. **História Viva**. São Paulo. p. 58-61, 2008.

RAFAEL, Luiz. Tabelas de Hiragana e Katakana. Disponível em: <<https://www.aulasdejapones.com.br/tabela-hiragana-katakana/>> Acesso em: 27 ago. 2019

SILVA, E. **OSAMU TEZUKA – DE ARTISTA MORTAL A DEUS DO MANGÁ**. Obvious, 2014. Disponível em: <http://lounge.obviousmag.org/back_to_71/2014/02/de-artista-mortal-a-deus-do-manga.html>. Acesso em: 10 jun. 2019.

SOTTO, Mauro. **As Palavras “emprestadas” mais comum em japonês**. Disponível em: <<http://alfabetojapones.com.br/as-palavras-emprestadas-mais-comum-em-japones/>> Acesso em: 27 ago. 2019.

TOURY, Gideon. Descriptive translation studies and beyond. Revised edition. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 2012.

VASCONCELLOS, Pedro Vicente Figueiredo; COELHO, Luiz Antonio Luzio (Orientador). **Mangá-Dô, os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas**. Rio de

Janeiro, 2006, 220p. Dissertação de Mestrado - Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

VENUTI, Lawrence. **The Translator's Invisibility**: A History of Translation. London/New York: Routledge, 1995.

VIDA de Nichiren Daishonin em quadrinhos. BSGI - Associação Brasil, SGI, 2017. Disponível em: <<http://www.bsgi.org.br/noticia/vida-de-nichiren-daishonin-em-quadrinhos-20171010/>>. Acesso em: 10 jun. 2019.

YOSHIKAWA, Mayumi Edna Iko. Fonética e Fonologia. *In*: MUKAI, Yûki; SUZUKI, Tae. **Gramática da Língua Japonesa para Falantes do Português**. 3ª. ed. Campinas, SP: Pontes Editora, 2017. v. 6, p. 39-46. ISBN 978-85-7113-690-8.

ANEXO 1

TERMO DE COMPROMISSO DE ORIGINALIDADE

A presente declaração é termo integrante de todo trabalho de conclusão de curso (TCC) a ser submetido à avaliação da Coordenação do Curso de Tradução da UFPB como requisito necessário e obrigatório à obtenção do grau de bacharel em tradução.

Eu, MAXIMILIANO JOSÉ DA SILVA, 9128653 SDS/PE, na qualidade de aluno(a) da Graduação do Curso de Tradução da Universidade Federal da Paraíba, declaro, para os devidos fins, que:

- O Trabalho de Conclusão de Curso anexo, requisito necessário à obtenção do grau de bacharel em tradução pela Universidade Federal da Paraíba, encontra-se plenamente em conformidade com os critérios técnicos, acadêmicos e científicos de originalidade;
- O referido TCC foi elaborado com minhas próprias palavras, ideias, opiniões e juízos de valor, não consistindo, portanto **PLÁGIO**, por não reproduzir, como se meus fossem, pensamentos, ideias e palavras de outra pessoa;
- As citações diretas de trabalhos de outras pessoas, publicados ou não, apresentadas em meu TCC, estão sempre claramente identificadas entre aspas e com a completa referência bibliográfica de sua fonte, de acordo com as normas vigentes da ABNT;
- Todas as séries de pequenas citações de diversas fontes diferentes foram identificadas como tais, bem como as longas citações de uma única fonte foram incorporadas suas respectivas referências bibliográficas, pois fui devidamente informado(a) e orientado(a) a respeito do fato de que, caso contrário, as mesmas constituiriam plágio;
- Todos os resumos e/ou sumários de ideias e julgamentos de outras pessoas estão acompanhados da indicação de suas fontes em seu texto e as mesmas constam das referências bibliográficas do TCC, pois fui devidamente informado(a) e orientado(a) a respeito do fato de que a inobservância destas regras poderia acarretar alegação de fraude.

O (a) Professor (a) responsável pela orientação de meu trabalho de conclusão de curso (TCC) apresentou-me a presente declaração, requerendo o meu compromisso de não praticar quaisquer atos que pudessem ser entendidos como plágio na elaboração de meu TCC, razão pela qual declaro ter lido e entendido todo o seu conteúdo e submeto o documento em anexo para apreciação da Coordenação do Curso de Tradução da UFPB como fruto de meu exclusivo trabalho.

João Pessoa, 03/09/2019.

Maximiliano José da Silva