



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

YASMIM TIMOTEO DA SILVA

***BISHOU NO TERESA: UMA ANÁLISE DESCRITIVA DAS ESCOLHAS
TRADUTÓRIAS DO MANGÁ CLAYMORE, DE NORIHIRO YAGI***

João Pessoa - PB
Setembro de 2019

Yasmim Timoteo da Silva

*BISHOU NO TERESA: UMA ANÁLISE DESCRITIVA DAS ESCOLHAS TRADUTÓRIAS
DO MANGÁ CLAYMORE, DE NORIHIRO YAGI*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado na Universidade Federal da Paraíba como requisito básico para a conclusão do Curso de Bacharelado em Tradução.

Orientadora: Profa. Dra. Tânia Liparini Campos

João Pessoa - PB
Setembro de 2019

RESUMO

O presente trabalho se propõe realizar uma análise descritiva das escolhas tradutórias do mangá *Claymore*, de autoria de Norihiro Yagi, do japonês para o português do Brasil. Para tanto, o corpus selecionado para comparar com o texto-fonte foi a tradução oficial no Brasil, realizada por Adriana Kazue Sada, mais conhecida como Drik Sada, e publicada pela editora Panini. Mais especificamente, foram analisados os nomes próprios e os lexemas culturalmente marcados mais recorrentes em todos os volumes. Para realizar este estudo, a base teórica selecionada foi a de Peter Howell (2004), na qual Howell sintetizou procedimentos textuais e os relacionou às tendências estratégicas de domesticação, estrangeirização e neutralização. A metodologia adotada para realizar a seleção e análise também é baseada naquela realizada por Howell (2004). O objetivo desse trabalho é analisar a quais procedimentos e estratégias estão associadas as escolhas tradutórias para nomes próprios e lexemas, partindo da hipótese que a tendência estratégica que prevalece é a estrangeirização, visto que o enredo de *Claymore* apresenta um contexto geográfico análogo à Europa Medieval, e os nome próprios auxiliam na caracterização do cenário. Pretende-se, também, concomitantemente, trazer visibilidade ao trabalho de tradução de mangás e compreender um pouco mais das dificuldades envolvidas nessa empreitada que as/os tradutoras/es desse tipo de narrativa enfrentam.

Palavras-chave: Tradução; Mangá; *Claymore*; Japonês; Estudos Descritivos da Tradução.

ABSTRACT

This paper proposes a descriptive analysis of the translational choices of the *Claymore* manga, by Norihiro Yagi, from Japanese to Brazilian Portuguese. Therefore, the corpus selected to be compared with the source text was the official translation in Brazil, made by Adriana Kazue Sada, better known as Drik Sada, and published by Panini. More specifically, the most recurring names and culturally marked lexemes in all volumes were analyzed. To conduct this study, we draw on Peter Howell (2004), who synthesized textual procedures and related them to the strategic tendencies of domestication, foreignization and neutralization. The methodology adopted to perform the selection and analysis is also based on that performed by Howell (2004). The aim of this paper is to analyze which procedures and strategies are associated with translational choices for proper names and lexemes, assuming that the prevailing strategic tendency is foreignization, since *Claymore*'s plot presents a geographical context analogous to Medieval Europe, and the proper names help in the characterization of the scenario. At the same time, the aim is to bring visibility to the manga translation work and to understand a little more about the difficulties involved in this endeavor that the translators of this kind of narrative face.

Keywords: Translation; Manga; *Claymore*; Japanese; Descriptive Studies of Translation.

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

S586b Silva, Yasmim Timoteo da.

Bishou no Teresa: uma análise descritiva das escolhas tradutórias do mangá Claymore, de Norihiro Yagi / Yasmim Timoteo da Silva. - João Pessoa, 2019.
62 f. : il.

Orientação: Tânia Liparini Campos.
Monografia (Graduação) - UFPB/CCHLA.

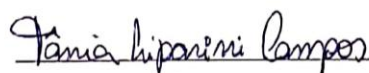
1. Tradução. 2. Mangá. 3. Japonês. 4. Estudos Descritivos da Tradução. I. Campos, Tânia Liparini. II. Título.

UFPB/CCHLA

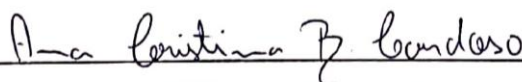
YASMIM TIMOTEO DA SILVA

**BISHOU NO TERESA: UMA ANÁLISE DESCRITIVA DAS
ESCOLHAS TRADUTÓRIAS DO MANGÁ CLAYMORE,
DE NORIHIRO YAGI**

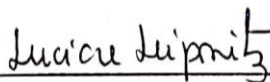
BANCA EXAMINADORA



DRA. TÂNIA LIPARINI CAMPOS



DRA. ANA CRISTINA BEZERRIL CARDOSO



DRA. LUCIANE LEIPNITZ

João Pessoa

2019

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente a minha gata Chun Li e a meu gato Yoruichi, pela paciência, pelo amor incondicional, por, com sua existência, lembrarem-me de quem sou e aonde quero chegar.

Agradeço a meu amigo Lucas Miguel por se fazer presente nos momentos felizes e nas horas difíceis, por todo o apoio e incentivo.

Agradeço também a meu amigo e colega de curso e de profissão Pedro Ivo Caldas pela amizade, a generosidade e a paciência.

Agradeço imensamente às professoras Ana Cristina Cardoso, Camila Braga, Christiane Diniz, Luciane Leipnitz e Nadilza Moreira, pela dedicação, pelos conhecimentos compartilhados e pelo exemplo de profissionalismo, e a minha orientadora, a professora Tânia Liparini, a quem todos os atributos anteriormente mencionados claramente também se aplicam, agradeço por acreditar no meu trabalho, pela paciência que teve comigo e pela orientação brilhante.

A meus pais, pelo apoio.

E agradeço muitíssimo também a Renata, pela paciência e por sempre socorrer as alunas e os alunos do curso.

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Exemplo de balão oblongo e de furigana.....	22
Figura 2: Glossário de <i>Claymore</i>	27
Figura 3: excerto 1	41
Figura 4: excerto 2	42
Figura 5: excerto 3	42
Figura 6: excerto 4	43
Figura 7: excerto 5	43
Figura 8: excerto 6	44
Figura 9: excerto 7	44
Figura 10: excerto 8	45
Figura 11: excerto 9	45
Figura 12: excerto 10	46
Figura 13: excerto 11	47
Figura 14: excerto 12	47
Figura 15: excerto 13	48
Figura 16: excerto 14	48
Figura 17: excerto 15	49
Figura 18: excerto 16	49
Figura 19: excerto 17	50
Figura 20: excerto 18	51
Figura 21: excerto 19	51
Figura 22: excerto 20	52

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
1 MANGÁ: CONCEITO E CARACTERÍSTICAS	11
1.1 O mangá <i>Claymore</i>	14
2 A LÍNGUA JAPONESA: CARACTERÍSTICAS E DESAFIOS DA TRADUÇÃO PARA A LÍNGUA PORTUGUESA	18
2.1 Kanji	21
2.2 Hiragana	22
2.3 Katakana	22
3 ANÁLISE DA TRADUÇÃO DO MANGÁ CLAYMORE	24
3.1 Corpus	25
3.2 Fundamentação teórica	28
3.3 Análise	40
3.4 Resultados e discussão	53
CONSIDERAÇÕES FINAIS	56
REFERÊNCIAS	57

INTRODUÇÃO

Neste trabalho, os mangás são classificados como um subtipo de histórias em quadrinhos, como será mostrado mais adiante. Ainda que dados oficiais com os números precisos das vendas não tenham sido encontrados, há fatos que podem ser considerados evidências do alto consumo de histórias em quadrinhos, como as convenções de fãs em nível nacional, a exemplo da *Comic Con Experience (CCXP)* e da *Anime Friends*, e pesquisas de identificação do público leitor, como *Retratos da Leitura no Brasil*, realizada pelo Instituto Pró-Livro (2016), que, em sua quarta edição, apresentou dados que mostram que as histórias em quadrinhos foram o quinto gênero literário mais lido do ano de 2015. Nas palavras de Moliné (2004, p. 68), os quadrinhos são “um produto consumido pelo público de todos os sexos e todas as idades”. Assim, pensando no poder dessas obras no Brasil e na demanda de traduções que geram, surgiu a ideia de analisar procedimentos e estratégias tradutórias empregadas por tradutoras e tradutores de histórias em quadrinhos. Para isso, o mangá *Claymore* será o corpus de análise utilizado para identificar esses procedimentos com o aporte teórico de Peter Howell (2004). Além de trazer visibilidade para o trabalho das/os tradutoras/es, espera-se também, com esta pesquisa, disponibilizar um material de estudo que contribua para a formação de outras/os estudantes da tradução de mangás.

Pesquisas sobre a tradução de mangás vêm se desenvolvendo gradativamente, mas ainda não é substancial. A pouca ênfase dada a esse tipo de pesquisa deve-se principalmente a uma série de estereótipos atribuídos às histórias em quadrinhos de modo geral que, muitas vezes, são vistas como literatura de menor prestígio. Entre os estereótipos mais frequentes, podem ser citadas a visão de que são histórias exclusivamente destinadas ao público infantil, apresentam aspectos artísticos inferiores e uma linguagem pobre (Almeida, 2012; Zanettin, 2009) ou, ainda, deturpam valores morais (Moliné, 2004). Diversas/os estudiosas/os (Kaindl, 1999 apud Okayayuz, 2017; Miller, 1986, Fowler 1990, 1992, Venuti, 1998, Harker, 1999 apud

Howell 2004) afirmam que os quadrinhos em geral têm sido amplamente negligenciados nos Estudos da Tradução, que valorizam quase que exclusivamente obras consideradas como integrantes do cânone literário. Esse número é ainda mais restrito quando se busca especificamente por estudos sobre tradução de mangás, provavelmente devido à barreira linguística, levando em consideração as imensas diferenças estruturais entre o português e o japonês. No contexto brasileiro, durante a pesquisa do tema do Trabalho de Conclusão de Curso, foram encontrados sete trabalhos acadêmicos que se propõem a tratar da tradução de mangás, entre os quais três tratam especificamente de onomatopeias: Estratégias na tradução de onomatopeias japonesas nos mangás: reflexões e classificação, de Leitão (2010), Onomatopeias e mimesis no mangá: a estética do som, de Luyten (2002) e Estudo da tradução de *gitaigo* nos quadrinhos japoneses através da Teoria de Escopo, Trabalho de Conclusão de Curso de Machado (2015). Os outros dois artigos abordam, de maneira mais geral, as dificuldades encontradas na tradução de quadrinhos japoneses: Mangás (in)traduzidos no Brasil, de Pinto (2014) e Tradução e adaptação de mangás: uma prática linguístico-cultural, de Fonseca (2011), todos muito recentes, a julgar pelas datas de publicação.

Para além de dados comerciais enquanto objetos de consumo, é possível pensar nas histórias em quadrinhos, embora sejam classificadas como uma forma de arte autônoma, tal como filmes e músicas, sob a perspectiva de uma expressão da literatura, termo aqui empregado com a definição que Antonio Candido apresenta em seu livro *Vários Escritos*, mais especificamente no capítulo intitulado “O direito à Literatura”:

Chamarei de literatura, da maneira mais ampla possível, todas as criações de toque poético, ficcional ou dramático em todos os níveis de uma sociedade, em todos os tipos de cultura, desde o que chamamos folclore, lenda, chiste, até as formas mais complexas e difíceis da produção escrita das grandes civilizações (CANDIDO, 1988, p. 174).

E sobre a importância dessa literatura, Candido continua:

Vista deste modo a literatura aparece claramente como manifestação universal de todos os homens em todos os tempos. Não há povo e não há homem que possa viver sem ela, isto é, sem a possibilidade de entrar em contacto com alguma espécie de

fabulação. Assim como todos sonham todas as noites, ninguém é capaz de passar as vinte e quatro horas do dia sem alguns momentos de entrega ao universo fabulado. O sonho assegura durante o sono a presença indispensável deste universo, independentemente da nossa vontade. E durante a vigília a criação ficcional ou poética, que é a mola da literatura em todos os seus níveis e modalidades, está presente em cada um de nós, analfabeto ou erudito, como anedota, causo, **história em quadrinhos**, noticiário policial, canção popular, moda de viola [...] (CANDIDO, 1988, p. 174, grifo nosso).

Se os quadrinhos, assim como toda literatura, oferecem à humanidade a possibilidade de suprir sua inerente necessidade de fabulação, sob pena de uma frustração mutiladora, só por isso já se pode atribuir-lhes o devido valor enquanto objeto de estudo. Sua estrutura, que combina linguagem verbal e não verbal simultaneamente e interdependentemente para contar uma história, também constitui uma experiência de leitura de alta demanda em termos cognitivos. De igual importância são essas formas de arte sequencial para a expressão de uma cultura¹, e sua tradução atua como uma ponte entre as culturas, possibilitando um encontro e uma troca dos mais diversos conhecimentos, bem como a ampliação dos elementos de fabulação, de entretenimento, de sonhos de um determinado povo.

Como uma forma de contribuir para que a lacuna da tradução de mangás nos Estudos da Tradução seja suprida, pretende-se, com este trabalho, realizar uma análise das escolhas tradutórias em mangás de modo que evidencie os procedimentos e as estratégias adotadas na tradução. Para fazer essa análise, o corpus utilizado será a tradução do mangá *Claymore* para o português brasileiro, feita por Adriana Kazue Sada, mais conhecida como Drik Sada, publicada pela editora Panini Comics de 2009 a 2015, da qual foram extraídos excertos que representem pontos importantes para a análise: antropônimos e topônimos e lexemas que funcionam como marcadores culturais.

Tendo em mente a anteriormente citada escassez de estudos acadêmicos que tenham como tema a tradução de mangás para o português, percebeu-se a necessidade de realizar uma

¹A definição de cultura adotada no presente estudo apoia-se em Katan (1998, p. 70 apud Baker, 1998), que propõe uma definição de cultura como um "modelo de mundo" compartilhado, um sistema hierárquico de crenças, valores e estratégias congruentes e inter-relacionados que podem guiar a ação e a interação, dependendo do contexto cognitivo: "Cada aspecto da cultura está ligado a um sistema [fluido] para formar um contexto unificador de cultura".

pesquisa com o escopo de analisar, por uma perspectiva descritiva e estilística, as escolhas tradutórias no mangá *Claymore*, como uma forma de abrir caminhos para futuras pesquisas no campo da tradução de mangás, e espera-se, ao mesmo tempo, que seja uma forma de trazer visibilidade e reconhecimento para a/os tradutora/es desse tipo de obra. Neste trabalho, buscou-se analisar as escolhas tradutórias feitas pela tradutora do mangá *Claymore* para o português do Brasil pela perspectiva dos Estudos Descritivos da Tradução (DTS), bem como analisar a tradução de antropônimos e topônimos, identificar os procedimentos compilados por Howell (2004) mais recorrentes na obra e a tendência estratégica a que esses procedimentos correspondem e, por fim, verificar se há um predomínio de estrangeirização, domesticação ou neutralização na língua de chegada, conceitos sintetizados por Howell (2004).

A pesquisa foi constituída por quatro etapas: escolha do corpus de análise, delimitação do tema, pesquisa bibliográfica e análise dos dados. A primeira etapa se deu com a escolha do mangá *Claymore* como corpus, do qual foram analisados excertos selecionados como potenciais evidências dos procedimentos empregados por Howell (2004). A segunda etapa ocorreu concomitantemente à terceira: delimitação do tema da pesquisa, enquanto a leitura dos referenciais teóricos relacionados ao tema foi feita com dois propósitos: delimitar o tema e encontrar a abordagem teórica adequada ao objetivo da análise. A última etapa consistiu na análise propriamente dita de excertos do mangá *Claymore* em que apareçam antropônimos, topônimos e lexemas que funcionam como marcadores culturais. A análise consistiu em identificar, nos excertos selecionados, os seguintes procedimentos textuais estudados e compilados por Howell (2004): substituição, transliteração, transferência e omissão, e correlacionar esses procedimentos a uma das três tendências estratégicas identificadas por ele: domesticação, estrangeirização e neutralização.

Ao longo deste trabalho, serão abordadas de maneira mais detalhada as definições de história em quadrinhos e mangá e as características inerentes a cada um no primeiro capítulo,

bem como a língua japonesa e suas peculiaridades, no segundo capítulo e, finalmente, a análise e seus resultados, no terceiro capítulo.

1 MANGÁ: CONCEITO E CARACTERÍSTICAS

Para que melhor se possa compreender o presente estudo, o conceito e as características dos mangás serão abordados nesta seção, bem como o enredo e a publicação de *Claymore*.

Quanto à definição de mangá, Fonseca sustenta o seguinte:

No Japão, “manga” é o termo utilizado para designar qualquer história em quadrinhos, produzida dentro ou fora do Japão. Em kanji, “manga” é escrito “漫画”, sendo o primeiro kanji de “involuntário” e o segundo de “desenho”, “imagem”. No Brasil, porém, “mangá”, com acento agudo no segundo “a”, é o termo utilizado para designar exclusivamente histórias em quadrinhos feitas no Japão (FONSECA, 2011, p. 241).

Nas palavras de Ballmann (2009), autores como Gulbern caracterizam as histórias em quadrinhos da seguinte forma:

[...] na contramão das rotulações, elencaram não um termo específico, mas um conjunto de particularidades que, presentes, classificariam a obra como história em quadrinho. São elas a narrativa sequencial, a permanência de protagonistas e a presença de balões. (GULBERN 1979, p. 17 apud BALLMANN 2009, p. 25)

A partir das definições apresentadas anteriormente, torna-se perceptível que os mangás são um tipo de história em quadrinhos. Mas o que faz com que essas obras recebam uma nomenclatura diferente não é apenas o seu país de origem, mas suas características próprias, que o diferenciam das demais formas de arte sequencial.

Os mangás possuem características muito particulares à cultura japonesa, que vão desde o traço do desenho, a sequência de transição dos quadros e a publicação tradicionalmente em preto e branco, até fatores estruturais, como o formato oblongo dos balões, sob medida para a escrita japonesa, a ordem de leitura da direita para a esquerda, etc. Este aspecto do formato dos balões, em especial, é um fator importante que tradutores/as de quadrinhos devem ter em mente ao traduzir, pois precisam fazer escolhas lexicais de acordo com a limitação do espaço (Okuyuz, 2017; Vasconcellos, 2006; Zanettin, 2009). Além dos fatores já mencionados, Howell afirma a existência de outras diferenças entre quadrinhos e mangás:

Em termos de forma narrativa, os mangás são diferentes da maioria das histórias em quadrinhos americanas, pois geralmente são muito mais longos. Além disso, o mangá tem maior diversidade de estilo e assunto. Eles também tendem a empregar um estilo de desenho mais "cinemático", com a consequência de que eles têm menos diálogo do que os quadrinhos americanos, e menos narração extradiegética inserida pelo escritor² (HOWELL, 2004, p. 3-4, tradução nossa).

Para estudos detalhados sobre a origem dos mangás, recomenda-se consulta a autores como Vasconcellos (2006) e Zanettin (2009), que fornecem dados históricos em pesquisas aprofundadas quanto ao aspecto histórico.

Os mangás e quadrinhos em geral costumam ser colocados em uma posição marginalizada em relação a outras obras literárias, devido a estereótipos de que são leitura “fácil”, destinada ao público infantil, ou, ainda, de que apresentam conteúdos inadequados, como violência extrema e hipersexualização (Almeida, 2012; Howell, 2004; Zanettin, 2009). No entanto, assim como qualquer outra expressão artística, a diversidade temática e o público-alvo são muito variados, inviabilizando assim qualquer tentativa de generalização. Vasconcellos (2006), por exemplo, menciona o fato de os mangás serem utilizados como instrumentos de ensino no Japão, desde o letramento nos primeiros anos escolares, até como guias de funcionamento das empresas para as/os trabalhadoras/es. Almeida (2012), ao discorrer sobre histórias em quadrinhos (HQs), menciona as *grafic novels* (ou romances gráficos) como um forte instrumento para a quebra dos estereótipos que as mantêm distantes do cânone literário, visto que os romances gráficos são obras muito elaboradas e com requinte na escrita. Em relação ao cânone literário, Even-Zohar afirma que

[...] por “canonizadas” entendemos aquelas normas e obras literárias (isso é, tanto modelos como textos) que nos círculos dominantes de uma cultura são aceitas como legítimas e cujos produtos mais marcantes são preservados pela comunidade para que formem parte de sua herança histórica. “Não-canonizadas” quer dizer, pelo contrário, aquelas normas e textos que esses círculos rejeitam como ilegítimas e cujos produtos, em longo prazo, a comunidade esquece frequentemente (a não ser que seu status mude). A canonicidade não é, portanto, uma característica inerente às atividades textuais a nível algum: não é um eufemismo para “boa literatura” frente à “má

² “In terms of narrative form, manga are different from most American comic-books in that they are often much longer. In addition, manga have greater diversity of style and subject matter. They also tend to employ a more "cinematic" drawing style, with the consequence that they have less dialogue than American comics, and less extradiegetic narration inserted by the writer” (HOWELL, 2004, p. 3-4).

literatura”. O fato de que em certos períodos certas características tendam a agrupar-se em torno a este ou aquele status não implica que tais características sejam “essencialmente” pertinentes a um status determinado³ (EVEN-ZOHAR, 1990, p. 15, tradução nossa).

No que tange à publicação de mangás no Japão, Howell (2004) postula:

Normalmente, os mangás são publicados pela primeira vez no Japão em revistas mangá baratas e volumosas contendo várias histórias. Episódios de histórias de sucesso podem então ser coletados e publicados separadamente como livros de bolso conhecidos como *tankobon*⁴ (HOWELL, 2004, p. 3, tradução nossa).

No Brasil, os mangás são publicados em volumes, seguindo a periodicidade de publicação dos originais, em edições econômicas com formato de livro de bolso.

Em relação à origem e à popularização dos mangás no Brasil, de acordo com Moliné (2004, p. 55), os mangás começaram a ganhar espaço em outros países a partir da década de 60, com a popularização dos animes⁵ transmitidos na televisão. No Brasil, as primeiras coleções de mangá começaram a ser traduzidas a partir de 1980, e o ápice da publicação se deu a partir dos anos 2000. Com relação à popularidade dos mangás no Brasil, Moliné (2004) afirma que:

Um caso especial é o do Brasil, onde reside a maior colônia japonesa fora de sua terra natal [...]. Além de contar com vários desenhistas locais de ascendência nipônica que introduziram o “estilo mangá”, a partir dos anos 60, na produção nacional de HQ, o Brasil foi o primeiro país ocidental em que surgiu uma associação dedicada aos mangás: a Abrademi (Associação Brasileira de Mangás e Ilustrações), fundada em 1978. [...] A partir do final dos anos 80, editoras como Cedibra, Nova Sampa, Abril e Globo começaram a traduzir as primeiras coleções de mangás no Brasil, apresentadas em formatos diferentes do original japonês. Depois dessa primeira etapa, a partir de 2000, o mercado brasileiro de mangás ganhou força especial graças à JBC e à Conrad, bem como Animanga, Panini Brasil e Mythos (MOLINÉ, 2004, p. 62).

³ “[...] by “canonized” one means those literary norms and works (i.e., both models and texts) which are accepted as legitimate by the dominant circles within a culture and whose conspicuous products are preserved by the community to become part of its historical heritage. On the other hand, “non-canonized” means those norms and texts which are rejected by these circles as illegitimate and whose products are often forgotten in the long run by the community (unless they change their status). Canonicity is thus no inherent feature of textual activities on any level: it is no euphemism for “good” versus “bad” literature. The fact that certain features tend, in certain periods, to cluster around certain statuses does not mean that these features are “essentially” pertinent to some status” (EVEN-ZOHAR, 1990, p. 15).

⁴ “Usually manga are first published in Japan in cheap, bulky manga magazines containing a number of stories. Episodes of successful stories may then be collected and published separately as paperback books known as *tankobon*” (HOWELL, 2004, p. 3).

⁵ Palavra de origem japonesa que significa desenho animado de forma genérica. Em países ocidentais, seu emprego refere-se especificamente a desenhos animados japoneses.

Além dos elementos apontados por Moliné, pode-se considerar também a transmissão de animações japonesas em TV aberta como um fator importante para a popularização dos mangás, especialmente entre as crianças. Há uma vasta gama de títulos traduzidos para o português, bem como animes dublados e exibidos na TV aberta, ou legendados em sites de provedoras de filmes e séries por assinatura, gerando um volume imenso de trabalho para tradutora/es.

1.1 O mangá *Claymore*

Claymore é uma narrativa fantástica elaborada em formato de arte sequencial de autoria do quadrinista japonês Norihiro Yagi. Foi publicado inicialmente na revista *Shounen Jump*, em 2001; seu primeiro volume foi lançado em 2002, iniciando uma saga de 155 capítulos, distribuídos em 27 volumes, que chegou ao fim em 2014, todos publicados pela editora *Shueisha*. No Brasil, a publicação foi realizada pela Panini, de 2009 a 2015, e traduzida por Adriana Kazuo Sada.

O autor, Norihiro Yagi, nasceu em 1968, em Okinawa, Japão, e iniciou seu trabalho como quadrinista em 1990. São também de sua autoria os mangás *Undeadman*, *Angel Densetsu*, *Arcadia of the Moonlight* e o mais recente, *Soukyuu no Ariadne*, que começou a ser serializado em 2017 e continua sendo publicado até o presente. Contudo, *Claymore* é a sua obra mais famosa e a única publicada no Brasil.

A tradutora, Adriana Kazuo Sada, ou Drik Sada, como consta nas obras em que traduziu, trabalha com o par linguístico japonês-português e iniciou no mercado editorial no ano 2000, com a tradução do mangá *Dragon Ball*. Desde então, tem trabalhado para editoras como Conrad, JBC, Panini e L&PM, como tradutora *freelancer*. Entre outras obras, traduziu *Bleach*, *Black Lagoon* e *Lobo Solitário*, bem como diversos mangás dos autores mundialmente reconhecidos Akira Toriyama (*Dragon Ball*) e Osamu Tezuka. Trabalhou também na tradução

de versões em mangá da literatura de Franz Kafka, Nietzsche e James Joyce para a Editora L&PM.

O enredo de *Claymore* se desenrola em um cenário análogo à Europa Medieval. A região apresentada pela narrativa é assolada por *youmas*, monstros que se alimentam de vísceras humanas, e as únicas capazes de combatê-los são as guerreiras portadoras de *claymores*, espadas enormes usadas no período medieval. Devido ao nome das espadas que carregam, as próprias guerreiras passam a ser chamadas de *claymores* pelos habitantes da região. As guerreiras *claymore* são seres híbridos que nasceram humanas, mas receberam enxertos de carne dos monstros em seus corpos e, desse modo, obtêm o poder sobrenatural chamado *yoriki* para combatê-los. Para lutar contra monstros, as guerreiras precisam de passar por um doloroso processo: transformarem-se em monstros, o que faz com que a humanidade a qual lutam para proteger as tema tanto quanto teme os *youmas*. A responsável por arregimentar essas guerreiras é uma misteriosa organização que não tem nome e que, ao longo da história, vai revelando seu verdadeiro propósito. Outro fato é que as guerreiras recebem um número, de um a quarenta e sete, que corresponde à quantidade de cidades da região em que a narrativa se passa. Os menores dígitos são dados às guerreiras mais fortes, estas geralmente recebem uma alcunha baseada em seu estilo de luta. É o caso da personagem Teresa, a qual é diversas vezes referida na obra como 微笑のテレサ (lê-se *bishou no teresa*), ou Teresa do sorriso enigmático, na tradução de Drik Sada. Teresa recebeu essa alcunha porque, ao lutar, mantém uma expressão serena no rosto, com um sorriso quase imperceptível, não importa o quão poderoso seja o adversário.

A trama central gira em torno de Clare, guerreira *claymore* e protagonista da trama, que busca vingança pela morte de Teresa, *claymore* que cruzou o seu caminho quando Clare era ainda criança e que representava uma figura materna com quem teve uma relação breve, mas intensa. Seguindo uma ordem cronológica, a narrativa mostra o aprendizado e o esforço de

Clare a cada batalha para alcançar seu objetivo: derrotar Priscila, um ser despertado de poder sem precedentes que é a responsável pela morte de Teresa. Na altura do terceiro volume, a história é intercalada por um *flashback* que dura dez capítulos e no qual o encontro de Teresa e Clare é revelado.

Embora mangás e animes apresentem características definidas com relação ao gênero a que pertencem (Vasconcellos, 2006), as resenhas de sites especializados não parecem chegar a um consenso sobre a classificação de *Claymore*, principalmente porque o anime feito a partir do mangá passou por adaptações para adequar à transmissão na TV para um público mais jovem. No que toca precisamente ao mangá, o gênero *seinen* (mangás de ação direcionados ao público adulto, estilo de desenho mais realista, na maioria dos casos contendo imagens de violência explícita) parece ser o que mais se adequa a *Claymore*, cuja classificação indicativa, no Brasil, é para maiores de dezoito anos. Outra característica do gênero *seinen* é ter como objetivo de alcance o público masculino, fato determinante para que a maioria das obras alinhadas com esse gênero tenham homens como protagonistas e maior parte dos personagens. *Claymore*, no entanto, se destaca por romper esse paradigma e apresentar uma história com uma protagonista mulher e compor a maior parte do elenco com mulheres guerreiras.

Serdar Yegulalp (2014), em seu sítio virtual *Ganriki*, apresenta uma resenha crítica⁶ sobre a série de animação feita a partir dos 11 primeiros volumes de *Claymore*, em que descreve o enredo intercalado por suas percepções. No subtítulo, Yegulalp (2014, tradução nossa) afirma que “é raro nos dias de hoje uma série com um elenco totalmente feminino, no qual a profundidade das personagens, história e drama são os objetivos, não apelo sexual ou estética vazia.” Esse posicionamento revela que além de destacar-se pelas personagens femininas, *Claymore* também quebra o estereótipo de que todos os mangás são hipersexualizados e machistas e/ou apresentam narrativas de pouca complexidade.

⁶ Disponível em: <<https://www.ganriki.org/article/claymore/>>. Acesso em: 27 ago. 2019.

A VIZ, empresa estadunidense de distribuição de mangás e animes, apresenta a seguinte descrição para *Claymore*: “mulheres guerreiras empunhando espadas são a única defesa da humanidade contra seres sobrenaturais de poder terrivelmente destrutivo”⁷ também enfatizando o corpo de personagens compostos por guerreiras.

No Brasil, o mangá *Claymore* não teve seu título traduzido ou explicado. O anime de *Claymore* não foi exibido na TV aberta brasileira, e até hoje não consta no catálogo de nenhuma provedora oficial de *streaming*, mas chegou ao alcance do público do país através de fãs que legendaram e disponibilizaram em sítios virtuais sem fins lucrativos, para que outros fãs tenham acesso. Esse acesso permitiu o primeiro contato do público brasileiro com a obra, pois, assim como afirma Moliné (2011), primeiramente as pessoas veem o anime e, quando gostam, buscam pelo mangá; assim, o anime funciona também como uma forma de divulgar o mangá do qual se originou.

⁷ “Word-wielding women warriors are humanity’s only defense against supernatural beings of appallingly destructive power.” VIZ, [20--]. Tradução nossa. Disponível em: <<https://www.viz.com/shonenjump/chapters/claymore>> Acesso em: 27 ago. 2019.

2 A LÍNGUA JAPONESA: CARACTERÍSTICAS E DESAFIOS DA TRADUÇÃO PARA A LÍNGUA PORTUGUESA

Há características do japonês que o fazem uma língua muito distante do português e tornam, desse modo, o processo tradutório extremamente complexo e desafiador. Para que seja possível entender melhor o trabalho de um/a tradutor/a de mangás, faz-se necessário conhecer as diferenças entre as duas línguas ou, ao menos, algumas delas.

Primeiramente, tem-se o bem conhecido fator da ordem (direção) de leitura: a escrita japonesa é da direita para esquerda. Essa ordem é a mesma da leitura de livros e mangás. Por esse motivo, as editoras que publicam mangás no Brasil colocam um aviso de orientação para que o/a leitor/a comece pela direita, onde, para leitoras/es brasileiras/os estaria o fim da leitura. A escrita em japonês é feita, na grande maioria dos casos, na vertical e deve ser lida de cima para baixo e da direita para a esquerda, o que explica o formato oblongo dos balões (ver Figura 1). Essa representação da escrita também implica alterações na pontuação, como parênteses colocados acima e abaixo dos caracteres, e não ao lado (Kamermans, 2009).

Com relação à fonética, a língua japonesa apresenta o que se pode chamar de abundância de vogais ou padrão de sílaba aberta⁸. Dos sons consonantais, o único *kana*⁹ que não termina em som vocálico é o *ん* (em hiragana, ou *ン*, em katakana), os demais só ocorrem com som final de vogal¹⁰, impossibilitando, assim, a ocorrência de encontros consonantais (Joko, 1987, p. 59-60). Ainda que este trabalho trate exclusivamente de textos escritos, é válido mencionar essa observação da fonética porque esse aspecto é refletido na escrita, portanto é um fator a ser considerado na tradução. A compreensão dessa constatação pode ser facilitada ao tomar como exemplo a versão da palavra “Brasil” para o japonês, que é *ブラジル*,

⁸ De acordo com a página virtual *The Japanese Language*, “O japonês tem um padrão sonoro de sílaba aberta, de modo que a maioria das sílabas termina em vogal; a sílaba pode ser composta apenas por vogal (tradução nossa).” Disponível em: <<http://web.mit.edu/jpnet/articles/JapaneseLanguage.html>> Acesso em: 26 ago. 2019.

⁹ Palavra que denomina os caracteres dos silabários japoneses.

¹⁰ O curso de japonês oferecido pela NHK afirma que “em japonês, uma sílaba pode ser formada por apenas uma vogal ou pela união de uma consoante com uma vogal”. Disponível em: <<https://www.nhk.or.jp/lesson/portuguese/teacher/1.html>> Acesso em: 26 ago. 2019.

cuja pronúncia é “burajiru”¹¹, o encontro consonantal “br” foi transformado em duas sílabas, “bu” e “ra”, pelo acréscimo de sons vocálicos, e o “l” final foi acrescido da vogal “u”, compondo mais uma sílaba. O som de “zi” e o som de “l” não fazem parte do japonês, por isso são adaptados para fonemas aproximados (ji e r).

A sintaxe do japonês, no que toca à ordem dos elementos da frase, também difere do português. Enquanto as frases no português se estruturam na ordem sujeito, verbo, objeto (SVO), no japonês, a ordem é sujeito, objeto, verbo (SOV) (Boiko, 2017; Kamermans, 2009). Por exemplo, a frase em português “Eu leio um livro”, apresenta sujeito (eu), verbo (leio) e objeto direto (um livro), já uma frase análoga em japonês ficaria “私は本を読んでいます”, em que: 私 (lê-se watashi, significa eu) é o sujeito, 本 (hon, livro) é o objeto e 読んでいます (yondeimasu, leio) é o verbo, no final da oração. Sobre a ordem dos elementos sintáticos, Baker afirma que “é extremamente importante na tradução porque desempenha um papel significativo na manutenção de um ponto de vista coerente e na orientação de mensagens a nível textual” (BAKER, 2001, p. 110, tradução nossa), o que faz com que seja um elemento sobre o qual a/o tradutor/a deve ter conhecimento. Fonseca traz um exemplo muito elucidativo:

Um exemplo clássico desse tipo de dificuldade é a frase “Anata wo aishiteru”, que pode ser traduzida como “eu te amo”, em português. Para ficar mais claro, imaginemos um mangá em japonês cuja certa página termine com dois personagens se encarando e um deles dizendo “Anata wo...” – “você”, mas na função de objeto. O leitor cria enorme expectativa para saber o que acontecerá na página seguinte, como a frase se concluirá. Porém, se um tradutor/adaptador apenas traduzir a frase para o português, provavelmente, seguindo a ordem frasal natural da língua portuguesa, essa mesma página terminará com “(Eu) amo...”, destruindo todo o suspense que o quadrinista quis criar para a cena. Afinal, com dois personagens se encarando e um deles dizendo “Eu amo...” não é difícil imaginar como terminará a frase na próxima página (FONSECA, 2011, p. 257-258).

Para esse problema tradutório apresentado anteriormente, Fonseca sugere como solução que o sujeito “eu” fique no primeiro balão, e o predicado “te amo” fique no balão da

¹¹ Essa transliteração, bem como as outras que constam no presente trabalho, foi feita nos parâmetros determinados pelo Sistema Hepburn, que está disponível online em: <<https://www.transliteration.com/transliteracao/pt/japones/hepburn/>> Acesso em: 20 jul. 2019.

página seguinte, como uma forma de preservar o objetivo da/o autor/a do mangá. Esse caso é interessante, também, para que se possa perceber com mais clareza a relação de interdependência entre a linguagem verbal – o texto escrito nos balões – e a linguagem não verbal – os desenhos e a posição dos balões –, e como autoras e autores de mangás dominam ambos a fim de criar uma narrativa. Em *Translation Studies*, Bassnett (1980) observa a importância de considerar uma obra como um todo, pois assim como um poema não pode ser traduzido verso por verso, cada um isoladamente, um texto em prosa, seja qual for sua extensão, não pode ser traduzido sem que cada frase, cada parágrafo seja considerado parte de um todo, porque o resultado seria esdrúxulo, passível de erros de interpretação e não aproveitamento de elementos propositalmente correlacionados e componentes de um significado maior no original. Ainda que Bassnett se refira especificamente a textos em prosa, esse posicionamento também pode ser aplicado à tradução de mangás, a julgar pelo exemplo elaborado por Fonseca.

Enquanto a língua portuguesa faz uso do alfabeto romano, no qual, como se sabe, cada letra representa um fonema e a combinação dessas letras pode formar qualquer palavra, o que faz com que sua escrita seja considerada fonográfica, a língua japonesa apresenta um sistema de escrita misto, de acordo com Boiko (2017), composto por dois silabários distintos quanto a suas funções e a grafia de suas sílabas, mas que têm em comum o fato de representarem sons, chamados hiragana e katakana, e os kanjis, caracteres chineses que, de modo geral, podem ser definidos como símbolos que representam sentidos.

Inicialmente, no Japão, falava-se uma língua nativa ágrafa e “quando a escrita entrou no Japão pela Coreia, ela foi inicialmente usada para grafar a língua chinesa, apenas. O chinês clássico permaneceu em uso no Japão até o século XIX, como língua erudita escrita” (BOIKO, 2017, p. 104), mas esse chinês escrito era pronunciado com os fonemas do japonês nativo.

Quando a escrita chinesa foi introduzida no Japão, ainda em língua chinesa, um problema que logo surgiu foi a representação dos nomes próprios japoneses. A

solução adotada foi a mesma que os chineses empregavam para representar nomes e palavras estrangeiras em geral (por exemplo, do sânscrito): usar os caracteres como fonogramas, descartando seu sentido (BOIKO, 2017, p. 108).

Posterior e gradativamente, conforme as necessidades das/os falantes da língua japonesa, diversas transformações¹² aconteceram, e os silabários fonográficos surgiram.

2.1 Kanji

Os kanjis são caracteres japoneses de escrita complexa que se originaram a partir dos caracteres chineses, mas possuem pronúncia diferente, adaptada ao japonês, bem como uma vastidão de significados, que foram atribuídos ao longo do tempo conforme a demanda das/os usuárias/os da língua. Inicialmente, pretendia-se, com os kanjis, escrever textos despidos de seus sentidos e utilizando os fonemas a eles atribuídos para criar novos significados, mas, com o tempo, a prática ficou conhecida como sendo muito exaustiva, pela complexidade de escrita e a quantidade de caracteres que demandava. Atualmente, os kanjis constituem uma parte importante da escrita japonesa, mas são mantidos em sua função morfográfica. Em alguns casos, kanjis que são considerados mais difíceis ou incomuns por quem os escreveu vêm acompanhados de guias fonéticos que indicam sua pronúncia e, conseqüentemente, com que sentido estão sendo empregados no contexto em questão. Esses guias fonéticos são chamados de furigana, sílabas em hiragana minúsculas colocadas acima ou ao lado do kanji, sem qualquer sentido ou função sintática além de explicá-lo. Furiganas são muito comuns em mangás. Na Figura 1, há dois exemplos: no primeiro balão da direita para a esquerda, os caracteres menores, つよ, lê-se “tsuyo”, estão ao lado do caractere mais complexo 強, indicando sua pronúncia; no segundo balão, há o kanji 方, acompanhado por がた, lê-se “gata”.

¹² Para maiores informações sobre a história da língua japonesa, ver Boiko (2017).

Figura 1: Exemplo de balão oblongo e de furigana.



Fonte: Norihiro Yagi (2002).

2.2 Hiragana

O silabário hiragana, cujo nome significa “termos simples”, se caracteriza por sua escrita cursiva e simplificada, formada a partir dos kanjis, apreendendo-lhes seus sons, mas sob uma forma com menos traços, menos complexa. Sobre sua origem, Yun Jung Im informa que:

O silabário *hiragana* surgiu entre as mulheres da corte proibidas de estudarem a escrita chinesa, e sabe-se que são estilizações simplificadas de alguns ideogramas chineses, selecionados pela semelhança sonora com a sílaba em questão. Assim, a sílaba ra, ら, seria um derivado de 良, que se lê *liáng* em chinês, e a sílaba ya, や, seria do ideograma 也, que se lê *yě* em chinês (JUNG IM, 2006, p. 141).

Quanto aos seus usos, o hiragana é empregado mormente em partículas (preposições e conjunções), desinências, sufixos e flexões verbais. É também a primeira forma de escrita aprendida pelas crianças, porque posteriormente auxilia no aprendizado de kanjis.

2.3 Katakana

Outro silabário que integra a escrita japonesa cumprindo um desempenho fonográfico é o katakana, que significa “termos quebrados”. Sobre a origem desse silabário, Boiko (2017, p. 115) afirma: “essa notação também foi baseada nos fonogramas já existentes; mas, ao invés de cursivizar, ela os abreviou extraindo traços e componentes isolados [...]. Por exemplo, 加 ka gerou カ, e 己 ko, コ (tomando só a parte superior)”. O katakana caracteriza-se por ser mais

angular, diferindo da cursividade do hiragana, e é empregado para escrever nomes de países, nomes estrangeiros, empréstimos, onomatopeias, termos técnicos e científicos.

Em outras palavras, a função primordial do katakana é representar na escrita tudo aquilo que é externo à cultura japonesa. Contudo, também é aplicado à escrita de títulos de mangás, ainda que sejam conceitos de origem japonesa, como é o caso de *Tsumitsuki*, de Hiro Kiyohara, originalmente grafado ツミツキ.

3 ANÁLISE DA TRADUÇÃO DO MANGÁ *CLAYMORE*

O presente estudo, que surgiu ao se pensar numa forma de ampliar o campo de estudos da tradução de mangás no Brasil, propõe-se a analisar as escolhas tradutórias em mangás de modo que seja possível classificá-las em procedimentos e as estratégias adotadas no processo tradutório. Para fazer essa análise, foram comparados o mangá *Claymore* em japonês e a tradução para o português do Brasil, dos quais foram extraídos excertos que representem pontos considerados importantes para a análise: lexemas culturalmente marcados e nomes próprios.

Em mangás, são encontrados temas frequentemente abordados, considerados como tradicionais ou típicos de mangás, que seriam: vida escolar japonesa, recortes do dia a dia, perspectivas históricas e personagens mitológicos que expressam a cultura do país, como ninjas, samurais, deuses e seres folclóricos. *Claymore*, por sua vez, apresenta características em seu enredo que diferem da tradição: é ambientado em um espaço ocidental, identificado através da arquitetura, armas e vestimentas apresentadas nas imagens. Além dessas informações visuais, há os nomes de personagens e cidades (antropônimos e topônimos) de origem ocidental que contribuem para a percepção de um espaço narrativo diferente do Japão. Esses elementos foram analisados a fim de observar, através de comparação com o texto-fonte, como a tradutora lidou com eles. Ainda que *Claymore* apresente esse espaço narrativo em uma terra análoga à Europa Medieval, alguns lexemas presentes na obra permitem que quem lê perceba o país de origem da obra, que Howell classifica como culturalmente marcados. Dito isso, buscou-se analisar esses elementos, classificando-os de acordo com os procedimentos textuais compilados por Howell (2004) e a tendência estratégica a que esses procedimentos correspondem e, por fim, verificar se há um predomínio de alguma tendência estratégica na tradução.

A análise consistiu em identificar, nos excertos selecionados, os seguintes procedimentos textuais estudados e compilados por Howell (2004): substituição, transliteração assimilativa, inserção autônoma, transferência, transferência modificada e omissão para nomes próprios; e substituição cultural, pseudotransferência, transferência inexplicada, transferência com glossário, transferência com classificador, transferência adaptativa, tradução componencial, generalização e omissão no caso dos lexemas que funcionam como marcadores culturais, e correlacionar esses procedimentos a uma das três tendências estratégicas identificadas por Howell, a saber, domesticação, estrangeirização e neutralização.

3.1 Corpus

Conforme mencionado previamente, o corpus de análise do presente estudo são os volumes do mangá *Claymore*, de Norihiro Yagi. Mais especificamente, foram analisados o texto-fonte em japonês e a tradução para o português feita por Drik Sada e publicada pela editora Panini no Brasil, dos quais foram analisadas as ocorrências de nomes próprios e lexemas culturalmente marcados e quais foram as escolhas feitas pela tradutora, identificando as estratégias e procedimentos evidenciados nas escolhas.

Os nomes próprios encontrados classificam-se em antropônimos e topônimos que chamam atenção por seu caráter ocidental (por exemplo, Teresa, Dietrich, Louvre), diferente do usual em mangás que, ainda que sejam traduções, trazem consigo características da língua japonesa às quais o público leitor já está habituado. Para citar algumas dessas características, além da constituição dos nomes próprios japoneses ser diferente da constituição dos nomes próprios adotados no Brasil, há a questão dos honoríficos e da inversão da ordem do sobrenome e do nome próprio, embora os dois últimos geralmente sejam adaptados ou omitidos quando o projeto tradutório tem uma proposta domesticadora ou neutralizadora. Galdino e Dantas (2014) fazem uma interessante análise do modo como a ordem dos nomes e

sobrenomes e os honoríficos são traduzidos em diferentes mangás, publicados por diferentes editoras, embora classifiquem a omissão dos honoríficos como domesticação e não como neutralização.

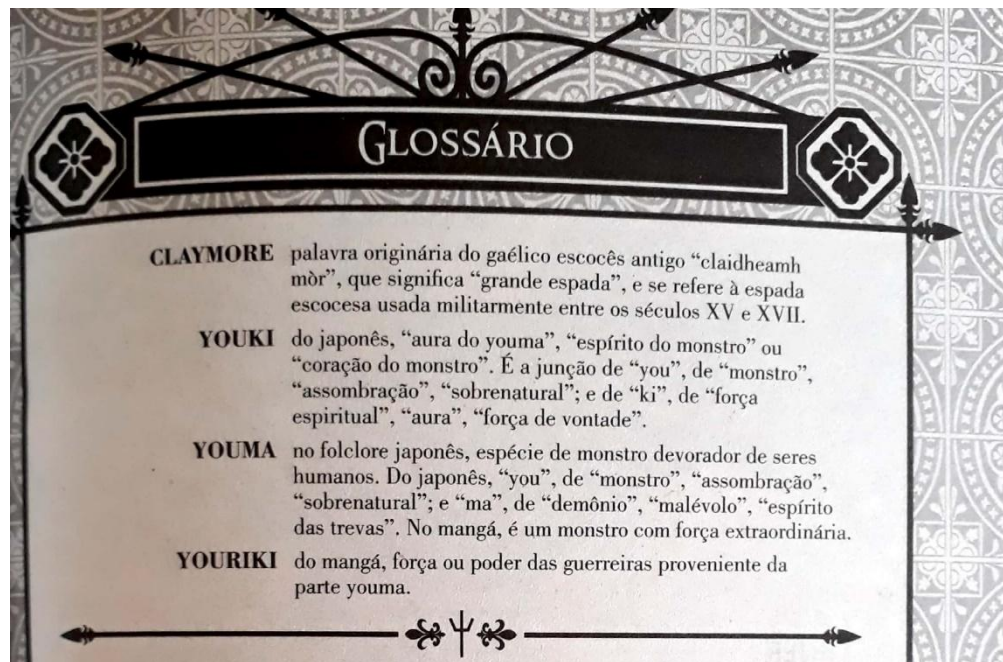
Essa ocidentalidade dos nomes próprios funciona como um marcador cultural do enredo de *Claymore*, que é ambientado em um cenário análogo à Europa Medieval. Na análise, serão observadas as escolhas da tradutora quanto aos nomes, tal como se apresentam no texto-fonte.

Outros elementos também analisados são os lexemas do universo fantástico da obra, os termos *youki*, *youma* e *youriki*, que, por sua vez, trazem uma contextualização cultural do Japão e constam no glossário apresentado no final dos volumes. Na obra, *youki* pode ser definido como uma espécie de aura de poder que é percebida pelas guerreiras; *youma* é o termo usado para fazer referência, de modo genérico, aos monstros que combatidos pelas guerreiras e *youriki* é o poder sobrenatural que as guerreiras possuem.

São termos japoneses que não foram efetivamente substituídos por um conceito aproximado ou explicação em português na tradução, estão apenas grafados em alfabeto romano, processo que será estudado detalhadamente durante a análise. O lexema *youma*, por exemplo, como consta na definição (ver Figura 2), refere-se a uma lenda do folclore japonês, funcionando, assim, como um marcador lexical da cultura de origem do mangá. Já o lexema *youriki* é um neologismo criado pelo autor e que só existe no universo fantástico da obra.

Outro fator que cabe mencionar aqui é o fato de que nos primeiros volumes de *Claymore*, a editora Panini utilizar-se de notas ao longo das páginas para elucidar alguns termos. Com o passar dos anos, a editora deixou de usar notas nas páginas e optou por um pequeno glossário nas páginas finais das publicações.

Figura 2: Glossário de *Claymore*



Fonte: Norihiro Yagi (2009)

A única tradução oficial de *Claymore* no Brasil foi publicada pela editora Panini e compõe o corpus da análise apresentada neste trabalho. Há, no entanto, diversas traduções disponíveis na internet, realizadas por fãs do mangá, são as chamadas *scanlations*, mencionadas por Zanettin (2009) e estudadas por Okyayuz (2017) no contexto social de seu país, a Turquia.

Com relação à metodologia, Howell (2004), após selecionar seu material de análise seguindo o critério pragmático da disponibilidade comercial das obras em seu país, procedeu uma leitura cuidadosa através da qual comparou os itens por ele analisados, como descrito a seguir:

[Este estudo] mantém a metodologia hermenêutica da leitura como atividade central de pesquisa, ao mesmo tempo em que se concentra principalmente nos próprios textos traduzidos e aceita que os achados básicos da funcionalidade linguística, sociolinguística, pragmática etc. podem informar de maneira útil um programa sistemático de leitura cuidadosa¹³ (HOWELL, 2004, p. 68, tradução nossa).

¹³ “[...] retains the hermeneutic methodology of reading as the central research activity, whilst at the same time focusing chiefly on translated texts themselves and accepting that the basic findings of functional linguistics, sociolinguistics, pragmatics etc. can usefully inform a systematic programme of careful reading” (HOWELL, 2004, p. 68).

Quanto à metodologia, os elementos foram analisados, assim como Howell (2004) procedeu, através de uma leitura comparada (texto-fonte e tradução) e somente os mais recorrentes foram escolhidos para serem apresentados no presente trabalho. Também se confirmou, durante a leitura, que as traduções dos termos analisados não foram modificadas, as traduções permanecem as mesmas em todos os volumes.

3.2 Fundamentação teórica

A análise apresentada neste capítulo baseia-se na abordagem desenvolvida por Peter Howell (2004) em sua tese de doutorado. Em seu estudo, Howell (2004, p. 70) analisou tradução de mangás, dublagens e legendagens. De acordo com Howell, “os trabalhos estudados foram escolhidos principalmente pela razão pragmática de serem comercialmente disponíveis nas versões japonesa, inglesa e francesa”. A saber, as obras analisadas pelo autor foram os mangás *Maison Ikkoku*, *Ranma 1/2* e *Inu-yasha* por Takahashi Rumiko; e *Rayearth*, *Cardcaptor Sakura* e *Clover* da CLAMP; as legendas de *Cemitério de Vagalumes*, *Revolutionary Girl Utena* e *Slayers Try*, e as dublagens de *The Castle of Cagliostro* e *City Munter: the Secret Service*.

A análise que Howell desenvolveu em sua tese é feita por meio de estudos comparativos dos procedimentos textuais utilizados em traduções do japonês para o francês e o inglês de textos-fonte japoneses, retirados de mangás e legendas e diálogos dublados de animes. A abordagem analítica é estilística, com foco nas funções narrativas exercidas pelos nomes próprios e os lexemas culturalmente marcados. Trata-se de uma abordagem textual descritiva e estilística, que sintetiza uma série de procedimentos textuais e busca relacionar a que estratégia tradutória esses procedimentos correspondem. Essa abordagem foi escolhida para fundamentar a análise proposta no presente estudo por fornecer um método linguístico aplicável aos elementos selecionados no contexto em que se inserem, bem como por permitir identificar as escolhas tradutórias e seu efeito no texto como um todo e no contexto cultural

brasileiro. A proposta de Howell é uma análise textual não dissociada dos aspectos culturais, mas como uma relação de interdependência entre língua e cultura. Trata-se de uma abordagem descritiva, justificada por Howell da seguinte forma:

Proponho focar a seleção de segmentos textuais em itens que sejam de interesse estilístico funcional, em particular itens lingüísticos indexando configurações espaciais e temporais, e itens que ajudam a criar a caracterização das figuras na narrativa. Minha abordagem, no entanto, permanece descritiva, focando nos procedimentos textuais, ou seja, as diferentes maneiras pelas quais esses itens são reformulados em textos traduzidos. Quando esses procedimentos são investigados sistematicamente em relação a todo um texto, eles fornecem informações sobre a estratégia global intercultural adotada pelo tradutor¹⁴ [...] (HOWELL, 2004, p. 22, tradução nossa).

Em sua análise, Howell deixa claro que não pretende analisar todos os itens linguísticos que constam na parte verbal dos mangás. Por isso, além de descritiva, também caracteriza sua abordagem como estilística, o que significa, no contexto em que ele a aplica, que é uma abordagem relacionada às escolhas feitas pela/o tradutor/a em determinados contextos de uso, observando como a escolha de determinados itens linguísticos desempenham funções na narrativa. Essas funções a que o autor se refere, em sua perspectiva, “são percebidas intuitivamente pelo analista sob a influência da comunidade de leitura/visualização a que pertencem, incluindo a influência de comentários acadêmicos ou outros sobre obras e gêneros específicos e arte verbal em geral¹⁵” (HOWELL, 2004, p. 24).

A análise apresentada neste trabalho se apoia na abordagem Howell, desenvolvida a partir da sintetização e da adaptação de conceitos de outros estudiosas/os da Tradução, precisamente para analisar aspectos textuais em animes (dublagem e legendagem) e mangás.

¹⁴ “I propose to focus the selection of textual segments on items which are of functional stylistic interest, in particular linguistic items indexing spatial and temporal settings, and items helping to create characterization of the figures in the narrative. My approach nevertheless remains descriptive, focusing on textual procedures, that is to say the differing ways in which these items are reformulated in translated texts. When these procedures are investigated systematically with regard to a whole text, they provide information about the overall intercultural strategy adopted by the translator or translators” (HOWELL, 2004, p. 22).

¹⁵ “Functions are perceived intuitively by the analyst under the influence of the reading/viewing community to which they belong, including the influence of academic or other commentary on specific works and genres, and verbal art in general” (HOWELL, 2004, p. 24).

Entre esses estudiosos, Howell menciona Delabastita em relação à aplicação dos estudos descritivos na análise de traduções de quadrinhos:

Embora a maioria dos estudos descritivos tenha lidado com trabalhos da literatura, Dirk Delabastita insistiu que estudos descritivos de tradução também fossem realizados em dublagem e legendas, e sugeriu uma variedade de aspectos lingüísticos que poderiam ser investigados. Estas incluíam tanto a variedade da linguagem quanto os "dados culturais (convenções, hábitos e itens típicos do ambiente sociocultural local)" (Delabastita 1990, p. 102). Embora Delabastita não mencionasse os quadrinhos, é um meio que compartilha algumas das características semióticas da tradução de tela (HOWELL, 2004, p. 18).

Faz-se necessário para esta análise observar que alguns teóricos da tradução de histórias em quadrinhos e mangás consideram inadequada a realização de estudos que focam exclusivamente no texto, como é o caso de Zanettin (2009), que vê a linguagem verbal sob uma perspectiva de inferioridade em relação à linguagem não verbal e afirma que a maioria dos trabalhos de pesquisa em tradução de quadrinhos prioriza a análise de elementos textuais, como se os quadrinhos fossem constituídos somente de textos, e negligencia o papel da linguagem não verbal:

[...] histórias em quadrinhos são principalmente textos visuais que podem (ou não) incluir um componente verbal, e esse fator na tradução da interpretação interlingual de histórias em quadrinhos ("tradução propriamente dita") acontece dentro do contexto da interpretação visual. A língua é apenas um dos sistemas envolvidos na tradução de quadrinhos, em que ambos "originais" e "traduções" utilizam simultaneamente um número de diferentes sistemas de signos¹⁶ (ZANETTIN, 2009, p. 12, tradução nossa).

Zanettin menciona o fato de as imagens serem traduzidas através de espelhamento, modificações gráficas para fins de localização ou de adaptação para determinado público, visto que é comum animes exibidos nos Estados Unidos sofrerem modificações gráficas devido à classificação etária, com o famoso caso do cigarro no anime original que foi transformado em um pirulito na adaptação para transmissão na TV estadunidense. Esse não é o caso da publicação *Claymore* no Brasil, o que pode ser uma política da editora ou uma tendência

¹⁶ "[...] comics are primarily visual texts which may (or may not) include a verbal component, and that in the translation of comics interlingual interpretation ('translation proper') happens within the context of visual interpretation. Language is only one of the systems (in as far as we are happy with defining a language as a system) involved in the translation of comics, which both as 'originals' and 'translations' simultaneously draw on a number of different sign systems" (ZANETTIN, 2009, p. 12).

cultural do país. Para confirmar essa hipótese caberia a realização de outras pesquisas. O posicionamento de Zanettin pode estar ligado ao contexto cultural em que ele está inserido, visto que as traduções inglesas e estadunidenses tendem a ser extremamente domesticadoras (Venuti, 1995).

Howell, por outro lado, reconhece a importância do texto na tradução de mangás, afirmando que a linguagem verbal desempenha papéis significativos nas obras. O autor argumenta positivamente sobre sua importância para a narrativa dos quadrinhos:

Filmes e histórias em quadrinhos são geralmente considerados meios primariamente visuais nos quais o diálogo é secundário (Kracauer 1997, Groensteen 1999). No entanto, ambos os tipos de narrativa visual são inicialmente roteirizados por escrito e **o diálogo geralmente desempenha um papel importante na criação de significados**. As funções do diálogo dentro de narrativas de diferentes texturas semióticas têm sido argumentadas como fundamentalmente semelhantes. [...] Quais são então as funções do diálogo na narrativa? De acordo com o estudioso de cinema Todd Berliner, o diálogo tem duas funções básicas: ou "avança o enredo" ou "fornece informação pertinente"¹⁷ (HOWELL, 2004, p. 24-25, grifo nosso, tradução nossa).

Para ratificar as funções indispensáveis do texto, Howell apoia-se em Kozloff e Barthes, teóricos que avaliam a importância dos elementos verbais, ainda que se refiram a produções cinematográficas, porque os mangás e quadrinhos de modo geral, assim como filmes, também são multimodais ou, nas palavras de Howell, apresentam “diversas texturas semióticas”:

Kozloff (2000: 34-35), em sua síntese das funções narratológicas do diálogo em filmes, adota outro conceito barthiano – ancoragem – para explicar como **o diálogo ajuda a criar o mundo ficcional**. Sem diálogo, a sequência de imagens visuais é potencialmente polissêmica, e o diálogo ancora a narrativa em locais e significados mais específicos¹⁸ (HOWELL, 2004, p. 26, grifo nosso, tradução nossa).

Ainda que os teóricos anteriormente citados tenham se referido ao texto como “diálogo” e, de fato, “a representação verbal nestas obras [mangás e animes] é principalmente sob a

¹⁷ “Both films and comic books are generally considered to be primarily visual media in which dialogue is secondary (Kracauer 1997, Groensteen 1999), However, both these types of visual narrative are initially scripted verbally, and dialogue usually plays an important role in how they create meanings. The functions of dialogue within narratives of different semiotic textures have been argued to be fundamentally similar. [...]What then are the functions of dialogue in narrative? According to film scholar Todd Berliner, dialogue has two basic functions: it either ‘advances the plot’ or ‘supplies pertinent background information’” (HOWELL, 2004, p. 24-25).

¹⁸ “Kozloff (2000: 34-35), in her synthesis of the narratological functions of dialogue in films, adopts another Barthean concept - anchorage - to explain how dialogue helps create the fictional world. Without dialogue the sequence of visual images is potentially polysemous, and dialogue anchors the narrative in more specific locations and meanings” (HOWELL, 2004, p. 26).

forma de diálogo” (HOWELL, 2004, p. 3, tradução nossa), é importante frisar que os mangás também apresentam uma voz narrativa fora dos balões, e essa voz geralmente pertence a algum personagem. A partir do que foi posto, tem-se que as funções do texto nos mangás são, principalmente: impulsionar a movimentação do enredo, fornecer informações necessárias e situar, ou ancorar, utilizando o conceito de Barthes, significados e locais. Os nomes próprios ocidentais analisados no presente estudo ancoram o universo fantástico de *Claymore* em um cenário análogo à Europa Medieval, e os lexemas que funcionam como marcadores culturais, por sua vez, trazem o sabor da cultura de origem da obra a quem a lê, como confirmam as palavras de Howell: “alguns dos itens lexicais que funcionam como indicadores de cenário na narrativa tornam-se marcados na tradução como originários de outra cultura” (HOWELL, 2004, p. 30, tradução nossa).

Os nomes próprios constituem um desafio no processo de tradução em qualquer par linguístico, pois, ao mesmo tempo em que na maioria dos casos não possuem um significado semântico, carregam consigo índices da cultura de partida. Howell os considera intraduzíveis, exatamente por não trazerem consigo um sentido, e identifica procedimentos textuais para lidar com os nomes próprios:

Nas palavras do poeta W. H. Auden, "Os nomes próprios são poesia em bruto. Como toda poesia, eles são intraduzíveis" (citado em Rossio 1997). Que procedimentos podem então ser usados para lidar com um elemento tão importante, ainda que "intraduzível", na transferência de narrativas entre línguas e culturas? [...] uma vez que são "intraduzíveis", o único procedimento que pode ser adotado pelo tradutor ao lidar com eles é o da transferência da fonte para o texto alvo¹⁹ (HOWELL, 2004, p. 41-42, tradução nossa).

O procedimento de transferência mencionado será abordado mais adiante, junto com os demais procedimentos.

¹⁹ “In the words of the poet W. H. Auden, "Proper names are poetry in the raw. Like all poetry they are untranslatable" (cited in Rossio 1997). What procedures can then be used in dealing with such an important, yet 'untranslatable' element in the transfer of narratives between languages and cultures? [...]since they are 'untranslatable', the only procedure that can be adopted by the translator in dealing with them is that of transfer from the source to the target text.” HOWELL, 2004, p. 41-42, tradução nossa).

Os nomes próprios subdividem-se em antropônimos e topônimos. Howell afirma que os antropônimos “têm frequentemente conotações de etnia e localização; que são aumentados quando o nome é transferido para outra situação cultural na tradução” (HOWELL, 2004, p. 43, tradução nossa). Os lexemas culturalmente marcados, de acordo com Howell, são palavras que designam elementos exclusivos da cultura-fonte, e não há para eles uma equivalência da cultura-alvo, o que configura mais um desafio para a/o tradutor/a.

Com a finalidade de analisar as escolhas feitas por tradutoras/es para lidar com esses desafios, Howell (2004) identificou três tendências estratégicas e a elas relacionou uma série de procedimentos textuais para nomes próprios e lexemas culturalmente marcados. Em relação às tendências estratégicas identificadas, Howell (2004) afirma, apoiando-se em Reiß e Vermeer e enveredando por uma perspectiva funcionalista, que a tradução pode servir a diversos propósitos, o que leva a diversas possibilidades tradutórias para um único texto:

Para Reiß e Vermeer, a estratégia de tradução é determinada pelo propósito (*skopos*) da tradução na cultura-alvo, em outras palavras, a função que o texto traduzido deve realizar para seu público na cultura-alvo. A tradução, que na terminologia alemã de Reiß e Vermeer inclui tradução escrita e interpretação falada, é basicamente uma oferta de informação (*Informationsangebot*) numa língua e cultura alvo sobre uma oferta anterior de informação numa língua e cultura de origem (Reiß e Vermeer 1991, p. 76). Esta oferta de informação pode servir a diferentes funções dependendo do *skopos* requerido pelo iniciador da tradução, e por isso **não é possível, de acordo com este ponto de vista, especificar uma estratégia única para todas as traduções de um único texto**²⁰ (HOWELL, 2004, p. 10-11, grifo nosso, tradução nossa).

Assim, não é possível determinar uma única estratégia para essas diversas possibilidades de tradução, a depender de fatores como o projeto de tradução, as soluções encontradas pela/o tradutor/a, o público-alvo, as condições de publicação ou a decisão final da

²⁰ “For Reiß and Vermeer, translation strategy is determined by the purpose (*skopos*) of the translation in the target culture, in other words the function the translated text is expected to perform for its audience in the target culture. Translation, which in Reiß and Vermeer's German terminology includes both written translation and spoken interpretation, is basically an offer of information (*Informationsangebot*) in a target language and culture about a previous offer of information in a source language and culture (Reiß and Vermeer 1991: 76). This offer of information may serve different functions depending on the *skopos* required by the initiator of the translation, and so it is not possible, according to this viewpoint, to specify a single strategy for all translations of a single text” (HOWELL, 2004, p. 10-11).

editora, apenas para constar alguns exemplos. Sobre as tendências estratégicas, Howell afirma ainda que

[...] referem-se à postura tradutória adotada em relação a textos inteiros e, portanto, a categorização de uma estratégia exige uma análise da totalidade dos procedimentos utilizados. Procedimentos individuais nem sempre indicam qualquer estratégia dada. No entanto, certos procedimentos tendem a estar associados a certas estratégias e, portanto, podemos falar de forma plausível sobre a tendência estratégica associada a determinados procedimentos²¹ (HOWELL, 2004, p. 36, tradução nossa).

As tendências estratégicas identificadas por Howell são a domesticação, a estrangeirização e a neutralização. A domesticação e a estrangeirização constituem uma dicotomia bem conhecida por todas/os aquelas/es que imergiram nos Estudos da Tradução. O filósofo hermenêutico Schleiermacher afirma que “ou o tradutor deixa o mais possível o escritor em repouso e faz o leitor se mover em direção a ele; ou ele deixa o leitor o mais possível em repouso e faz o escritor se mover em direção a ele”²², o que ele chama de tradução autêntica ou inautêntica, que Venuti (1995) posteriormente veio a chamar de domesticação, que consiste no apagamento de elementos linguísticos e culturais de modo a garantir fluidez de leitura e a sensação de que a obra foi escrita na língua de chegada, e estrangeirização, que é a presença de características da cultura do texto de partida no texto de chegada, de modo que a experiência de leitura permita a percepção do estrangeiro. Reiß e Vermeer (1991, p. 78 apud Howell, p. 11) mencionam a oferta de informação sobre aspectos formais da cultura do texto-fonte, ou seja, tradução estrangeirizadora (*verfremdendes Übersetzen*) e a oferta de informação sobre significados e efeitos textuais que constituem a tradução domesticadora (*angleichendes Übersetzen*). E, para encerrar os exemplos de teóricos que mencionam dicotomias estratégicas, Toury (1995) também menciona traduções que se

²¹ “[...] refer to the translational stance taken with regard to whole texts and therefore the categorization of a strategy necessitates analysis of the totality of procedures used. Individual procedures may not always indicate any given strategy. However, certain procedures tend to be associated with certain strategies” HOWELL, 2004, p. 36).

²² Trecho de palestra de Schleiermacher transcrita por Störig e citado por Berman, 2002, p. 263.

ajustam às normas textuais da cultura de origem (adequadas) e traduções que se ajustam às normas da cultura-alvo (aceitáveis).

Pode-se afirmar que Howell, ao mencionar uma terceira tendência estratégica, cria uma quebra dessa dicotomia. A neutralização é uma tendência estratégica associada à ocorrência de procedimentos de omissão e generalização, e se caracteriza por não manter elementos estrangeiros nem os substituir por outros mais familiares à cultura de chegada, proporcionando assim a neutralidade entre as duas culturas.

A cada uma das três tendências estratégicas, Howell associou um conjunto de procedimentos textuais, que separou em duas categorias: os procedimentos para nomes próprios e os procedimentos para lexemas culturalmente marcados.

Howell identificou os procedimentos e colocou-os em listas de classificação dos itens por ele analisados, mas não apresentou uma definição precisa para todos os processos. Portanto o presente trabalho se propõe a concretizar uma tentativa de sistematizar as definições, tendo como base a interpretação dos exemplos dispostos em sua pesquisa.

Os procedimentos textuais empregados na tradução de nomes próprios identificados serão explicados a seguir:

A **substituição** é o procedimento em que um nome próprio que marcaria potencialmente a cultura do texto fonte é substituído por um termo que se refere a um elemento pertencente à cultura da língua alvo, por isso está relacionado à tendência estratégica domesticadora.

A **transliteração assimilativa** ocorre quando o antropônimo ou topônimo é assimilado de modo que produza um efeito reconhecível para a/o leitor/a. Um exemplo simples com o par linguístico inglês-português seria Mary = Maria. Esse procedimento é relacionado à tendência domesticadora.

A inserção autônoma é outro procedimento associado à domesticação. A/o tradutor/a opta por fazer acréscimos de termos na tradução que não estavam presentes no texto fonte e que pertencem à cultura de chegada ou a uma cultura diferente do par linguístico envolvido no processo de tradução, de forma a alterar a percepção do leitor quanto ao cenário da narrativa.

A transferência é o procedimento no qual faz-se a transliteração do antropônimo ou do topônimo, adaptando o termo aos aspectos gráficos e fonéticos da língua alvo. Por exemplo, o topônimo 東京 (*toukyou*) é transliterado para Tóquio em português. Esse procedimento é classificado por Howell como estrangeirizador, porque proporciona a percepção dos elementos culturais do texto fonte. “Como Folkart (1986, p. 249) sugere, é provável que a transferência de antropônimos introduza em um texto de cultura-alvo um elemento que é estranho ao contexto circundante” (HOWELL, 2004, p. 46, tradução nossa).

A transferência modificada ocorre quando um termo no texto-fonte é transferido por meio de transliteração, mas, ainda assim, sofre alguma modificação para além daquelas necessárias ao processo de transliteração, sendo a modificação mais recorrente a elipse de uma sílaba. Por exemplo, o personagem do anime Digimon, que originalmente se chamava Taichi e teve seu nome modificado para Tai.

Omissão é procedimento em que a/o tradutor/a decide não retomar um nome próprio no texto alvo, o que é classificado por Howell (2004) como estratégia de neutralização porque esse elemento não reapareceria na tradução como um elemento estrangeirizador nem domesticador, tendendo a uma neutralidade.

Desta forma, tem-se a seguinte relação entre os procedimentos textuais e as tendências estratégicas na tradução de nomes próprios:

Quadro 1: Relação de procedimentos textuais e tendências estratégicas na tradução de nomes próprios

Procedimentos textuais	Tendência estratégica
Substituição	Domesticação
Transliteração assimilativa	
Inserção autônoma	
Transferência	Estrangeirização
Transferência modificada	
Omissão	Neutralização

Fonte: a autora.

Quanto aos procedimentos textuais para a tradução de lexemas marcadores culturais, Howell menciona os seguintes:

A **Substituição cultural** é um procedimento através do qual os tradutores tentam criar algum tipo de equivalência situacional entre as culturas de origem e destino, como trocar *onigiri*, um prato típico japonês, por *doughnuts*.

Para Howell (2004), o procedimento de **transferência**, quando aplicado aos lexemas culturalmente marcado, adquire novas nuances, subdividindo-se em:

- **pseudotransferência**, quando uma palavra ou uma expressão culturalmente marcada para a cultura fonte é usada para traduzir uma palavra ou expressão japonesa que não está no texto fonte;
- **transferência inexplicada** ou transferência por si só, sem que se disponibilize nenhum tipo de esclarecimento para a/o leitor quanto ao significado do lexema;
- **transferência com glossário**, quando a transliteração é explicada de alguma forma, seja com uma nota de rodapé ou um glossário:

[...] quando os tradutores acham que o item transferido pode não ser entendido, eles podem adicionar um glossário. [...] Em histórias em quadrinhos [...] o glossário pode ser intratextual ou extratextual - uma nota de rodapé ou uma entrada em um glossário (HOWELL, 2004, p. 37, tradução nossa).

- a **transferência com classificador** se caracteriza pelo uso de um termo genérico para tentar explicar um lexema da cultura fonte. Um dos exemplos citados por Howell (2004, p. 38) é o caso da tradução para o inglês do mangá *Mazon Ikkoku*, em que o termo *soba* foi transferido mas acompanhado por *noodles*, que contém o sentido de macarrão de modo genérico, levando assim a/o leitor/a a compreender que *soba* é um tipo de macarrão.
- a **transferência adaptativa** ocorre quando uma palavra fortemente marcada para a cultura japonesa é adaptada para outra palavra japonesa que é mais conhecida na cultura-alvo. Por exemplo, *otsukuri* (fatias de peixe cru) pode ser traduzido usando o sinônimo mais conhecido *sashimi*.

Tradução componencial é a reprodução dos principais componentes semânticos de um lexema culturalmente marcado, um exemplo seria traduzir *onigiri* por bolinho de arroz, devido ao fato de o arroz ser o principal componente desse prato.

A **Generalização** é quando a/o tradutor/a opta por um termo mais genérico do que aquele que aparece no texto fonte, como, por exemplo, traduzir *karate* como artes marciais.

Omissão é a elipse de lexemas culturalmente marcados na tradução.

Assim, organizando as informações anteriores, é possível observar a relação entre procedimentos textuais e tendências estratégicas, no que toca a tradução de lexemas culturalmente marcados, no Quadro 2.

Quadro 2: Relação de procedimentos textuais e tendências estratégicas na tradução de lexemas culturalmente marcados

Procedimentos textuais	Tendências estratégicas
Substituição cultural	Domesticação
Transferência - Pseudotransferência - Transferência inexplicada - Transferência com glossário - Transferência com classificador - Transferência adaptativa - Tradução componencial	Estrangeirização
Generalização	Neutralização
Omissão	

Fonte: a autora.

3.3 Análise

A hipótese inicial foi de que entre os elementos analisados haveria predominância de estratégias estrangeirizadoras, com maior ocorrência do procedimento de transferência para ambos nomes próprios e lexemas culturalmente marcados. Essa hipótese se baseou em dois conhecimentos prévios: (1) palavras marcadas pela origem japonesa presentes nos mangás são apreciadas e até preferidas por leitoras/es brasileiras/os, que veem de uma forma positiva esse contato com outra cultura (Fonseca, 2011; Moliné, 2004), e (2) o mangá *Claymore* carrega em seu enredo fantástico influências da Europa Medieval, portanto, a maioria dos nomes próprios são ocidentais.

A análise, como já mencionado, utiliza-se de uma abordagem descritiva. São vinte excertos selecionados em japonês e português com os nomes próprios e os lexemas culturalmente marcados mais recorrentes na narrativa, e o procedimento e a tendência estratégica a que correspondem serão descritos a seguir. Os 20 excertos foram identificados através de leitura minuciosa de todos os volumes das obras em japonês e português e, através dessa leitura, foi possível constatar que foram usadas as mesmas traduções para os termos em toda a obra. Outro aspecto que vale a pena ser mencionado é que a quantidade de textos em mangás é consideravelmente menor, se comparada a outros formatos de narrativa, como um romance em prosa ou uma coletânea de contos, o que possibilita a leitura e identificação de ocorrências. Não foi possível utilizar programas que possibilitassem a contagem precisa das palavras, dado o formato em que se encontram. Os 20 termos foram selecionados pela razão de aparecerem na maior parte dos capítulos. Os mesmos procedimentos foram identificados nos outros termos de menor frequência de aparição na obra.

Excerto 1

Figura 3: excerto 1



Fonte: Norihiro Yagi.

O excerto 1 foi escolhido especificamente porque o termo *claymore*, além de ser o nome das armas que as guerreiras da história carregam consigo, também é usado como vocativo para se referir a essas guerreiras, adquirindo assim, um *status* de antropônimo. Para analisar essa tradução, se faz necessário observar que o termo no original *クレイモア* está grafado em *katakana*, o qual, como visto em seção prévia, é um silabário que faz parte do sistema de escrita japonês empregado em palavras estrangeiras. *クレイモア* (lê-se *kureimoa*) é a transliteração de *claymore*, palavra inglesa, para o japonês. Percebe-se, portanto, que o procedimento empregado pela tradutora foi a transferência através da transliteração de *kureimoa* para *claymore*. De acordo com Howell (2004, p. 37, tradução nossa), “o mais forte procedimento de estrangeirização é simplesmente transferir, através da transliteração, o lexema do texto fonte para o texto alvo”, assim, é possível afirmar que essa tradução está associada a uma tendência estratégica estrangeirizadora. Nota-se também, no primeiro balão da direita para a esquerda, no qual o personagem titubeia ao falar, que até mesmo o caractere *ク* (*ku*) foi transferido como “c”.

Excerto 2

Figura 4: excerto 2



Fonte: Norihiro Yagi.

O antropônimo ラキ (lê-se *raki*), que foi transliterado para “Raki”. Desse modo, tem-se uma transferência.

Excerto 3

Figura 5: excerto 3

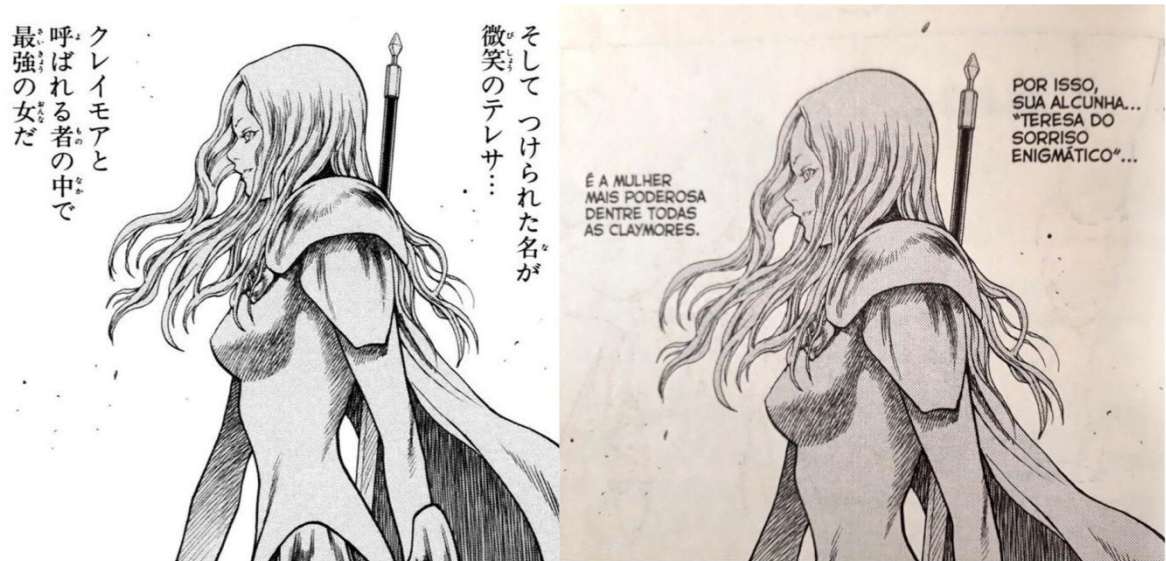


Fonte: Norihiro Yagi.

O antropônimo アナスタシア (lê-se *anasutashia*) foi transliterado para o nome ocidental “Anastasia”, assim, trata-se de uma transferência.

Excerto 4

Figura 6: excerto 4

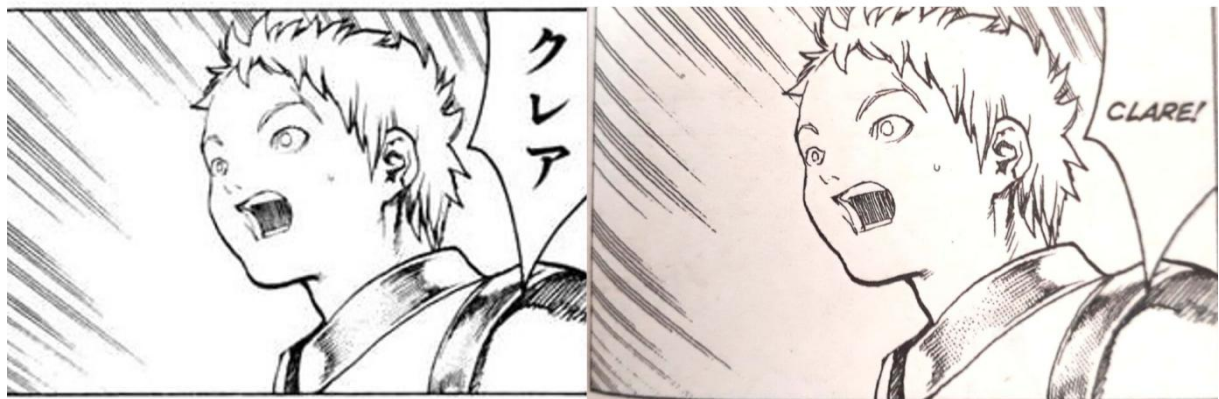


Fonte: Norihiro Yagi.

No excerto 4 o nome próprio テレサ (lê-se *teresa*), também de origem ocidental, que foi transliterado para “Teresa”. O procedimento é classificado como transferência.

Excerto 5

Figura 7: excerto 5



Fonte: Norihiro Yagi.

O antropônimo クレア (lê-se *kurea*) é a transliteração para o japonês do nome ocidental “Clare”. Na tradução, o nome foi transliterado para “Clare”. Tem-se, portanto, o procedimento de transferência.

Excerto 6

Figura 8: excerto 6



Fonte: Norihiro Yagi.

O antropônimo **ダーエ** (lê-se *daae*) foi transliterado para Daae, portanto, trata-se de uma transferência.

Excerto 7

Figura 9: excerto 7

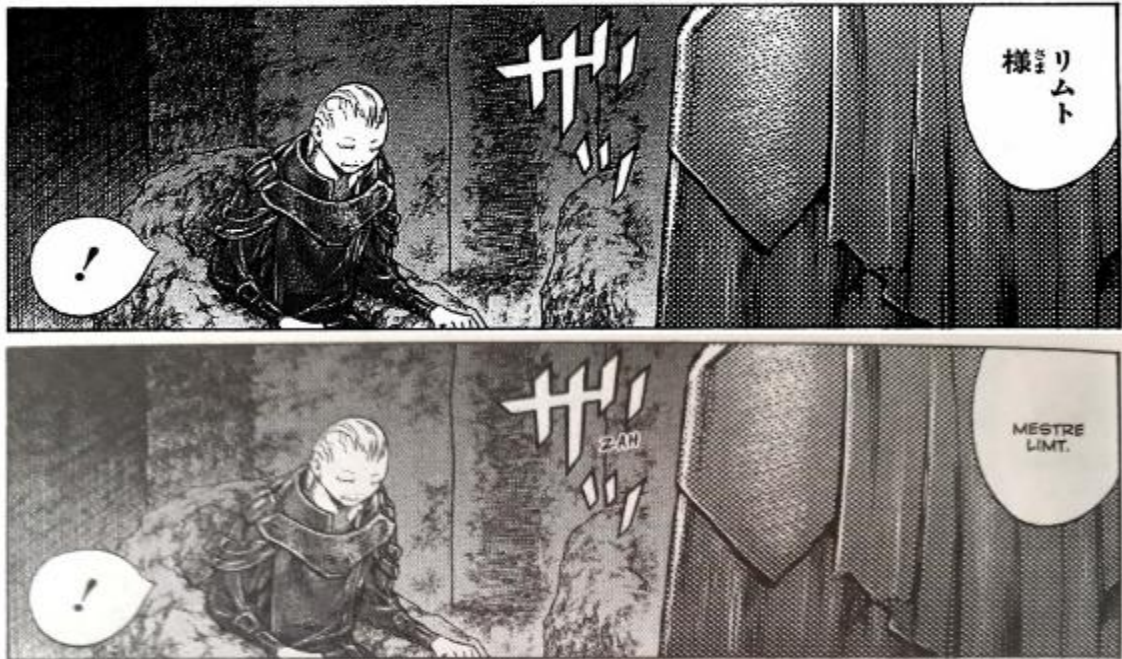


Fonte: Norihiro Yagi.

O antropônimo **ガラテア** (lê-se *garatea*) foi transliterado para “Galatea”: procedimento de transferência.

Excerto 8

Figura 10: excerto 8



Fonte: Norihiro Yagi.

Nesse excerto, há o nome próprio リムト (lê-se *rimuto*), que foi transliterado para “Limt” de modo a expressar a ocidentalidade do nome. A escolha da tradutora pode ser classificada com transferência.

Excerto 9

Figura 11: excerto 9



Fonte: Norihiro Yagi.

O antropônimo ルウル (lê-se *ruvuru*) foi transliterado para Louvre, portanto, o procedimento é a transferência. Como Howell sustenta, os nomes próprios muitas vezes têm a capacidade de ambientar a narrativa, dessa forma, a opção da tradutora por transliterar ルウル

como Louvre reforça a percepção de uma cenário europeu. E como também afirma Howell, os nomes próprios nem sempre são desprovidos de carga semântica, como é possível perceber pelo fato de alguns volumes da tradução publicada pela Panini terem uma entrada de glossário intitulada “outros termos” em que explicam o termo Louvre. Howell (2004), porém, não aplica a transferência com glossário aos nomes próprios.

Excerto 10

Figura 12: excerto 10



Fonte: Norihiro Yagi.

No excerto 10, há o antropônimo プリシラ (lê-se *purishira*), que foi transliterado para Priscila. Tem-se, assim, uma transferência.

Excerto 11

Figura 13:excerto 11



Fonte: Norihiro Yagi.

O excerto 11, o nome próprio ミリア (lê-se *miria*) foi transliterado para Miria.

Procedimento de transferência.

Excerto 12

Figura 14: excerto 12



Fonte: Norihiro Yagi.

O antropônimo タバタ (lê-se *tabata*) foi transliterado para Tabatha, classificando-se assim como transferência.

Excerto 13

Figura 15: excerto 13



Fonte: Norihiro Yagi.

No excerto 13, há dois nomes próprios, ヘレン (*heren*) e デネヴ (*denevu*), que foram transliterados para Helen e Deneuve, dois nomes ocidentais. Procedimento de transferência.

Excerto 14

Figura 16: excerto 14



Fonte: Norihiro Yagi.

O excerto 14 apresenta o nome próprio ユマ (*yuma*), que foi transliterado para Yuma. Procedimento de transferência.

Excerto 15

Figura 17: excerto 15



Fonte: Norihiro Yagi.

O topônimo ピエタ (lê-se *pieta*) foi transliterado para Pietá, que, assim como Louvre, também consta no glossário como uma referência à escultura de mesmo nome. Procedimento de transferência.

Excerto 16

Figura 18: excerto 16

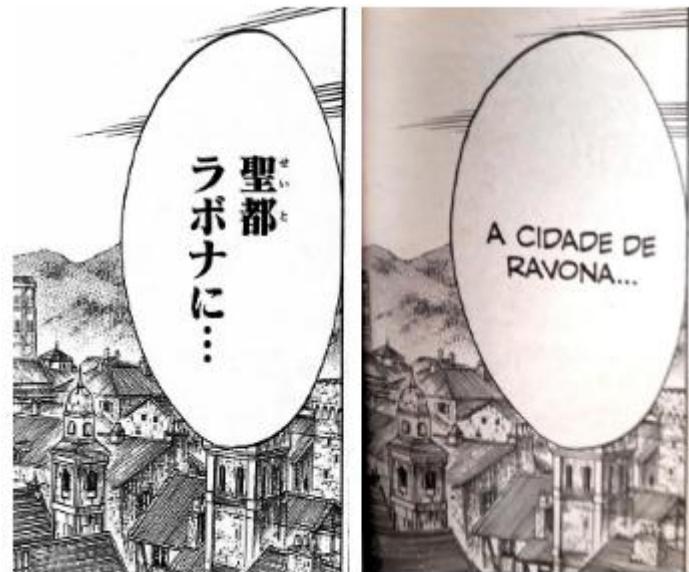


Fonte: Norihiro Yagi.

O topônimo テオ (lê-se *teo*) foi transliterado para Theo, portanto tem-se uma transferência.

Excerto 17

Figura 19: excerto 17

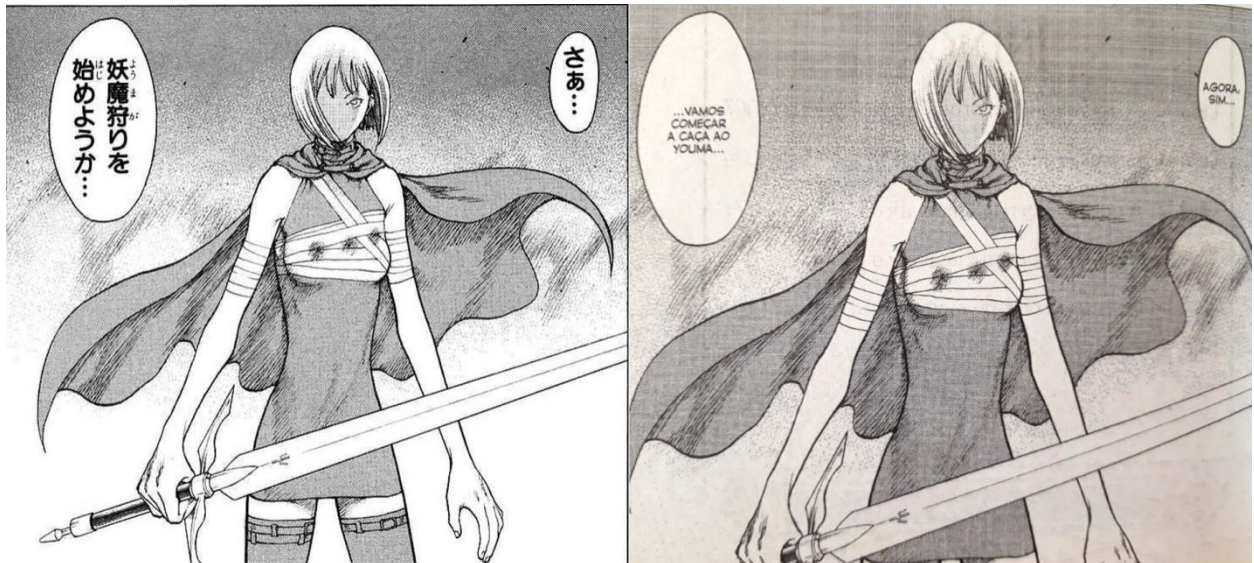


Fonte: Norihiro Yagi.

O topônimo ラボナ (lê-se *rabona*) foi transliterado para Ravona. Em alguns casos, falantes japoneses não fazem distinção entre os sons de “v” e “b”, semelhante ao que ocorre no espanhol, porque, na verdade, o sistema fonético japonês não tem o som de “v”, a representação desse som foi adaptada utilizando a letra u do katakana especialmente para palavras estrangeiras que apresentam esse som. A escolha tradutória no excerto em questão utilizou-se da liberdade que essa não distinção oferece e transliterou para Ravona. Tem-se, portanto, uma transferência. Embora não conste no glossário, ラボナ é uma referência à cidade italiana Ravenna, que inclusive tem uma catedral muito semelhante à imagem que esse excerto do mangá apresenta.

Excerto 18

Figura 20: excerto 18



Fonte: Norihiro Yagi.

Neste excerto, 妖魔 foi transliterado para “youma”, mantendo exatamente os mesmos fonemas indicados pelo furigana ようま, procedimento que Howell classifica como transferência com glossário, pois a palavra aparece no glossário disposto no final do volume.

Excerto 19

Figura 21: excerto 19

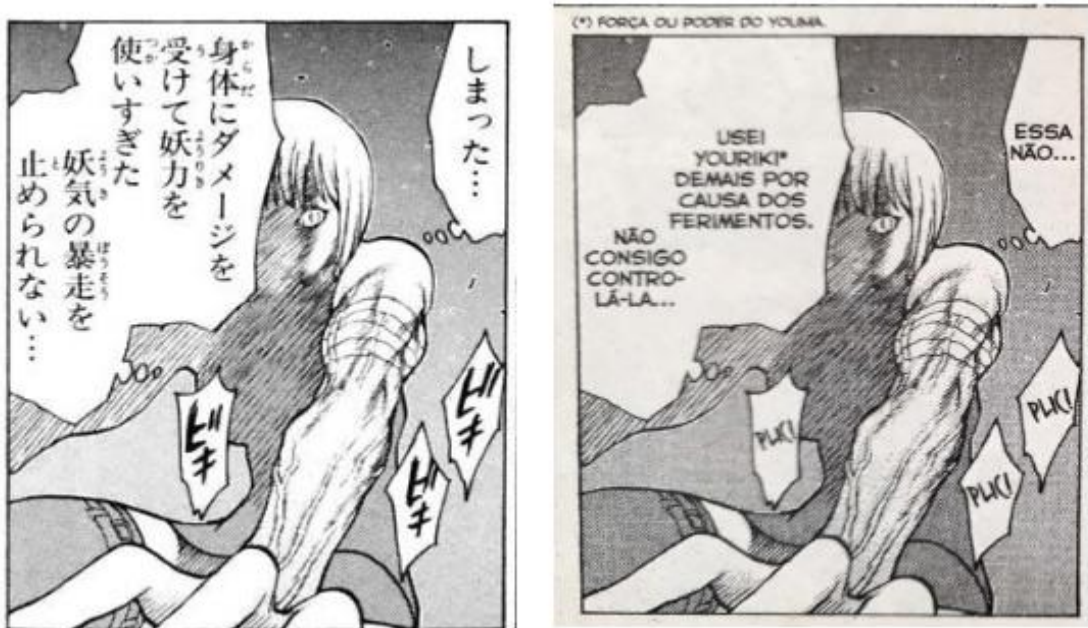


Fonte: Norihiro Yagi.

O lexema 妖気 (lê-se *youki*) foi transliterado e consta no glossário do final dos volumes. Desse modo, tem-se uma transferência com glossário.

Excerto 20

Figura 22: excerto 20



Fonte: Norihiro Yagi.

O lexema 妖力 (lê-se *youriki*), assim como 妖魔, também foi transliterado. O procedimento identificado é a transferência com glossário, pois possui uma nota explicando o termo na mesma página. Esse excerto foi extraído do volume três, publicado quando a editora ainda não disponibilizava glossários. Com o passar dos anos, a editora deixou de usar notas nas páginas e optou por um pequeno glossário nas páginas finais das publicações.

3.4 Resultados e discussão

Quadro 3: Resultado da análise dos nomes próprios e lexemas culturalmente marcados

Classificação dos itens	Procedimento textual	Quantidade de excertos
Nomes Próprios	Transferência	17
Lexemas Cult. Marcados	Transferência com glossários	3

Fonte: a autora.

A análise mostra que a transferência foi o único procedimento empregado na tradução dos dezessete nomes próprios no mangá *Claymore*, mantendo, assim, seu papel enquanto indicadores de cultura. As escolhas tradutórias identificadas levam a interpretar pela perspectiva de que o texto não foi traduzido isolado de seu contexto, os elementos que situam a história no cenário medieval europeu foram levados em consideração e ressignificados de modo que a tradução obteve sucesso na ambientação da narrativa ao contexto no qual se insere, e o glossário que associa alguns dos nomes transferidos a lugares e obras de arte europeus fornece evidências de que o projeto tradutório considerou desse papel dos antropônimos e topônimos na construção do cenário fictício da narrativa. A transferência de nomes próprios é um procedimento, conforme já posto, que Howell associa a uma tendência estratégica estrangeirizadora e, como ele afirma, “se os nomes forem omitidos ou substituídos, as traduções perdem indicadores do cenário estrangeiro” (HOWELL, 2004, p. 43, tradução nossa), portanto o procedimento de transferência de fato mantém sua contribuição a ambientação do enredo.

Quanto à tradução dos lexemas culturalmente marcados mais recorrentes da obra, o procedimento identificado em todas foi a transferência com glossário, conforme indica a análise dos excertos 18, 19 e 20, procedimento que está relacionado à tendência estratégica estrangeirizadora. Não se pode afirmar que a intenção da tradutora era produzir um efeito de estrangeirização, no entanto é inegável a percepção do estrangeiro que os lexemas “youma”, “youriki” e “youki” proporcionam à/ao leitor/a, visto que não fazem parte do léxico da língua

portuguesa. As entradas no glossário disponibilizado no final dos volumes explicam que esses lexemas pertencem à mitologia japonesa. Sobre essa relação entre lexemas que são percebidos como referências à cultura japonesa para a cultura de chegada, Howell sustenta que

Animes e mangás, especialmente aqueles cujas narrativas são ambientadas no Japão, freqüentemente incluem lexemas que, em justaposição com culturas ocidentais, são marcados como especialmente associados ao Japão. Por exemplo, em narrativas cujos personagens são crianças em idade escolar, como *Sailor Moon*, de Takeuchi Naoko, o diálogo inclui referências específicas do sistema educacional japonês. [...] Outros gêneros, em particular aventuras de fantasia, como *Takahashi's hra yasha*, **podem ter referências à mitologia japonesa ou à pseudo-mitologia** (HOWELL, 2004, p. 35, tradução nossa, grifo nosso).

Nesse sentido, a tendência estrangeirizadora dos termos analisados contribuiu para que elementos importantes para a ambientação da narrativa fossem também percebidos pelas leitoras e leitores brasileiros, no caso dos nomes próprios, bem como ofereceu uma experiência de leitura que permite “uma prova do estrangeiro” (Berman, 2002), no caso dos lexemas culturalmente marcados. Howell vê o papel do tradutor da seguinte forma:

Na prática, os tradutores conseguem mediar com sucesso entre diversas culturas, realizando um trabalho de negociação pelo qual um texto estrangeiro pode entrar no mundo semiótico da cultura receptora. Nessa mediação, os tradutores - sob a influência das convenções vigentes em sua própria cultura - adotam estratégias gerais que acomodam, neutralizam ou assimilam a diferença cultural do texto estrangeiro (HOWELL, 2004, p. 9, tradução nossa).

A estrangeirização, de acordo com Venuti (1995), pode promover inovação e mudança cultural, além de proporcionar visibilidade ao tradutor. Schleiermacher (apud Berman, 2002) argumentava que uma tradução *autêntica* (estrangeirizadora) pode proporcionar ganhos à cultura de chegada quando se trata de uma língua que já se solidificou. Para que essa tradução aconteça de forma bem sucedida, Schleiermacher afirma que “repousa sobre duas condições: que a compreensão das obras estrangeiras tenha se tornado algo conhecido e desejado e que a língua materna possua uma certa flexibilidade” (apud Berman, 2002, p. 267). Portanto, não há uma relação obrigatória de perda ou de invasão cultural na tendência estratégica identificada em *Claymore*; pelo contrário, quem lê os mangás tem a oportunidade de entrar em contato com

a cultura japonesa e de perceber mais claramente o espaço na narrativa, visto que os nomes próprios ajudam a transportar o/a leitor/a para o cenário fictício do mangá, enquanto os lexemas culturalmente marcados que expõem a cultura japonesa remetem o leitor à cultura de origem do mangá.

Todavia, outros elementos ainda precisam ser investigados, como a existência de dialetos e registros sociais e os procedimentos adotados para lidar com eles, para que seja possível comprovar o predomínio da estrangeirização em toda a tradução de *Claymore*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi possível observar, através deste estudo, possibilidades de escolhas na tradução de mangás e o efeito que causam no texto e na cultura de chegada, com destaque para a estrangeirização, tendência estratégica predominante nos excertos analisados. Os mangás representam um vasto campo de estudos no que se refere a tradução, cultura e aspectos linguísticos, bem como uma área de atuação muito prolífera para tradutores, levando em consideração a popularidade e as publicações massivas. No caso do mangá *Claymore*, os nomes próprios ajudam a transportar quem lê para o cenário fictício do mangá, enquanto os lexemas culturalmente marcados oferecem contato com a cultura de origem do mangá.

Através do conhecimento sintetizado e adaptado por Peter Howell (2004), foi possível analisar os nomes próprios e os lexemas culturalmente marcados pela perspectiva dos Estudos Descritivos da Tradução (DTS), identificando assim a tendência estratégica a que correspondiam certos procedimentos identificados na tradução dos itens previamente mencionados. A dissertação de Howell, fonte da abordagem aqui adotada, oferece uma metodologia de análise e classificação que pode ser empregada em diversos estudos, não só em mangás, mas também na dublagem e na legenda de animações japonesas.

Além disso, também é válido afirmar que o posicionamento que Zanettin (2009) sustenta em relação a analisar traduções de histórias em quadrinhos combinando a interação entre texto e imagem e as modificações que as imagens podem vir a sofrer também pode render muitas pesquisas que enriqueceriam os Estudos da Tradução. Espera-se que esse trabalho contribua para ampliação de pesquisas acadêmicas sobre a tradução de mangás e para a formação de tradutoras/es de mangás, aumentando assim os recursos, o acesso à informação e a visibilidade e o reconhecimento das/os profissionais.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M. A. **As histórias em quadrinhos e a tradução**: o caso de *Sandman*, romance gráfico de Neil Gaiman. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Letras) – Universidade Federal de Juiz de Fora, 2012. 84 p.
- BALLMANN, F. **A nona arte**: história, estética e linguagem de quadrinhos. Dissertação (Mestrado em Ciências da Linguagem) – Universidade do Sul de Santa Catarina, Tubarão, 2009.
- BAKER, Mona. **In Other Words**. Londres: Routledge, 1992. 301 p.
- BAKER, Mona. (Org.). **The Routledge Encyclopedia of Translation Studies**, Londres e Nova York: Routledge, 1998.
- BASSNETT, Susan. Translating prose. In: BASSNETT, Susan. **Translation Studies**. 3. ed. Londres, Nova Iorque: Routledge, 2008. p. 114-123.
- BERMAN, Antoine. **A prova do estrangeiro**. 1. ed. Bauru: EDUSC, 2002.
- BOIKO, L. F. S. **O sistema de escrita japonês**: além da fala. Dissertação (Mestrado em Linguística). Universidade de São Paulo, 2016.
- CANDIDO, Antonio. O direito à literatura. In: CANDIDO, Antonio. **Vários Escritos**, 4. ed. São Paulo: Duas Cidades, 2004. p. 169-191.
- EVEN-ZOHAR, Itamar. Polysystem Studies. In: **Poetics Today**: International Journal for Theory and Analysis of Literature and Communication, vol. 11, n.1, 1990. 262 p.
- FONSECA, R. S. P. Tradução e adaptação de mangás: uma prática linguístico-cultural. **Tradterm**, São Paulo, v. 18, p. 236-264, 2011. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/36763>>. Acesso em: 24 abr. 2018.
- GALDINO, M. C. M.; DANTAS, M. P. Domesticação e estrangeirização na tradução de mangás no Brasil. p. 993-1001. In: ARAGÃO, M. S. S. (Org.). II CONGRESSO NACIONAL DE LITERATURA (CONALI). **Anais**. João Pessoa: Mídia, 2014, 1054 p.
- HOWELL, Peter. **Textual procedures and strategies in the translation of manga and anime dialogue**. Dissertação (Doutorado) – Universidade de Edimburgo, 2004.
- INSTITUTO PRÓ-LIVRO. **Retratos da leitura no Brasil 4**. Org. Zoara Failla. Rio de Janeiro: Sextante, 2016. 298 p. Disponível em: <http://prolivro.org.br/home/images/2016/RetratosDaLeitura2016_LIVRO_EM_PDF_FINAL_COM_CAPA.pdf> Acesso em: 22 jun. 2019.
- JOKO, A. T. **Análise contrastiva dos sistemas fonológicos do japonês e do português**: subsídios para o ensino de japonês para falantes do português do Brasil. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Universidade de Brasília, 1987. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/9595/1/1987_AliceTamieJoko.pdf> Acesso em: 26 ago. 2019.
- JUNG IM, Yun. As Escritas Coreana e Japonesa: Dois caminhos Tradutórios. In: **Revista de Estudos Orientais**, n. 5, 2006. p. 139-149.

KAMERMANS, Michiel. **An Introduction to Japanese Syntax, Grammar and Language**. 2009. Disponível em: <<https://www.nihongoresources.com/media/An%20introduction%20to%20Japanese%20-%20Syntax,%20Grammar%20&%20Language.pdf>> Acesso em: 14 mai. 2019.

LEITÃO, R. G. de C. Estratégias na tradução de onomatopeias japonesas nos mangás: reflexões e classificação. **Tradterm**, São Paulo, v. 16, p. 281-311, 2010. ISSN 2317-9511. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/46322>>. Acesso em: 24 abr. 2018.

LUYTEN, Sonia. Onomatopeias e mimesis no mangá: a estética do som. **Revista USP**. São Paulo, 2002, n. 52. p. 176-188.

MACHADO, D. S. **Estudo da tradução de *gitaigo* nos quadrinhos japoneses através da Teoria de Escopo**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras) – Universidade de Brasília, 2015.

MOLINÉ, A. **O grande livro dos mangás**. São Paulo: Jbc, 2004. 225 p.

OKA, A. M. Mangás traduzidos no Brasil. In. LUTYEN, S. B. (Org.). **Cultura pop japonesa**. São Paulo: Hedra, 2005. p. 85-94.

OKYAYUZ, A. Ş. Examining the Translation and *Scanlation* of the Manga *Naruto* into Turkish from a Translator's Perspective. **International Journal of English Language & Translation Studies**. 5(3), 2017. p. 161-173.

PINTO, F. L. R. Mangás (in)traduzidos no Brasil. **Cultura & Tradução**, João Pessoa, n. 3, v. 1, 2014. p. 364-376.

VASCONCELLOS, P. V. F. **Mangá-Dô**, os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas. Dissertação (Mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro, 2006.

VENUTI, Lawrence. **The translator's invisibility: a history of translation**. London/New York: Routledge, 1995.

YAGI, Norihiro. **Claymore**. Tóquio: Shueisha, 2001-2014. 27 v.

YAGI, Norihiro. **Claymore**. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini Brasil, 2002-2015. 27 v.

ZANETTIN, Federico. Comics in translation: an overview. In: ZANETTIN, Federico (org.). **Comics in Translation**. Manchester: Saint Jerome, 2009. p. 1-32.

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, **Yasmim Timoteo da Silva, 9.215.233**, 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.

Yasmim Timoteo da Silva
[nome e assinatura do aluno]