

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA**  
**INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA**  
**CURSO DE TRADUÇÃO**

**LUCAS DINIZ AMADO**



**AS ONOMATOPEIAS DO PRIMEIRO CAPÍTULO DO MANGÁ**  
***VAGABOND* TRADUZIDAS PARA O PORTUGUÊS BRASILEIRO E**  
**PARA O INGLÊS NORTE-AMERICANO**

Translation

Uberlândia/MG  
2020

**LUCAS DINIZ AMADO**

**AS ONOMATOPEIAS DO PRIMEIRO CAPÍTULO DO MANGÁ  
*VAGABOND* TRADUZIDAS PARA O PORTUGUÊS BRASILEIRO E  
PARA O INGLÊS NORTE-AMERICANO**

Monografia apresentada ao Curso de Tradução do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para a obtenção do Grau de Bacharel em Tradução.

Orientadora: Profa. Dra. Marileide Dias Esqueda

Uberlândia/MG  
2020

**LUCAS DINIZ AMADO**

**AS ONOMATOPEIAS DO PRIMEIRO CAPÍTULO DO MANGÁ  
VAGABOND TRADUZIDAS PARA O PORTUGUÊS BRASILEIRO E  
PARA O INGLÊS NORTE-AMERICANO**

Monografia apresentada ao Curso de Tradução do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para a obtenção do Grau de Bacharel em Tradução. Orientadora: Profa. Dra. Marileide Dias Esqueda.

Banca de Avaliação:

Prof. Dr. Marileide Dias Esqueda – UFU  
Orientadora

Prof. Dr. Leonardo Francisco Soares – UFU  
Membro

Prof. Dr. Márcio Issamu Yamamoto – UFJ  
Membro

Uberlândia (MG), 19 de Novembro de 2020

## RESUMO

*Vagabond* é o mangá escrito e ilustrado por Takehiko Inoue, publicado em 1999, baseado no romance *Musashi*, publicado, em capítulos, em 1935, de Eiji Yoshikawa. Tem como inspiração a vida e as aventuras de um dos maiores samurais do Japão, Miyamoto Musashi, durante o xogunato Tokugawa, sendo esse o último. O mangá *Vagabond* é repleto de ação e suas onomatopeias auxiliam, junto à imagem, a conceder movimento e dinâmica para a narrativa. Para a presente monografia foi escolhido o primeiro capítulo do primeiro volume desse mangá, traduzido para o português brasileiro por Dirce Miyamura e para o inglês norte-americano por Yuji Oniki. Por apresentar uma grande quantidade de onomatopeias, tanto dentro quanto fora de balões, com 221 ocorrências coletadas, esse capítulo se mostra, para além de sua quantidade, complexo, tornando-se em um desafio para que seus tradutores pudessem encontrar soluções tradutórias. As onomatopeias possibilitam por vezes interpretações subjetivas e são usualmente relegadas a segundo plano nos estudos linguísticos (AZARI; SHARIFIFAR, 2017). Portanto, este trabalho busca identificar e analisar, com base na literatura e nos Estudos Descritivos da Tradução, os fenômenos onomatopaicos encontrados neste primeiro capítulo do mangá *Vagabond*, fazendo uso do material original, escrito em japonês, traduzido para o Brasil e para os países anglófonos da América do Norte. Os resultados mostram diferenças entre as traduções analisadas, sendo a criação de onomatopeias uma estratégia tradutória recorrente na tradução brasileira e a omissão desse recurso linguístico uma estratégia recorrente na tradução norte-americana.

Palavras-chave: *Vagabond*; Estudos Descritivos da Tradução; Análise comparativa textual; Mangá; Onomatopeia.

## ABSTRACT

*Vagabond* is the manga written by Takehiko Inoue, published in 1999, based on the novel *Musashi* written by Eiji Yoshikawa, published in chapters, in 1935. It was inspired on the adventures and battles of one of the most famous samurais of the Tokugawa Japanese shogunate, Miyamoto Musashi. The manga *Vagabond* is full of action and its onomatopoeias, side by side with the image, help to draw up its narrative the movement and dynamics needed. The first chapter of the first volume of this manga was chosen for this study, translated to Brazilian Portuguese by Dirce Miyamura, and to American English by Yuji Oniki. As it is composed with a great quantity of onomatopoeias inside and outside balloons, with 221 collected occurrences for this analysis, this chapter shows itself, beyond its quantity, complex for translators to find translational solutions. The onomatopoeias can sometimes be subjectively interpreted, and usually have a secondary status of investigation in Linguistics (AZARI; SHARIFIFAR, 2017). Thus, this study seeks to identify and analyze the onomatopoeic phenomena found in this first chapter using related theories, the Descriptive Translations Studies, and taking the original material, written in Japanese, as reference, comparing it with the translated materials to Brazil and to the North American Anglophones countries. The results show differences between the analyzed translations, being the creation of onomatopoeias a frequent translation strategy applied in the Brazilian translation, and omission of this linguistic resource the most common translation strategy applied in the North American translation.

Keywords: *Vagabond*; Descriptive Translation Studies; Comparative analysis; Manga; Onomatopoeia.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

IMAGEM 1	LOCALIZAÇÃO DOS ESTUDOS DESCRITIVOS DA TRADUÇÃO NO MAPA DE HOLMES CAMPO DOS ESTUDOS DA TRADUÇÃO	11
FIGURA 1	HIRAGANA	18
FIGURA 2	KATAKANA	18
FIGURA 3	CAPA DO MANGÁ ORIGINAL	21
FIGURA 4	CAPA DO MANGÁ TRADUZIDO PARA O BRASIL	22
FIGURA 5	CAPA DO MANGÁ TRADUZIDO PARA A AMÉRICA DO NORTE	22
IMAGEM 2	PLANILHA ELETRÔNICA	24
IMAGEM 3	COLUNA 9 DA PLANILHA ELETRÔNICA	25
IMAGEM 4	COLUNA 9 DA PLANILHA ELETRÔNICA	25
GRÁFICO 1	ONOMATOPEIAS PRESENTES NO MANGÁ	26
GRÁFICO 2	ONOMATOPEIAS REFERENTES ÀS TRADUÇÕES	28
GRÁFICO 3	ONOMATOPEIAS PRESENTES EM BALÕES	30
GRÁFICO 4	ONOMATOPEIAS PRESENTES EM BALÕES	30
GRÁFICO 5	ONOMATOPEIAS PRESENTES EM BALÕES	31
GRÁFICO 6	ONOMATOPEIAS PRESENTES FORA DE BALÕES	32
QUADRO 1	ONOMATOPEIAS REFERENTES À EXAUSTÃO	34
QUADRO 2	OCORRÊNCIAS DE ONOMATOPEIAS DE EXAUSTÃO	35
FIGURA 6	ONOMATOPEIA ORIGINAL “GUGU”	37
FIGURA 7	ONOMATOPEIA “GUGU” PORTUGUÊS BRASILEIRO	37
FIGURA 8	ONOMATOPEIA “GUGU” INGLÊS NORTE-AMERICANO	38
FIGURA 9	ONOMATOPEIA ORIGINAL JAPONÊS	38
FIGURA 10	ONOMATOPEIA PORTUGUÊS BRASILEIRO	39
FIGURA 11	ONOMATOPEIA EXPLICADA EM INGLÊS NORTE-AMERICANO	39
FIGURA 12	ONOMATOPEIA ORIGINAL JAPONÊS	40
FIGURA 13	ONOMATOPEIA EXPLICADA EM PORTUGUÊS BRASILEIRO	40
FIGURA 14	ONOMATOPEIA INGLÊS NORTE-AMERICANO	41
FIGURA 15	OMISSÃO DE ONOMATOPEIA EM INGLÊS NORTE-AMERICANO	42
FIGURA 16	TRADUÇÃO EM PORTUGUÊS BRASILEIRO	42
FIGURA 17	ORIGINAL JAPONÊS	43
FIGURA 18	OMISSÃO DE ONOMATOPEIA EM INGLÊS NORTE-AMERICANO	43
FIGURA 19	TRADUÇÃO EM PORTUGUÊS BRASILEIRO	44
FIGURA 20	ORIGINAL JAPONÊS	44
FIGURA 21	REDUÇÃO DE ONOMATOPEIA EM INGLÊS NORTE-AMERICANO	45
FIGURA 22	TRADUÇÃO EM PORTUGUÊS BRASILEIRO	45
FIGURA 23	ORIGINAL JAPONÊS	46
FIGURA 24	GLOSSÁRIO EM PORTUGUÊS BRASILEIRO	47
FIGURA 25	GLOSSÁRIO EM INGLÊS NORTE-AMERICANO	48
FIGURA 26	COMO LER UM MANGÁ VERSÃO BRASILEIRA	49
FIGURA 27	COMO LER UM MANGÁ VERSÃO NORTE-AMERICANA	49
FIGURA 28	ONOMATOPEIAS TRADUZIDAS EM NARUTO	51
IMAGEM I	PLANILHA ELETRÔNICA	57
IMAGEM II	PLANILHA ELETRÔNICA	58
IMAGEM III	PLANILHA ELETRÔNICA	59
IMAGEM IV	PLANILHA ELETRÔNICA	60
IMAGEM V	PLANILHA ELETRÔNICA	61
IMAGEM VI	PLANILHA ELETRÔNICA	62
IMAGEM VII	PLANILHA ELETRÔNICA	63

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>8</b>
<b>CAPÍTULO 1 – BUSCANDO UMA MELHOR COMPREENSÃO SOBRE OS MANGÁS E AS ONOMATOPEIAS NELES PRESENTES.....</b>	<b>13</b>
<b>1.1 História dos mangás.....</b>	<b>13</b>
<b>1.2 Conceitos e definições das onomatopeias.....</b>	<b>15</b>
<b>1.3 Complexidade das traduções das onomatopeias .....</b>	<b>16</b>
<b>CAPÍTULO 2 – DESCRIÇÃO DOS MATERIAIS E OS PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS .....</b>	<b>21</b>
<b>CAPÍTULO 3 – ANALISANDO AS ONOMATOPEIAS TRADUZIDAS PARA O PORTUGUÊS BRASILEIRO E O INGLÊS NORTE-AMERICANO .....</b>	<b>26</b>
<b>3.1 Análise geral .....</b>	<b>26</b>
<b>3.2 A que se referem as onomatopeias japonesas e suas respectivas traduções para o português brasileiro e o inglês norte-americano .....</b>	<b>29</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>52</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>54</b>
<b>REFERENCIAS CONSULTADAS .....</b>	<b>57</b>
<b>APÊNDICE .....</b>	<b>58</b>

## INTRODUÇÃO

O mangá<sup>1</sup> *Vagabond*, escrito e ilustrado por Takehiko Inoue, retrata a história, adaptada do romance japonês *Musashi*, escrito por Eiji Yoshikawa, de uma das figuras mais famosas e populares do Japão no fim de seu período feudal. É contada a vida de Miyamoto Musashi, conhecido também como Shinmen Takezō, nome atribuído à personagem na história em quadrinhos. O romance foi publicado, em capítulos, em 1935, no Japão, pelo jornal *Asahi Shimbun*. Seu enredo fictício sobre a vida, as aventuras e a ascensão do samurai mais famoso da história japonesa, que viveu entre 1584 e 1645, conta com a presença de outras figuras históricas.

O termo “mangá” é designado para as histórias em quadrinhos de origem japonesa. A palavra pode ser dividida em duas unidades “man” 漫 – involuntário; e “ga” 画 – figura, imagem.

A editora brasileira JBC disponibiliza, em seu website, um breve panorama sobre a origem do termo e a história da origem dos mangás:

Embora as primeiras manifestações dos quadrinhos japoneses datem ainda do século XI, com caricaturas cômicas de animais chamadas “chôjûngiga”, foram necessários 600 anos para que o termo “mangá” efetivamente surgisse. Foi em 1814 que o pintor Katsushika Hokusai lançou o primeiro encadernado contendo uma coleção de histórias com desenhos sequências. A série, que teve 15 volumes, foi batizada de “Hokusai Mangá”. A partir daí os quadrinhos japoneses passaram a ser chamados de “mangás”, no entanto, essa denominação seria consolidada somente no Japão pós-Segunda Guerra, já nos anos 1950, com as obras de Osamu Tezuka. (Editora JBC, 2019).

Os mangás apresentam leituras diferentes das histórias em quadrinhos ocidentais, que são lidas da esquerda para a direita. As produções japonesas são lidas de cima para baixo, da direita para esquerda, tornando-as ainda mais peculiares. Além disso, os mangás fazem uso de um recurso linguístico muito importante para esse gênero narrativo, que são as onomatopeias.

Mattoso Câmara Jr. (1970, p. 254-255 apud LEITÃO, 2010, p. 289) define onomatopeia como a palavra “que procura reproduzir determinado ruído, constituindo-se em fonemas da língua, que pelo efeito acústico dão melhor impressão deste ruído”. O autor também define as onomatopeias como:

Palavra que traduz, de um modo vivo, os estados d’alma. É uma verdadeira palavra-frase, pela qual o falante, impregnado de emoção, procura exprimir

---

<sup>1</sup> O termo mangá será utilizado ao longo do texto, podendo ser referido de forma intercambiável também como HQ ou HQ japonesa. O termo *comic* se referirá à HQ ocidental.



seu estado psíquico num momento súbito, em vez de se exprimir por uma frase logicamente organizada. (MATTOSO CÂMARA JR., 1977, p. 147 apud MEIRELES, 2007, p.162).

Para melhor se entender as onomatopeias japonesas é preciso compreender um pouco da língua japonesa.

A gramática japonesa possui três alfabetos, são eles: *Kanji*, *Hiragana* e *Katakana*. Em muitos casos a leitura desses diferentes alfabetos/silabários pode ser a mesma, suas peculiaridades se encontram nos *kanji*, que possuem leituras chinesas *On'yomi* ou japonesa *Kun'yomi*, e *katakana* para a leitura de palavras estrangeiras, nomes e onomatopeias. Os *kanji* representam ideias, diferentemente dos *katakana* e *hiragana* que, em sua essência, representam sons. Retirado do livro didático de japonês, *Japonês em Quadrinhos*, têm-se a classificação de *hiragana*:

[...], é o mais comum, já que é utilizado para escrever as palavras genuinamente japonesas, em contraste com o *katakana*, usado principalmente para estrangeirismos, [...]. Uma palavra é escrita em *hiragana* quando não pode ser escrita em *kanji*, quando o *kanji* está fora da lista de <kanjis de uso corrente> ou quando a pessoa que escreve não lembra o *kanji* correspondente à palavra. (BERNABÉ, 2005, p. 25).

Por outro lado, o *katakana* é explicado da seguinte maneira:

[...] o uso mais básico e evidente do *katakana* é o da transcrição para o japonês de palavras estrangeiras que tenham sido previamente adaptadas à pobre fonética nipônica. [...] outro uso do *katakana* é, por exemplo, sua função como elemento de destaque da forma escrita de uma palavra dentro de uma frase (um pouco como a nossa escrita cursiva). Por último, esse silabário também é utilizado para representar onomatopeias, motivo pelo qual é extremamente frequente ver palavras escritas em *katakana* nas páginas de qualquer história em quadrinhos. (BERNABÉ, 2005, p. 34).

Como apresentado por Bernabé (2005), o “*Katakana*” é o alfabeto mais utilizado na representação de onomatopeias e o mais utilizado como elemento de destaque. Por esse motivo, a maioria das onomatopeias encontradas no mangá original, escrito em japonês, apresenta “*Katakana*”, especialmente para onomatopeias que ocorrem fora dos balões.

Diante das peculiaridades dos mangás e do conteúdo que os compõem, busca-se, no presente trabalho, analisar como foram traduzidas as onomatopeias do primeiro capítulo do mangá japonês *Vagabond* para as línguas portuguesa (variante brasileira) e inglesa (variante norte-americana). Ambas as traduções foram publicadas por editoras e comercializadas legalmente no Brasil e nos Estados Unidos. A tradução brasileira foi consultada e analisada a partir de sua versão impressa. A tradução norte-americana foi consultada e analisada a partir

de sua versão publicada em um website de escaneamentos, e cujo conteúdo é o mesmo da versão impressa, incluindo as mesmas páginas e onomatopeias que o material comercializado pela editora. Por questões de espaço, este estudo não inclui a análise das traduções feitas por fãs e publicadas na internet também como escaneamentos, prática muito comum de divulgação desse tipo de gênero literário categorizada por seus consumidores por *scanlations*<sup>2</sup>.

Para as questões tradutórias analisadas nesta monografia, foi considerada a lei de interferência proposta por Toury (2012):

Em tradução, fenômenos relacionados ao arranjo do texto-fonte tendem a se imporem sobre o tradutor e a serem transferidos para os textos-alvo, podendo se manifestar no formato de *transferência negativa* (i.e., desvios da norma padrão das práticas codificadas no sistema-alvo), ou no formato de *transferência positiva* (i.e., um aumento na frequência de recursos existentes no sistema-alvo e que podem ser utilizados constantemente). Essa formulação geral implica que a interferência é um padrão [...]<sup>3</sup>. (TOURY, 2012, p. 310-311, tradução nossa).

Trata-se, assim, de uma pesquisa descritiva, de análise textual e comparativista. No vasto campo dos Estudos da Tradução, o presente trabalho se instala, a partir do modelo de Holmes (2000), nos Estudos da Tradução em sua vertente pura, dos Estudos Descritivos da Tradução.

De acordo com Munday (2016):

Os Estudos Descritivos da Tradução, orientados ao produto, examinam traduções finalizadas. Isso pode envolver a descrição ou a análise de um único par texto-fonte / texto-alvo ou até uma análise comparativa de diversos textos-alvo do mesmo texto-fonte (para uma ou mais línguas-alvo). Esses estudos em menor escala podem se transformar em um amplo objeto de análise de tradução observando-se um período, língua ou texto/discurso específico. Seriam exemplos disso as traduções do século XXI ou relatórios científicos do par linguístico inglês-chinês. Estudos em larga escala podem ser tanto diacrônicos (seguindo um desenvolvimento ao longo do tempo) quanto sincrônicos (em um único ponto ou período da história). Holmes (ibid.: 185) prevê que “um dos eventuais objetivos dos Estudos Descritivos da Tradução orientados ao produto talvez possa ser um histórico geral de traduções - mesmo que esse objetivo possa soar ambicioso no momento”. (MUNDAY, 2016, p. 17-18, tradução nossa)<sup>4</sup>.

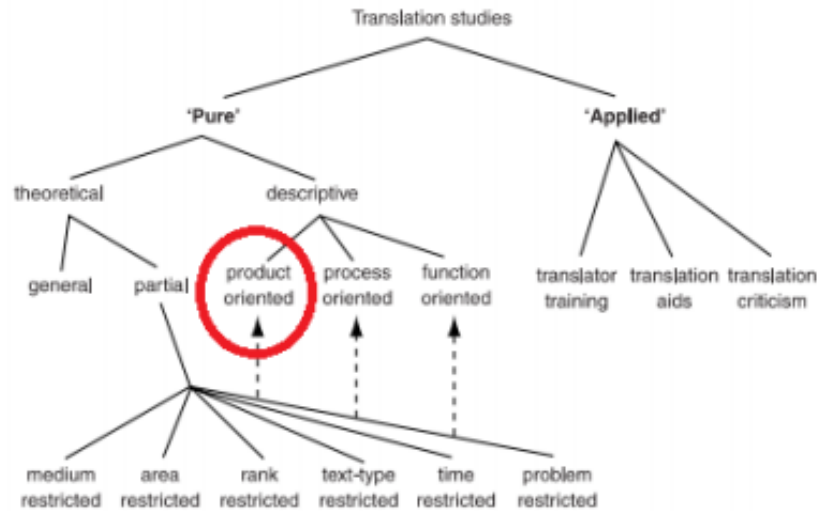
<sup>2</sup> Considerada como a prática de traduzir e editar os escaneamentos de mangás e postá-los na internet. Trata-se da junção das palavras *scan* e *translation*.

<sup>3</sup> [...] in translation, phenomena pertaining to the make-up of the source text tend to force themselves on the translators and be transferred to the target text, whether they manifest themselves in the form of *negative transfer* (i.e., deviations from normal, codified practices of the target system), or in the form of *positive transfer* (i.e., an increase in the frequency of features which do exist in the target system and can be used anyway). This general formulation implies that interference is a kind of *default* [...].

<sup>4</sup> Product-oriented DTS examines existing translations. This may involve the description or analysis of a single ST-TT pair or a comparative analysis of several TTs of the same ST (into one or more TLs). These smaller-scale studies can build up into a larger body of translation analysis looking at a specific period, language or

A imagem a seguir localiza com um círculo vermelho (grifos nossos), com base em Holmes (2000), os Estudos Descritivos da Tradução nos quais apoiamos esta monografia:

**Imagem 1 – Localização dos Estudos Descritivos da Tradução no mapa de Holmes (2000)**



**Fonte: Holmes’s ‘map’ of translation studies em Toury (19995, p. 10) em Munday (2016, p. 17)**

Ancorada nos Estudos Descritivos da Tradução e com base em Toury (2012) de que todo texto sofre níveis mais ou menos abrangentes de interferência por parte do tradutor, esta monografia busca descrever as onomatopeias presentes no mangá *Vagabond* e suas respectivas traduções para as línguas portuguesa e inglesa presentes nas edições brasileira e norte-americana. Indaga-se, portanto, nos termos de perguntas de pesquisa: como foram traduzidas as onomatopeias presentes no primeiro capítulo do primeiro volume de *Vagabond* para as línguas portuguesa e inglesa? Todas as onomatopeias foram traduzidas para ambas as línguas? Em que medida foram reproduzidas as características das onomatopeias japonesas presentes neste mangá, isto é, suas representações fonéticas desejadas, o contexto, a localização na página, se dentro ou fora dos balões?

Espera-se que este trabalho contribua para uma discussão acerca da tradução de onomatopeias nos pares linguísticos japonês-português e japonês-inglês.

Em nível pessoal, este trabalho encontra justificativa no fato do interesse de seu autor tanto pelas culturas ocidentais (brasileira e norte-americana) quanto orientais (japonesa), principalmente quando tais culturas utilizam modelos narrativos como os mangás e as

---

text/discourse type. Examples would be translation in the twenty-first century, in the English< >Chinese language pair, or of scientific reports. Larger-scale studies can be either diachronic (following development over time) or synchronic (at a single point or period in time). Holmes (ibid.: 185) foresees that ‘one of the eventual goals of product-oriented DTS might possibly be a general history of translation – however ambitious such a goal might sound at this time.

histórias em quadrinhos (HQs) para comunicarem suas tradições. Esses modelos narrativos são tão influentes que existem inúmeras produções cinematográficas que envolvem o universo das HQs, tanto da Marvel quanto da DC comics, além de estúdios japoneses, como Kyoto animation e Aniplex, que produzem, anualmente, diversas adaptações oriundas dos materiais impressos. Porém, assim como muitos fãs, a experiência de ler uma narrativa ilustrada como os mangás, gera no leitor uma visão que o universo animado, por vezes, não consegue reproduzir. E, como resultado dessa experiência, as onomatopeias conseguem transformar o estático em dinâmico na leitura.

Além desta introdução, este trabalho está composto da seguinte forma: apresentação dos materiais, de seu autor e de seus tradutores, os procedimentos metodológicos, a análise de dados e os resultados.

## CAPÍTULO 1 – BUSCANDO UMA MELHOR COMPREENSÃO SOBRE OS MANGÁS E AS ONOMATOPEIAS NELES PRESENTES

Esta seção do trabalho se preocupa em expor e abordar teorias e dados sobre a história dos mangás e HQs, conceitos e definições das onomatopeias, além da complexidade das traduções das onomatopeias.

### 1.1 História dos mangás

Histórias contadas a partir de imagens estão presentes no mundo desde início da humanidade.

Imagens em sequência que contam uma narrativa, como as pinturas rupestres, ou as HQs, podem receber diferentes nomes e categorias, como *comics*, charge, tirinha, quadrinhos, mangá e gibi. Cada uma dessas categorias vincula-se a um meio específico e detém características que as difere. Independentemente de sua categoria, todas elas ilustram um movimento narrativo. Para Guimarães (1999):

História em Quadrinhos é a forma de expressão artística que tenta representar um movimento através do registro de imagens estáticas. Assim é História em Quadrinhos toda produção humana, ao longo de toda sua história, que tenha tentado narrar um evento através do registro de imagens, não importando se esta tentativa foi feita numa parede de caverna há milhares de anos, numa tapeçaria, ou mesmo numa única tela pintada. (GUIMARÃES, 1999, p. 6).

O surgimento das histórias em sequência variou de acordo com a cultura e o tempo histórico de cada sociedade, das pinturas em paredes de cavernas aos vitrais em igrejas, segundo Carlos (2009), e tinham como propósito inicial contar a história da humanidade e registrá-la, dado que antigamente a escrita e a leitura não eram difundidas. O reconhecimento dessa arte, todavia, só teve seu nome consolidado como HQ no fim do século XIX e início do XX, com o surgimento dos quadrinhos destinados aos jovens com histórias de super-heróis.

Ao longo dos anos essa modalidade narrativa ganhou notoriedade, sendo distribuída em todo o globo. Alguns mais famosos, como *Batman* e *Superman*, receberam suas adaptações para o cinema devido ao grande sucesso, o seriado *The Batman*, em 1943, e das 17 curtas-metragens de *Superman*, da Paramount, exibidos nos cinemas norte-americanos entre 1941 a 1943<sup>5</sup>. Das adaptações japonesas, a mais expressiva para o mundo ocidental foi a adaptação de *Akira* para os cinemas em 1988, que ganhou notoriedade e propiciou a

---

<sup>5</sup> Informações coletadas na wikipedia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Batman> e [https://pt.wikipedia.org/wiki/Superman\\_no\\_cinema](https://pt.wikipedia.org/wiki/Superman_no_cinema). Acesso em: 19 nov. 2019.

divulgação para o mundo ocidental as histórias em quadrinhos japonesas, como destaca Fonseca (2011).

Muito anterior às produções em material encadernado, os desenhos japoneses eram feitos em rolos de papel arroz. Carlos (2009) chama a atenção para a origem dos mangás ao final do século VII, chamados inicialmente de *Ê-makimono*, sofrendo várias modificações, como o estilo, onde eram desenhados, como eram veiculados, a arte gráfica dos desenhos e as histórias que contavam ao longo das eras japonesas.

O mangá, de origem nipônica, tem hoje um papel de destaque nos países ocidentais. Não muito diferente das produções ocidentais, as histórias em quadrinhos japonesas estão presentes no mundo oriental desde o início da civilização japonesa, com relatos da vida cotidiana e contos sagrados escritos por sacerdotes budistas.

De acordo com a Editora JBC, como já mencionado, o mangá é a junção de dois caracteres: “*man*” (involuntário) e “*ga*” (desenho, imagem), portanto “desenho involuntário”. Ainda conforme definido pelo site da editora, o termo “mangá” foi cunhado pelo pintor japonês Katsushika Hokusai, em 1814, que lançou a primeira versão encadernada de uma coleção de histórias animadas em sequência sob o nome de *Hokusai Mangá*. Porém, somente depois da Segunda Guerra Mundial, em 1950, as HQs japonesas começariam a adotar o termo “mangá”.

Os mangás, diferentemente das produções ocidentais, são geralmente menores em tamanho, porém mais volumosos. Em sua maioria são compostos por vários volumes de uma mesma história, sendo cada volume dividido em capítulos. São predominantemente em preto e branco, exceto as quatro primeiras páginas, que em algumas coleções costumam ser coloridas e confeccionadas com um material diferente. Essas páginas iniciais, consideradas especiais, são alvo de pesquisas acadêmicas no campo das artes, como no caso do trabalho “*Considerações sobre as cores e as estratégias narrativas de Vagabond*”, de Silva e Bittencourt (2013).

A leitura de um mangá se difere da leitura convencional estruturada no ocidente, ou seja, da esquerda para a direita. O modelo oriental deve ser lido da direita para a esquerda. A fim de auxiliar o leitor iniciante dos mangás, é comum encontrar, nas versões traduzidas, na página final, ou inicial, instruções, para os leitores ocidentais, sobre como se ler a HQ nipônica.

Segundo Carlos (2009), os mangás chegaram ao Brasil entre 1980 e 1990, cativando novos leitores para esse gênero, ainda pouco conhecido. Além disso, chama a atenção o fato de que as HQs japonesas conquistaram um público que, no Brasil, e quiçá no mundo ocidental,

estava sendo deixado de lado pelo novo modelo de comunicação, isto é, o público feminino (GUSMAN, 2009, p. 79-84 apud CARLOS 2009). Com a chegada dos mangás ao ocidente, o gênero *Shoujo*, conhecido no Japão por ser dedicado ao público feminino, com histórias de amor e a vida cotidiana de garotas e mulheres, conseguiu fazer com que se expandissem os horizontes e o mercado consumidor de mangás.

As histórias em quadrinhos são objeto de estudo de diversas áreas do conhecimento, desde as Artes, que analisam os traços e cores dos desenhos, até as faculdades de comunicação, que investigam as narrativas envolventes desses materiais, que podem abranger contos históricos ou ficcionais. Muitos estudos, no Brasil, envolvem inclusive pesquisas sobre os benefícios do ensino, em sala de aula, por meio dessas narrativas de desenhos em sequência, conforme apontado em Paiva (2009).

De acordo com Vergueiro e Santos (2014), as pesquisas sobre HQs tiveram início nos anos de 1940, principalmente nos Estados Unidos, quando as vendas em massa de HQs eram o foco do comércio editorial, principalmente entre crianças e jovens, com o surgimento das revistas de super-heróis e de desenhos animados como *Tom & Jerry*. No entanto, ainda segundo os mesmos autores, pode-se dizer que as pesquisas, em meio acadêmico, se iniciaram no Brasil em 1960 e se instalando nas faculdades da Comunicação em 1970.

À parte a tais questões históricas e de pesquisa, as HQs contam histórias por imagens, textos e onomatopeias dentro e fora dos balões, tema principal desta monografia.

## **1.2 Conceitos e definições das onomatopeias**

Uma das características mais importantes, que liga a imagem, a escrita e a narrativa, no mangá, são as onomatopeias. São mais comuns em histórias em quadrinhos por apresentarem espontaneidade e serem impactantes, consideradas, assim, indispensáveis para a construção de uma narrativa em quadros, podendo servir como elemento direcionador à leitura, como exemplificado por Leitão (2011).

Evanildo Bechara, na Moderna Gramática Portuguesa, define as onomatopeias pelo “[...] emprego de fonema em vocábulo para descrever acusticamente um objeto pela ação que exprime” (2009, p. 77). Ainda completa dizendo que são comuns as onomatopeias que conseguem representar os sons emitidos por animais e objetos.

Como mencionado na Introdução deste trabalho, as onomatopeias são abundantemente inseridas em mangás e histórias em quadrinhos em geral.

A utilização das onomatopeias é mais comum em HQs que em prosa e até mesmo na fala. Textos em prosa não são comumente dotados de onomatopeias em sua construção, diferentemente de HQs que utilizam as onomatopeias para conferir sonoridade aos acontecimentos durante a narração.

A utilização de onomatopeias que estão ligadas ao conteúdo de um texto ou de determinada fala, sendo utilizadas como recurso linguístico de imitação de um som e que contribui para a ambientação da história, podem possuir características emocionais, ao contrário de serem simples reproduções de um barulho ou som emitido por uma pessoa, objeto ou animal.

As onomatopeias possuem diferentes funções e aspectos, dependendo do modelo de narrativa em que são inseridas. Essas representações sonoras são pouco utilizadas, como já mencionado, em prosa, com exceção de transcrições que possam conter a representação sonora de algum ser ou objeto que o falante possa ter enunciado. Na fala, por exemplo, esse recurso mimético pode ocorrer, mesmo que com menor intensidade. Meireles (2007) caracteriza as onomatopeias como:

[...] a visualização de sons paralinguísticos e ambientais que, assim como os efeitos sonoros do cinema, são indispensáveis para a elaboração da sua mensagem. Com pouca expressão na literatura tradicional, na qual se prioriza a descrição de ruídos [...], as onomatopeias encontram seu “habitat natural” nas histórias em quadrinhos, onde assumem várias funções além de representar sons e ruídos: elas também podem criar um “fundo emocional”, à semelhança da trilha sonora nos filmes, ou ainda servir como elemento de direcionamento da leitura. (MEIRELES, 2007, p. 158).

Junto às pesquisas de HQs, as onomatopeias, que compõem grande parte do enredo de suas histórias, fornecem ao leitor o “movimento das imagens” e concedem dinamicidade ao texto. Por ocorrerem abundantemente em mangás, indaga-se como teriam sido traduzidas as onomatopeias, no caso aqui estudado do mangá *Vagabond*, principalmente em se tratando daquelas que ocorrem tanto dentro quanto fora de balões, e que, em certos casos, ocupam toda a página.

### **1.3 Complexidade das traduções das onomatopeias**

Cohn (2013) tenta definir as HQs, mangás, charges, tirinhas etc., não como uma categoria literária à parte, mas como uma modalidade caracterizada por sua linguagem visual, que congrega tanto o meio textual quanto visual, criando assim uma história em sequência. Portanto, os estudos sobre essa produção artística não devem ser separados quando estudados,



dividindo a análise textual da análise visual, mas agrupados, considerados como uma única unidade. Segundo o mesmo autor, escritores de histórias em quadrinhos tendem a considerar seus trabalhos como obras narrativas e escritas únicas e não desenhos.

Calil e Del Re (2009) chamam a atenção para o fato de que as onomatopeias podem ser mais complicadas de serem explicadas que uma simples representação do som ou ruído de pessoas, animais ou objetos:

[...] sua delimitação perde seus contornos linguísticos precisos quando tentamos estabelecer suas fronteiras com noções como “interjeição”, “expressões onomatopaicas” e “palavras expressivas”. [...] ao observarmos histórias em quadrinhos, gênero particularmente caro às suas manifestações, seu caráter semiótico, associado às “metáforas visuais” e às “figuras cinéticas”, faz da onomatopeia um fenômeno que suspende seus contornos estritamente linguísticos. (CALIL; DEL RE, 2009, p. 20).

Calil e Del Re (2009) ainda explicam que para se definir uma onomatopeia, principalmente aquelas presentes em HQs, é preciso primeiro analisá-las em contexto junto às imagens, grafia, tamanho, cor, posição. Ou seja, a onomatopeia na história em quadrinhos não é uma simples sequência de letras, que imitam ou sugerem determinado som. Ela deve ser analisada junto a outros elementos, como imagens, grafia, tamanho, cor, posição, pois o conjunto desses elementos contribui para sua plena significação.

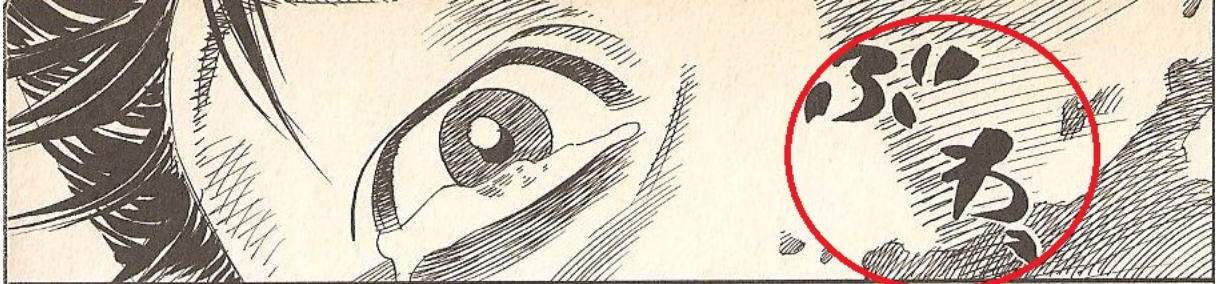
Assim, numa análise tradutória, será também necessário que esses elementos sejam levados em consideração. A tradução da onomatopeia em HQs exige que esta análise global seja feita, pois os elementos gráficos podem ou não – a depender da decisão dos tradutores e das editoras – reconstruir a onomatopeia em outras línguas e, conseqüentemente, o seu potencial expressivo. “Enfim, a onomatopeia, nas HQs, aponta a necessidade de se refletir sobre a relação entre as ‘vozes’ e o ‘som’ linguisticamente representados e a imagem referida” (CALIL; DEL RE, 2009, p. 20).

Conforme já apontado, o japonês possui três tipos de escritas diferentes, sendo eles: *Katakana*, *Hiragana* e *Kanji*. Para a escrita das onomatopeias é mais comum o *katakana*, já que esse alfabeto, segundo Bernabé (2005) é o da transcrição para o japonês de palavras estrangeiras que tenham sido previamente adaptadas à pobre fonética nipônica.

As outras duas formas de escrita da língua japonesa – os *kanjis* e o alfabeto *hiragana* – são mais utilizadas para palavras de raiz nipônica, não sofrendo a função de destaque. No entanto, é comum encontrar algumas onomatopeias escritas com o *hiragana*, mesmo que seja bem menor a sua frequência, se comparada ao *katakana*. Segundo Bernabé (2005), não há regra que determine com qual silabário a onomatopeia deva ser escrita; isso dependerá do

autor e da ênfase que ele queira dar. Circuladas em vermelho (grifos nossos), nas FIGURAS 1 e 2, estão as onomatopeias escritas com *Hiragana* e *Katakana*, sendo em *hiragana* uma representação de choro (BUWA) e em *katakana* uma representação de bater em algo (BA).

Figura 1 – Hiragana



Fonte: Mangá *Vagabond*, volume 1, p. 13 Morning, 1999.

Figura 2 – Katakana



Fonte: Mangá *Vagabond*, volume 1, p. 19 Morning, 1999.

Segundo Luyten (2002), para o japonês, existem definições que dividem as onomatopeias e mimeses em quatro categorias: *Giseigo*, pessoas e animais; *Gitaigo*, estados e condições de objetos e seres; *Giongo*, sons emitidos por objetos inanimados; *Gijogo*, expressa sentimentos e emoções humanas.

Nos mangás, as onomatopeias mais recorrentes ocorrem no corpo da imagem, ou seja, fora dos balões, portanto, é mais comum encontrar aquelas caracterizadas como *Giongo* (sons emitidos por objetos inanimados) e *Giseigo* (pessoas e animais). As demais ocorrem em balões e são menos frequentes. Isso pode estar relacionado ao fato de haver estreita relação entre o significado do texto escrito e sua ilustração. Segundo Luyten (2002):

[...] As onomatopeias foram, sem dúvida, a solução mágica encontrada pelos artistas [...]. O efeito plástico de um *crack!*, *zom!*, *splash!* ou *whoosh!* dava uma complementação eficiente à imagem e adicionou aos quadrinhos uma nova dimensão estética. E mais importante do que isso: o próprio leitor poderia imaginar ou regular a frequência do som conforme sua vontade. (LUYTEN, 2002, p. 179).

As onomatopeias, como um recurso que concede movimento e dá voz às imagens em HQs, devem receber atenção especial ao se traduzir um *comic* ou um mangá. Isso se deve ao fato de que buscando traduzir uma onomatopeia, os tradutores não estarão preocupados apenas em reproduzir os sons que aquele ser ou objeto emite, mas em adequá-los a um padrão cultural, em que o público-alvo daquela tradução possa identificar a que se refere aquela onomatopeia e interpretar a ação da imagem.

Aludindo aos conceitos de onomatopeia revisitados anteriormente, é possível visualizar um padrão: onomatopeias e mimeses seguem um padrão cultural dependendo da visão do autor e dos tradutores e das editoras, e buscam destacar para o leitor uma visão e sonoridade comuns entre quem escreve e quem lê. No entanto, há aquelas que já estão consagradas na língua e no ideário cultural das pessoas, como o latido de um cachorro, onomatopeia frequentemente discutida entre as pessoas na internet sobre os diferentes modos como são interpretados os sons emitidos pelo animal. Em português brasileiro, a sonoridade emitida pelos cachorros é mais comumente representada por “AU-AU”, em inglês por “WOOF-WOOF” e em japonês “WAN-WAN”. Ainda que o autor ou tradutor tente criar uma nova onomatopeia para um som não comum ao leitor ou de uma ação ou objeto fictício, o consciente comum consegue distinguir aquele som naquela língua através da imagem: isso faz com que as análises de onomatopeias, em HQs, necessitem ser implementadas junto à imagem em que são concebidas. Quando se tem a imagem junto ao som, é possível que o leitor construa a ideia de movimento da narrativa, possibilitando a imaginação da sonoridade das ações na realidade.

Assim, a escolha dos mangás como objeto de estudo deste trabalho teve maior peso se comparado aos *comics* ocidentais, uma vez que os mangás costumam possuir mais onomatopeias do que um *comic* ocidental, mesmo que em ambos a representação da onomatopeia possa ser apresentada da mesma maneira, ou com diferentes grafias, tamanhos e posição (podendo ser alocados em balões e/ou junto à imagem). Além disso, os mangás podem, por serem de produção japonesa, apresentar onomatopeias escritas com diferentes alfabetos. A depender das decisões do tradutor e das editoras, essa alternância de alfabetos pode interferir na tradução da onomatopeia, conferindo, ou não, um destaque para a imagem

ou enfatizando uma ação ou som, mesmo que possa ter ocorrido anteriormente na história com outro alfabeto e representando ideias análogas.

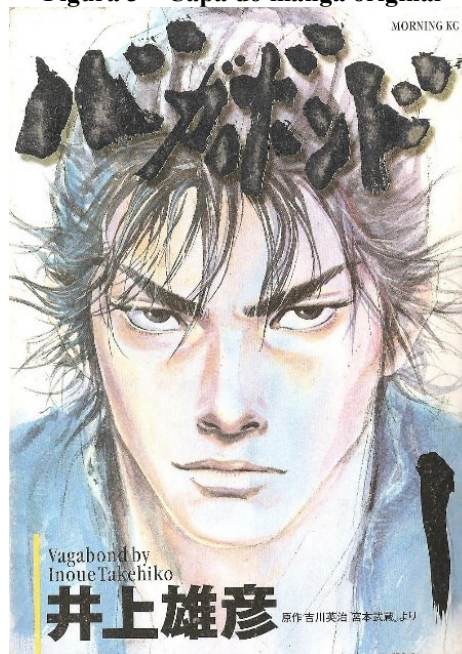
Outros trabalhos, como o de Luyten (2012), que buscam expor e comparar as onomatopeias asiáticas e ocidentais, além de classificá-las e explicar, gramaticalmente, como são utilizadas, são de extrema importância para ampliar esse campo de estudo acerca da tradução das onomatopeias. As onomatopeias, segundo Luyten (2012), e outros teóricos aqui estudados, conferem uma maior visibilidade para o gênero HQ, que envolve tanto imagem quanto representações sonoras. As onomatopeias, por seu caráter subjetivo, podem conceder às culturas novas visões, assim como podem ser interpretadas de diversas maneiras.

Em sequência será explicada a metodologia presente no capítulo dois desta monografia, utilizada para desenvolver a pesquisa, os materiais utilizados, assim como o autor da obra original e seus tradutores para o português brasileiro e para o inglês norte-americano. Ademais, uma breve apresentação do modelo construído para padronizar e classificar as onomatopeias coletadas nas 42 páginas do primeiro capítulo do primeiro volume do mangá *Vagabond* será apresentado junto às propostas e delimitações para o desenvolvimento do capítulo três desta monografia.

## CAPÍTULO 2 – DESCRIÇÃO DOS MATERIAIS E OS PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

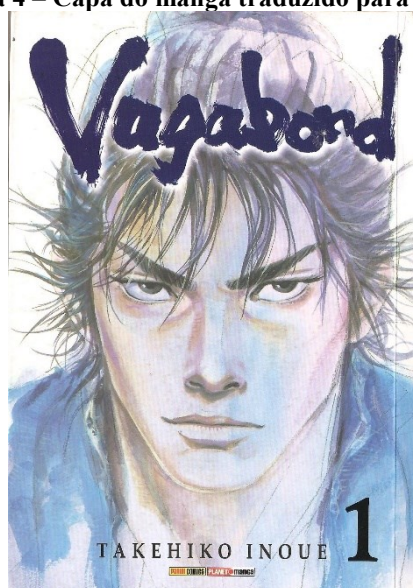
O mangá *Vagabond* é atualmente, no Brasil, divulgado pela editora Panini publicado pela sua divisão Planeta Mangá e licenciado no Japão pela editora Kodansha. Escrito e ilustrado por Takehiko Inoue, é baseado no romance de Eiji Yoshikawa, *Musashi*, e conta a história de um dos maiores e mais famosos samurais da história do Japão, Miyamoto Musashi (1584-1645), conhecido também por criar o estilo de luta *Niten Ichi-ryu* e por ter escrito *O Livro dos Cinco Anéis*, um tratado sobre estratégias militares do Japão e sobre *Kenjutsu* e artes marciais. A história do mangá tem início ao fim da batalha de *Sekigahara*, que marcou o começo do último xogunato do Japão, denominado *Tokugawa*. O personagem principal, Shinmen Takezō, busca fama na guerra, mas acaba sendo perseguido ao fim do conflito, continuando a busca pelo sucesso e se descobrindo como samurai e estrategista. A seguir são apresentadas as capas das versões original e traduzidas do primeiro volume do mangá *Vagabond*. Representadas pelas FIGURA 3, 4 e 5.

Figura 3 – Capa do mangá original



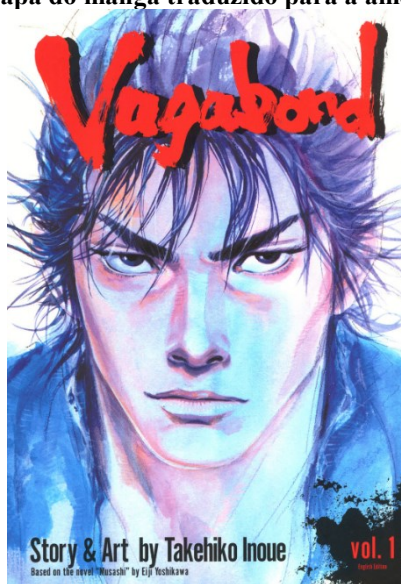
Fonte: Capa do mangá *Vagabond*, volume 1, Morning, 1999.

Figura 4 – Capa do mangá traduzido para o brasil



Fonte: Capa do mangá *Vagabond*, volume 1, Planeta Mangá, 2016.

Figura 5 – Capa do mangá traduzido para a américa do norte



Fonte: Capa do mangá *Vagabond*, volume 1, Viz Comics, 2002.

A história é repleta de conflitos e combates, resultando em diversas cenas em que é necessário o recurso das onomatopeias para dar voz às imagens, além de conferir movimento à narrativa. Como todo mangá, *Vagabond* é completamente desenhado em preto e branco, com exceção das páginas especiais. Lido da direita para a esquerda, difere-se das HQs ocidentais com modelo de leitura da esquerda para a direita. A história completa se divide em 37 volumes vendidos separadamente. A coleção recebeu prêmios em 2000 e em 2002, sendo eles Prêmio de Mangá Kodansha, conferido pela editora que os publica, e O Grande Prêmio do Prêmio Cultural Osamu Tezuka, nomeado em honra ao autor considerado o fundador do

estilo das HQs nipônicas. O prêmio é dedicado ao autor de mangá do ano patrocinado pelo jornal *Asahi Shimbun*.

Para este trabalho foram utilizadas as traduções do mangá *Vagabond* para o português brasileiro, publicada pela editora Panini em sua divisão Planeta Mangá, e assinada pela tradutora Dirce Miyamura, e para o inglês norte-americano, publicada pela editora Viz Comics, assinada pelo tradutor Yuji Oniki.

Para a análise de onomatopeias proposta neste trabalho, foi necessário dividi-las em categorias. Primeiramente, foram coletadas as onomatopeias presentes no primeiro capítulo do primeiro volume do mangá *Vagabond*, alocando-as em uma planilha eletrônica do programa Excel, visando suas definições e contexto. Depois, foram criados critérios de divisão para agrupá-las (em grupos e subgrupos). A princípio, as onomatopeias foram separadas em dois grupos: presentes em balões e fora deles. Para aquelas encontradas em balões, foram criados dois subgrupos: indicadoras de estado e indicadoras de ação. Para as encontradas fora de balões, foram criados quatro subgrupos: ações com participação ativa de personagem; ações com participação passiva ou ativa involuntária de personagem; situações que envolvem estado de personagem e situação aleatória ou complementar. A partir dessas divisões, foi possível traçar hipóteses e conclusões para as traduções das onomatopeias coletadas.

Conforme já salientado, o mangá original foi escrito por Takehiko Inoue, publicado pela editora *Kodansha* na revista semanal *Weekly Morning*. A obra teve sua estreia em 1999, no Japão, e passou a ser comercializada no Brasil em 2001, inicialmente pela editora Conrad e em 2016 licenciado pela editora Panini, e em 2002 nos Estados Unidos pela editora Viz Comics.

Takehiko Inoue<sup>6</sup> é o pseudônimo de Takehiko Nariai, famoso mangaká<sup>7</sup> japonês. Nasceu em Kyushu, a terceira maior ilha do arquipélago japonês, no dia 12 de janeiro de 1967. Teve sua estreia como quadrinista em 1988 com o mangá *Kaede Purple* e dentre suas obras mais conhecidas estão o objeto de pesquisa da presente monografia, *Vagabond*, e *Slam Dunk*, que recebeu uma adaptação animada em 1993. O autor recebeu diversos prêmios, tais como: 40º Shogakukan Manga Award, 24º Kodansha Manga Award, 6º Prêmio Cultural Osamu Tezuka e 2º Prêmio Asiagraph.

---

<sup>6</sup> Informações coletadas na wikipedia. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Takehiko\\_Inoue](https://pt.wikipedia.org/wiki/Takehiko_Inoue). Acesso em: 10 jun, 2020.

<sup>7</sup> Mangaká é o termo japonês atribuído aos autores de histórias em quadrinhos no Japão.

No caso da tradutora brasileira, além de traduzir *Vagabond* (2016), Dirce Miyamura<sup>8</sup> também traduziu séries como *Pluto* (2017), *20th Century Boys* (2012) e *Monster* (2012), do mangaká Naoki Urasawa. Participou de traduções da Editora Conrad, em produções de Hayao Miyazaki, *Nausicaä Do Vale do Vento* (2006), e participa de traduções de mangás pela Editora Panini, em sua divisão Planeta Mangá. Ademais, traduz livros e um de seus trabalhos envolve *O Livro dos Cinco Anéis* (2006) escrito por Miyamoto Musashi, *A vida secreta do Senhor Musashi e Kuzu* (2009), de Junichiro Tanizaki e *Crônica da Estação das Chuvas* (2008) de Kafu Nagai.

No caso do tradutor norte-americano, Yuji Oniki<sup>9</sup> traduziu não apenas *Vagabond* (2002), mas muitas obras famosas, como *A viagem de Chihiro* (2002), de Hayao Miyazaki e *Uzumaki* (2013) e *Gyo* (2015), de Junji Ito. Além disso, traduziu o romance *Battle Royale* (2003) de Koushun Takami.

A trajetória profissional de ambos os tradutores revela a importância de que todo tradutor, ao longo de sua carreira, se especializa em certos tipos de materiais.

Assim, foram coletadas as onomatopeias presentes nos balões e no corpo do texto do primeiro capítulo do primeiro volume do mangá *Vagabond*. Uma planilha eletrônica no programa Excel foi preparada com todas as onomatopeias do primeiro capítulo do original e suas respectivas traduções em português e inglês. A planilha foi dividida em nove colunas, a saber: 1. Onomatopeia original, 2. Transcrição, 3. Onomatopeia em português, 4. Onomatopeia em inglês, 5. Página, 6. Contexto, 7. Posição, 8. Quadro e 9. Explicação.

Onomatopeias como “DODO” e “DODODODODO”, em japonês, foram anotadas juntas, por serem representantes do som de uma cavalaria, sendo consideradas como uma única representação sonora, apesar de ocorrerem em quadros diferentes, porém representantes de uma mesma imagem em uma mesma página.

Na IMAGEM 2 são apresentados os dados de uma planilha organizada no programa Excel contendo as nove colunas.

---

<sup>8</sup> Informações coletadas no site “GoodReads”. Disponível em: <https://www.goodreads.com/search?q=dirce+miyamura&qid=yFfe5uCmu6>. Acesso em: 10 jun. 2020.

<sup>9</sup> Informações coletadas no site “GoodReads”. Disponível em: [https://www.goodreads.com/author/list/8486.Yuji\\_Oniki](https://www.goodreads.com/author/list/8486.Yuji_Oniki). Acesso em: 10 jun. 2020.



**Imagem 2 – Planilha eletrônica**

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
	Onomatopeia Japonesa	Transcrição	Onomatopeia Portuguesa	Onomatopeia Inglesa	Página	Quadro	Posição	Contexto	Explicação
1	ザクザク	ZAKAZAKI	ZAKAZAKI	ZAKAZAKI	1	1,2	Corpo do texto	Takezo está deitado no chão acumulando água da chuva em sua boca	Chuva caindo sobre o rosto
2	ゴク	GOKU	GLUP	GLUP	1	3	Corpo do texto	Takezo está deitado no chão e engole água da chuva	Personagem engolindo água
3	ゴク	GOKU	GLUP	GLUP	1	3	Corpo do texto	Takezo está deitado no chão e engole água da chuva	Personagem engolindo água
4	ド	DO	CLOP	TROMP	2	7	Corpo do texto	Uma cavalaria vem em direção ao personagem que continua deitado	Cavalaria galopando
5	ド	DO	CLOP	TROMP	3	9	Corpo do texto	Uma cavalaria vem em direção ao personagem que continua deitado	Cavalaria galopando
6	ドドド	DOODO	CLOP CLOP	TROMP TROMP	3	11	Corpo do texto	Uma cavalaria vem em direção ao personagem que continua deitado	Cavalaria galopando
7	ドドドド	DOODOODOO	CLOP CLOP CLOP CLOP	TROMP TROMP TROMP TROMP	6	1,2	Corpo do texto	Uma cavalaria vem em direção ao personagem que continua deitado	Cavalaria galopando
8	ウ	UH...	UH...	UR...UR...	7	2	Balão	Takezo está deitado no chão com a face para cima	Personagem exausto
9	ウ	UH...	UH...	UR...UR...	7	4	Balão	Takezo está deitado no chão com a face para cima	Personagem exausto
10	ウ	UH...	UH...	UR...UR...	7	4	Balão	Takezo está deitado no chão com a face para cima	Personagem exausto
11	ウ	UH...	UH...	UR...UR...	8	1	Balão	Matahachi está deitado no chão com a face para baixo	Personagem exausto
12	ウ	UH...	UH...	UR...UR...	8	2	Balão	Matahachi está deitado no chão com a face para baixo	Personagem exausto
13	ウ	UH...	UH...	UR...UR...	8	2	Balão	Matahachi está deitado no chão com a face para baixo	Personagem exausto
14	ザク	ZAKU	ZAK	FWIK	8	1	Corpo do texto	Uma lança perfura o chão ao lado de Matahachi	Lança perfurando o chão
15	!!	!!	!!	!!	9	1	Balão	Matahachi deitado percebe a lança perfurando o chão	Personagem surpreso
16	ウ	UH...	UH...	UR...	9	2	Balão	Matahachi deitado percebe alguém perto dele	Personagem exausto
17	ハ	HAP	SNIF...	SOBB	12	1	Corpo do texto	Matahachi deitado se vira subitamente e percebe Takezo	Personagem aparece subitamente
18	ハ	HAP	SNIF...	SOBB	13	1	Corpo do texto	Matahachi deitado começa a chorar por reencontrar seu amigo	Personagem chorando
19	ハ	HAP	SNIF...	SOBB	13	2	Corpo do texto	Matahachi deitado começa a chorar por reencontrar seu amigo	Personagem chorando
20	ハ	HAP	SNIF...	SOBB	13	2	Corpo do texto	Matahachi deitado começa a chorar por reencontrar seu amigo	Personagem chorando
21	ハ	HAP	SNIF...	SOBB	13	2	Corpo do texto	Matahachi deitado começa a chorar por reencontrar seu amigo	Personagem chorando
22	ハ	HAP	SNIF...	SOBB	14	1	Balão	Takezo ajuda Matahachi a se levantar e os dois vão para outro lugar	Personagem exausto
23	ハ	HAP	SNIF...	SOBB	14	1	Balão	Takezo ajuda Matahachi a se levantar e os dois vão para outro lugar	Personagem exausto
24	ハ	HAP	SNIF...	SOBB	14	1	Balão	Takezo ajuda Matahachi a se levantar e os dois vão para outro lugar	Personagem exausto
25	ハ	HAP	SNIF...	SOBB	14	2	Balão	Takezo carrega Matahachi em seus ombros enquanto conversam	Personagem exausto
26	ハ	HAP	SNIF...	SOBB	14	2	Balão	Takezo carrega Matahachi em seus ombros enquanto conversam	Personagem exausto
27	ハ	HAP	SNIF...	SOBB	14	2	Balão	Takezo carrega Matahachi em seus ombros enquanto conversam	Personagem exausto
28	ハ	HAP	SNIF...	SOBB	14	2	Balão	Takezo carrega Matahachi em seus ombros enquanto conversam	Personagem exausto
29	ハ	HAP	SNIF...	SOBB	14	2	Balão	Takezo carrega Matahachi em seus ombros enquanto conversam	Personagem exausto
30	ハ	HAP	SNIF...	SOBB	14	2	Balão	Takezo carrega Matahachi em seus ombros enquanto conversam	Personagem exausto
31	ハ	HAP	SNIF...	SOBB	14	2	Balão	Takezo carrega Matahachi em seus ombros enquanto conversam	Personagem exausto
32	ハ	HAP	SNIF...	SOBB	14	3	Balão	Takezo se senta sobre um pedra e observa Matahachi	Personagem exausto
33	ハ	HAP	SNIF...	SOBB	14	3	Balão	Takezo se senta sobre um pedra e observa Matahachi	Personagem exausto
34	ガキ	GASHI	SHUFF	SHUFF	14	3	Corpo do texto	Matahachi se distancia de Takezo enquanto anda sobre a grama alta	Personagem andando sobre a grama

Fonte: O autor.

Por se tratar de um mangá, as onomatopeias, tanto presentes nos balões quanto no corpo do texto, foram registradas manualmente na planilha com base nas páginas e quadros originais (em japonês e transcrição) e de suas respectivas traduções, como, por exemplo, no caso de “U...U...”; “UH...”; “Ur...Ur...” retiradas respectivamente do mangá original e de suas traduções para o português brasileiro e inglês norte-americano (IMAGEM 3). Para a coluna “onomatopeia original”, foram anotadas as onomatopeias escritas em japonês retiradas do mangá original. Na coluna “Transcrição” as onomatopeias escritas no alfabeto japonês foram transcritas para o alfabeto latino. Nas colunas “onomatopeia em português” e “onomatopeia em inglês”, foram anotadas as onomatopeias traduzidas, tais como constavam nas publicações em português brasileiro e inglês norte-americano. Por fim, a coluna “página” localiza, no material, onde é possível encontrar o caso.

**Imagem 3 – Coluna 9 da planilha eletrônica**

9	ウ。。。。	UH...	UR...UR...	7
---	-------	-------	------------	---

Fonte: O autor.

Na IMAGEM 4 são apresentadas as colunas: contexto, posição, quadro e explicação. A coluna “contexto” representa a cena desenhada no mangá. A “posição” representa de onde foram retiradas as onomatopeias, se de um balão ou do corpo do texto. “Quadro” representa em que local da página a onomatopeia está localizada. E, por fim, a coluna “explicação”, que busca padronizar e interpretar o que as onomatopeias estão representando na cena.

**Imagem 4 – Coluna 9 da planilha eletrônica**

2	Balão	Takezo está deitado no chão com a face para cima	Personagem exausto
---	-------	--	--------------------

Fonte: O autor.

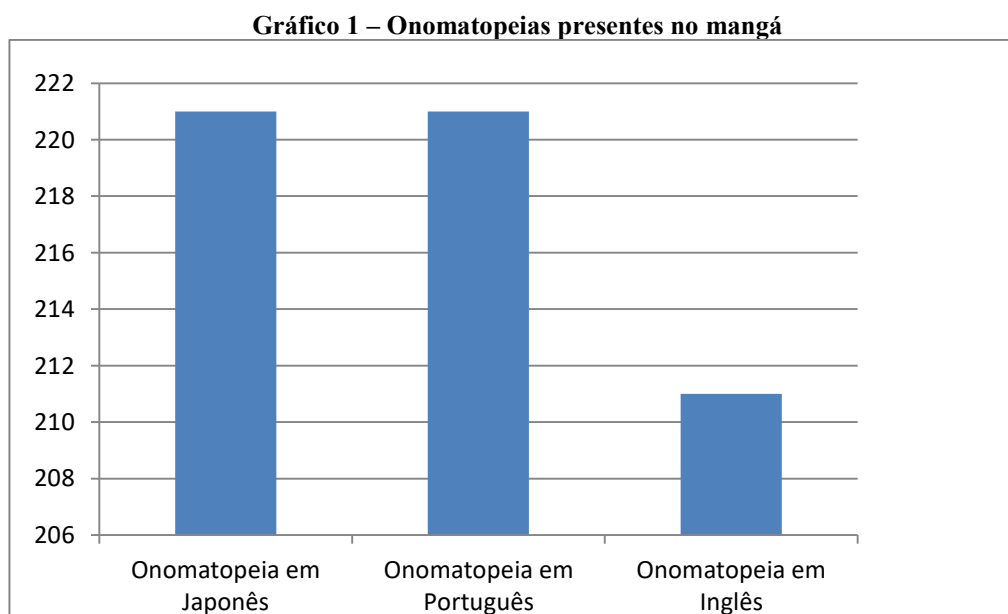
### CAPÍTULO 3 – ANALISANDO AS ONOMATOPEIAS TRADUZIDAS PARA O PORTUGUÊS BRASILEIRO E O INGLÊS NORTE-AMERICANO

Esta seção dedica-se à análise das onomatopeias dos materiais original japonês e traduzidos para o português brasileiro e ao inglês norte-americano, a fim de encontrar parâmetros e citar os casos que chamaram mais a atenção durante o desenvolvimento e a coleta dos materiais de pesquisa. Busca-se nesta seção responder às perguntas de pesquisa: como foram traduzidas para ambas as línguas as onomatopeias? Em que medida foram reproduzidas suas características do japonês para o português e inglês, isto é, sua representação fonética desejada? Além disso, foi possível observar a quantidade de onomatopeias presentes dentro e fora de balões?

Vale ressaltar que círculos vermelhos apresentados nas figuras contidas nesta seção foram adicionados para que fossem destacadas as onomatopeias desejadas das outras presentes em um mesmo quadro, a fim de direcionar o leitor para a onomatopeia que está sendo analisada.

#### 3.1 Análise geral

Foram coletadas ao todo 221 onomatopeias em japonês que constam no primeiro capítulo do primeiro volume do mangá *Vagabond*, conforme mostrado no GRÁFICO 1.



Fonte: O autor.

Além das onomatopeias originais, foram coletadas as onomatopeias das traduções em português brasileiro e em inglês norte-americano.

A partir da organização dos dados, em uma planilha eletrônica do Excel, como já mencionado, percebeu-se que a tradução brasileira contém todas as 221 onomatopeias. A tradução norte-americana, no entanto, apresenta 10 ocorrências de omissão e uma ocorrência de redução de onomatopeia, apresentando 211 onomatopeias traduzidas. As omissões na tradução para o inglês estão relacionadas a casos de repetição das onomatopeias, que ocorrem em um mesmo quadro ou em quadros diferentes. Os casos de omissão ocorrem tanto para onomatopeias encontradas dentro de balões quanto fora deles. Dentro de balões, as onomatopeias em língua inglesa deveriam estar localizadas na mesma posição que o original e o português ao referirem-se à “Personagem exausto” com oito ocorrências, e fora de balões à “Sangue esguichando” com duas ocorrências. Já a redução de onomatopeia acontece para a representante de “Cavalaria galopando”, encontrada fora de balões. Em suas versões original e traduzida, para o português brasileiro, são apresentadas cinco repetições de “DO”, portanto, “DODODODODO”. Essa onomatopeia, porém, foi anotada como uma única grande onomatopeia para melhor revelar a ideia de que ela representa uma cavalaria, além de percorrer por dois quadros em uma mesma página.

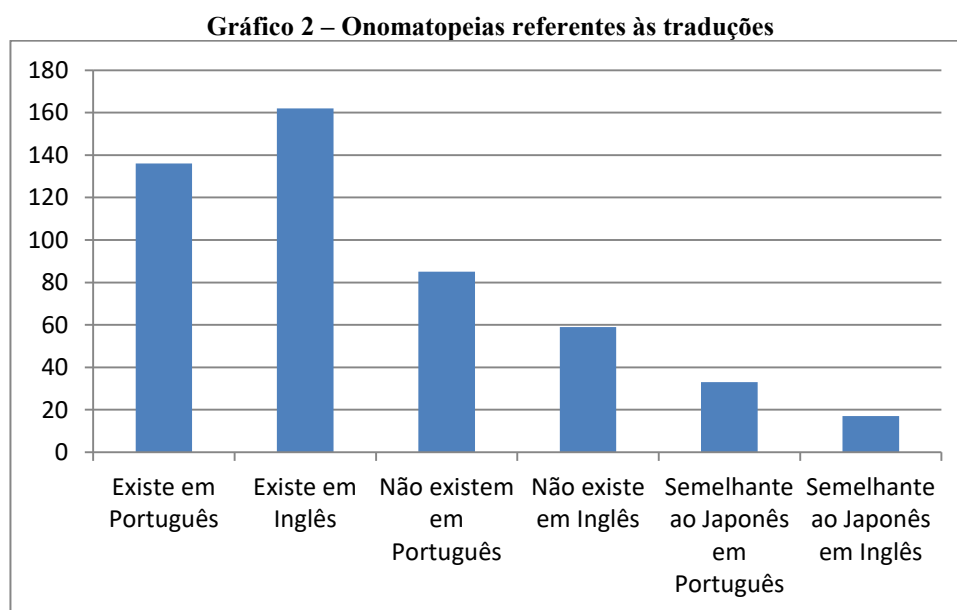
As onomatopeias coletadas foram submetidas a consultas. Utilizou-se como fonte de consulta para as onomatopeias em português as versões online dos dicionários da língua portuguesa Michaelis e Caldas Aulete, e para o inglês os dicionários online Oxford e MacMillan.

A partir dessas consultas, notou-se que a tradução para a língua inglesa tanto possui mais onomatopeias dicionarizadas quanto fez uso delas: de 211 onomatopeias, 162 são dicionarizadas e 49 foram criadas para representar as onomatopeias japonesas.

Na tradução para o português brasileiro verificou-se que das 221 anotadas, 136 onomatopeias são dicionarizadas e 85 foram criadas para representar as onomatopeias japonesas, revelando o caráter criativo da tradutora Dirce Miyamura.

Analisando as onomatopeias que não fazem parte dos dicionários das línguas-alvo, verificou-se que elas foram criadas com base na sonoridade e semelhança das onomatopeias originais. Em português, nota-se que, das 85 onomatopeias criadas, 33 possuem semelhança com a onomatopeia original, tanto em som quanto em escrita, contra apenas 17 onomatopeias das 49 em inglês, baseadas nas mesmas categorias. É visível que a tradução brasileira preocupou-se em buscar no original inspiração para solucionar as lacunas tradutórias de tradução das onomatopeias, ao passo que a tradução norte-americana se preocupou em utilizar

as onomatopeias existentes em seu idioma e fazer pouco uso das originais. O GRÁFICO 2 evidencia esses dados:



**Fonte: O autor.**

Além dessas análises ora implementadas, busca-se descrever, a seguir, casos específicos em que as onomatopeias japonesas receberam outras soluções tradutórias. Dois deles dizem respeito ao uso de frases que expressam a ideia principal da representação sonora que a onomatopeia busca revelar, ou seja, a onomatopeia foi substituída por uma frase. No caso da tradução para o português, a substituição da onomatopeia por uma frase refere-se ao ato de emitir um som para concordar, e para o inglês ao ato de ironizar. O terceiro caso foi anotado como uma divergência de interpretações, pois, tanto a imagem quanto a onomatopeia, no corpo do texto, apresentam ambiguidade. Este caso se mostra ambíguo devido à diferença na interpretação das onomatopeias utilizadas para as traduções e para o original. Sendo em inglês a interpretação voltada para a ação de uma personagem, como em “TUGG”, e em português e em japonês para outra, como em “G-GUH” e “GUGU”.

Vale ressaltar que a categorização e análise das onomatopeias podem se mostrar altamente complexas, conforme evidenciado no Capítulo 1, principalmente por serem um fenômeno que suspende seus contornos estritamente linguísticos (CALIL; DEL RE, 2009, p. 20). Nesse sentido, os tradutores que trabalham com textos nos quais este fenômeno é recorrente, podem lançar mão de formas distintas de interpretação. Assim, este trabalho não tem a pretensão de avaliar as traduções do mangá *Vagabond*, mas de descrever em que medida tal fenômeno é reproduzido nas traduções.

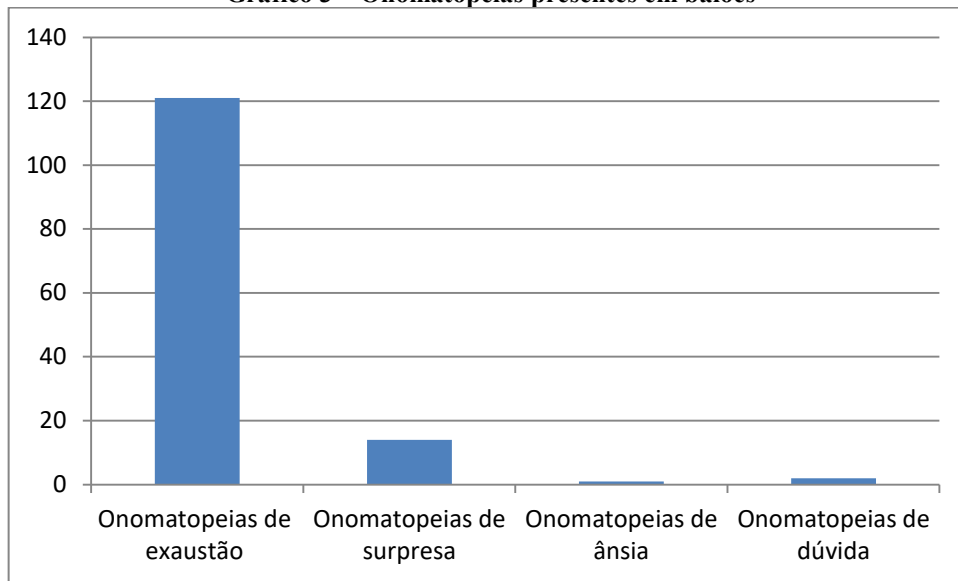
Visto que, a partir dos dados coletados, as onomatopeias traduzidas para o português brasileiro apresentam o mesmo número de onomatopeias contidas no mangá original, e maior número de onomatopeias criadas se comparado à tradução norte-americana, pode-se traçar um paralelo com outros materiais, que igualmente revelam o caráter criativo das traduções brasileiras.

A título de ilustração, pode-se verificar, em Zaude (2014), resultados semelhantes. A autora examinou traduções brasileira e portuguesa de *The Tales of Beedle the Bard*, da autora inglesa J.K. Rowling. Utilizando as modalidades tradutórias de Aubert (1998), Zaude (2014) constatou que a tradução brasileira utiliza, para a tradução de termos de bruxaria, a modalidade de adaptação e criação discursiva em maior número quando comparada à tradução lusitana, que não faz uso frequente desse recurso. Embora não se trate de uma análise de onomatopeias, e muito embora outros estudos devam ser feitos, o fato é que os tradutores brasileiros buscam utilizar com maior frequência as estratégias de (re)criação discursiva em seus materiais traduzidos.

### **3.2 A que se referem as onomatopeias japonesas e suas respectivas traduções para o português brasileiro e o inglês norte-americano**

A análise realizada nas línguas japonesa, portuguesa e inglesa, levou em consideração as ocorrências de onomatopeias tanto dentro quanto fora dos balões.

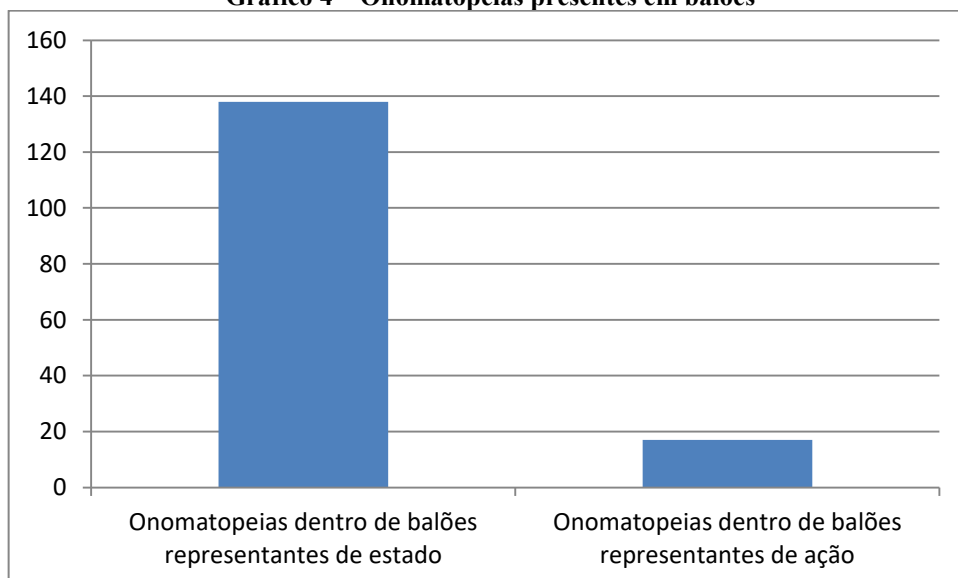
Das 221 onomatopeias identificadas, há uma que, por apresentar uma frequência considerável foi tida como um caso que requer atenção especial. Classificada como “Personagem exausto”: descrita em japonês como “HA” ou com seu prolongamento “HAA”, em português brasileiro como “ARF”, em sua grande maioria, e “HUF” em inglês. É preciso, também, esclarecer que as onomatopeias classificadas como “Personagem exausto” possuem ao todo 121 ocorrências, sendo todas encontradas dentro de balões. A partir das 221 onomatopeias coletadas, 155 referem-se àquelas em balões e 66 fora deles, isto é, junto à imagem. Essa diferença pode ser vista pelo fato de a onomatopeia de “Personagem exausto” possuir muitas ocorrências, conforme mostra o GRÁFICO 3.

**Gráfico 3 – Onomatopeias presentes em balões**

Fonte: O autor.

Para que a análise pormenorizada fosse possível, as onomatopeias foram divididas em dois grandes grupos, a saber, a) ocorridas dentro dos balões e b) ocorridas fora dos balões.

Em seguida, foram criados subgrupos para as ocorridas dentro de balões, com a seguinte subdivisão: indicadoras de estado e indicadoras de ação, conforme mostra o GRÁFICO 4.

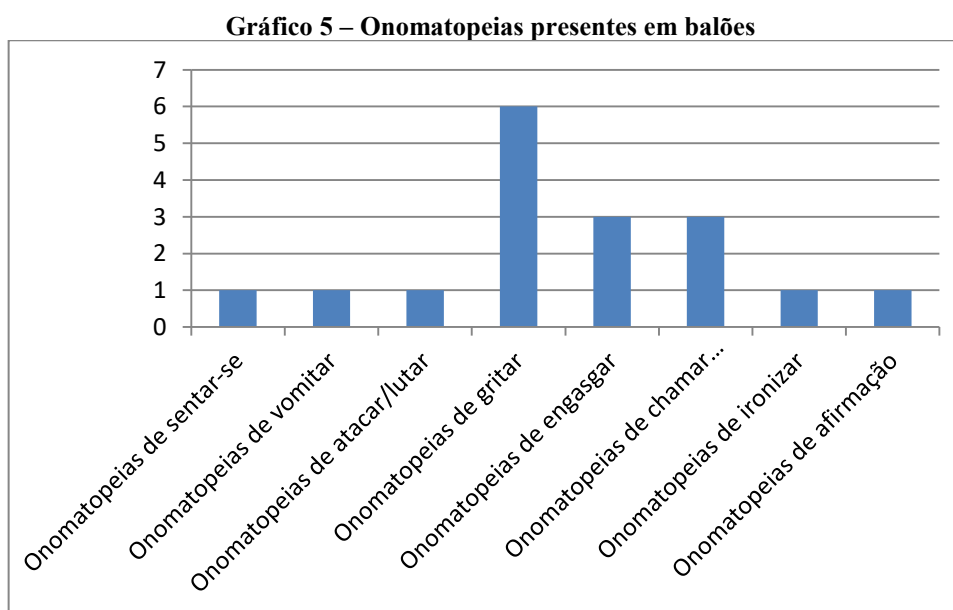
**Gráfico 4 – Onomatopeias presentes em balões**

Fonte: O autor.

As onomatopeias indicadoras de estado foram, por sua vez, subdivididas em onomatopeias que indicavam i) exaustão; ii) surpresa e/ou admiração; iii) ânsia e iv) dúvida. Os itens a seguir descrevem como encontrá-las no Apêndice desta monografia:

- Pertencem às indicadoras de exaustão as seguintes: 2 a 6; 8 a 20; 22 a 41; 44; 52 a 67; 83 a 124; 129 a 141; 144 a 148; 150 e 151 e 153 a 156.
- Pertencem às indicadoras de surpresa: 7; 43; 45; 47; 49 a 51; 68; 72 a 74; 78 e 81 e 82. Pertencem às indicadoras de ânsia: 149.
- Pertencem às indicadoras de dúvida: 142 e 143.

Ainda para as onomatopeias dentro de balões e que fazem referência a ações foram subdivididas em oito, a saber: i) sentar-se sobre a grama; ii) vomitar; iii) atacar e/ou lutar; iv) gritar; v) engasgar-se; vi) chamar outrem; vii) ironizar e viii) afirmar (cf. APÊNDICE), conforme retratado no GRÁFICO 5.



**Fonte: O autor.**

Os itens a seguir descrevem como encontrá-las no Apêndice desta monografia:

- Referem-se àquelas que indicam a ação de sentar-se a ocorrência 21.
- Referem-se àquelas que indicam a ação de vomitar a ocorrência 152.
- Referem-se àquelas que indicam a ação de atacar e/ou lutar a ocorrência 69.
- Referem-se àquelas que indicam a ação de gritar as ocorrências 46, 48, 70, 75 a 77. Referem-se àquelas que indicam a ação de engasgar-se as ocorrências 71, 79 e 80.
- Referem-se àquelas que indicam a ação de chamar outrem as ocorrências: 126 a 128. Referem-se àquelas que indicam a ação de ironizar a ocorrência 42.

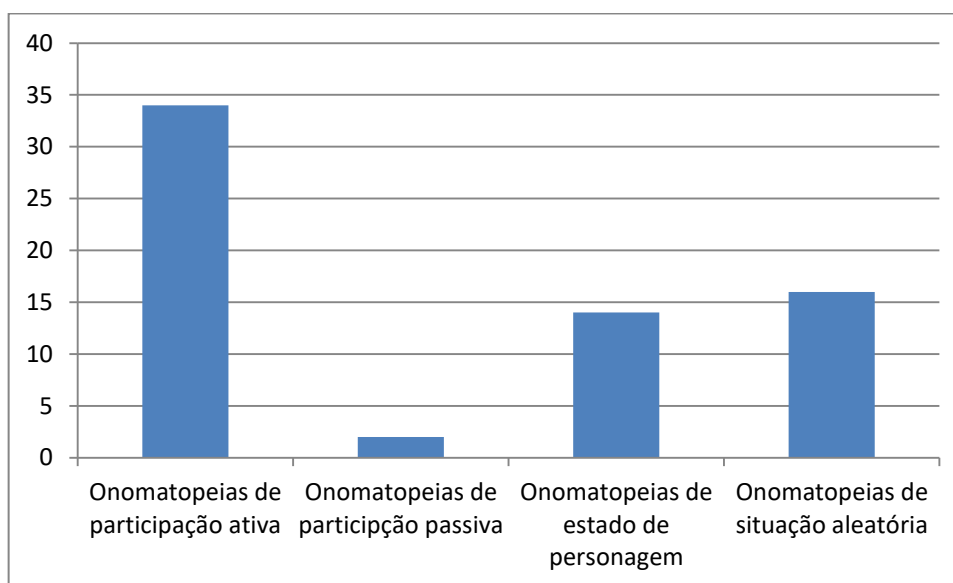
- Referem-se àquelas que indicam a ação de afirmar a ocorrência 125.

Percebe-se então que, de 155 onomatopeias dentro de balões, foram verificadas 138 representantes de estado. Entretanto, para as que fazem referência às onomatopeias com representação de ações, foram verificadas apenas 17 das 155.

Nota-se que as onomatopeias que ocorrem dentro de balões possuem predominância em representar o estado em que a personagem se encontra. São raras as onomatopeias (coletas nesta pesquisa) dentro de balões que possuem a finalidade de representar uma ação executada pela personagem ou característica de objetos ou do ambiente.

Após as análises das onomatopeias dentro dos balões e suas subdivisões, foram criadas quatro subdivisões para as fora dos balões, a saber: i) ações com participação ativa de personagem; ii) ações com participação passiva ou ativa involuntária de personagem; iii) situações que envolvem estado de personagem; iv) situação aleatória ou complementar (cf. APÊNDICE), conforme ilustra o GRÁFICO 6 a seguir.

**Gráfico 6 – Onomatopeias presentes fora de balões**



**Fonte: O autor.**

Os itens a seguir descrevem como encontrá-las no Apêndice desta monografia:

- Pertencem às indicadoras de ações com participação ativa de personagem as ocorrências 3 e 4; 15 a 20; 23; 26 a 34; 37 e 38; 40 a 42; 55; 50 a 53; 56 a 60; 67.
- Pertencem às indicadoras de ações com participação passiva ou ativa involuntária de personagem as ocorrências 2 e 25.



- Pertencem às indicadoras de situações que envolvem estado de personagem as ocorrências 11 a 14; 22; 35; 43 e 44; 54; 61 e 62; 64 a 66.
- Pertencem às indicadoras de situação aleatória ou complementar as ocorrências 5 a 10; 21; 24; 36; 39; 45 a 49; 63.

A partir dos gráficos e da análise das onomatopeias comparadas – dentro e fora de balões – acima, percebeu-se que as onomatopeias que ocorrem fora de balões, anexadas à imagem, fazendo parte da história e complementando a ambientação do mangá, predominam em representações de ação, barulhos externos à personagem, ambiente, animais e apresentam função de destaque.

Vale lembrar que as onomatopeias apresentadas, tanto para aquelas dentro de balões quanto para aquelas fora deles, encontram-se com suas repetições. Foram adicionadas todas as onomatopeias encontradas e não se fez uso de apenas um exemplo de cada tipo de categorização de onomatopeia, mas utilizou-se o número de ocorrências para elaborar os gráficos.

Para a análise dos dados, foram selecionadas as que mais chamam a atenção, casos específicos e aquelas que ocorrem com maior frequência, como as de representatividade de estado da personagem que foram encontradas dentro de balões e as que representam a interação da personagem com o ambiente que foram encontradas fora de balões.

Além disso, destacam-se as análises da maior diferença entre as duas traduções do mangá *Vagabond*, a tradução criativa para a língua portuguesa do Brasil e a mais “econômica” (com omissões) para a língua inglesa da América do Norte. Notou-se uma repetição frequente de onomatopeias na língua inglesa (norte-americana), além do uso de interjeições dicionarizadas, sendo que a brasileira faz uso de diferentes onomatopeias e, por vezes, criou novas representações sonoras. Essa diferença é marcada, também, pelas onomatopeias que estão presentes fora dos balões. Enquanto as mimeses da tradução brasileira são marcadas pela presença do alfabeto japonês com sua respectiva tradução ao lado (diferente de uma transcrição do alfabeto nipônico), a tradução norte-americana substitui completamente a presença do japonês pelo alfabeto latino adaptando o alfabeto latino para o mangá.

Após a coleta de dados, percebe-se que a explicação de “Personagem exausto”, que é a mais recorrente neste primeiro capítulo, ocorreu com escrita e mimeses diferentes mais de uma vez no mangá original e nas traduções escolhidas para este trabalho. Em ordem de variedade de onomatopeias para representar uma mesma ideia, som ou emoção, o japonês possui 17 ocorrências; o português, com 12 ocorrências e o inglês, com nove ocorrências e

oito casos de omissão de tradução dessa onomatopeia. Além disso, vale lembrar que as ocorrências de “Personagem exausto” são exclusivamente apresentadas em balões com 121 ocorrências. Dentro desse conjunto de onomatopeias que ocorrem com maior frequência neste primeiro capítulo do mangá, são apresentadas a seguir, no QUADRO 1, nas respectivas línguas japonesa, portuguesa e inglesa:

**Quadro 1: Onomatopeias referentes a exaustão**

<p>Japonês: “.....”; “.....”; “.....”; “GU.....”; “GU...”; “GUGU...”; “HA”; “HAA”; “HAAHAA”; “U”; “U...U...”; “UU...”; “U.....”; “UGE”; “ZE”; “ZEE” e “ZEI”;</p> <p>Português: “.....”; “.....”; “.....”; “AH”; “UH!”; “ARF”; “ARF!”; “ARF! ARF!”; “NGH...”; “PUF”; “UGH...” e “UH...”;</p> <p>Inglês: “...”; “HUF”; “HUF HUF”; “HAK”; “UR”; “UR...”; “UR...UR...”; “URR” e “URR...”.</p>
---

**Fonte: O autor.**

Percebe-se, aqui, mais uma vez, que a tradução brasileira se preocupou em buscar diferentes maneiras de se traduzir as onomatopeias, com poucas repetições e buscando se aproximar da variedade de onomatopeias utilizadas no original japonês. A tradução norte-americana, no entanto, fez uso de mais repetições de onomatopeias. É visível que a tradução brasileira se preocupou em trazer mais elementos do original, como tentativa de encontrar correspondentes para cada uma das 17 onomatopeias apresentadas em japonês, além disso, a utilização da reticências em português buscou inspiração no mangá original. No original esse recurso apresenta seis, sete e nove pontos, e o mesmo ocorre com a versão brasileira, no entanto, na norte-americana as reticências são mantidas com três pontos, mostrando uma menor preocupação em expor o prolongamento ou a ideia utilizada no original.

Nota-se, também, que a representação de exaustão mais recorrente é, conforme QUADRO 2:

**Quadro 2: Ocorrências de onomatopeias de exaustão**

Em japonês: “HA” com 69 ocorrências, podendo ser expressa com os alfabetos *Hiragana* e *Katakana*;

Em português: “ARF” com 91 ocorrência;

Em inglês: “HUF” com 97 ocorrências.

**Fonte: O autor.**

É preciso ter em mente que as onomatopeias em japonês que possuem o prolongamento da vogal “A” foram traduzidas, tanto para o português brasileiro quanto para o inglês norte-americano, respectivamente por “ARF” e “HUF”. Considerando “HA” e “HAA” como a mesma ideia, possuem juntas 93 ocorrências. Isso mostra que em dois casos no português houve a substituição da onomatopeia representativa de exaustão, quando “HA” em japonês foi escrito com o alfabeto *Katakana* sem a existência de um prolongamento. Já no inglês percebe-se que há um excesso da utilização da onomatopeia “HUF”, no entanto, é preciso lembrar que o inglês possui oito ocorrências de omissão; e dentro das 97 ocorrências de “HUF”, 12 delas traduzem outra onomatopeia de exaustão completamente diferente de “HA” ou “HAA”, representadas por “ZE”, “ZEE” e “ZEI”, que, em português, foram traduzidas por “PUF” enquanto o inglês reutilizou a onomatopeia “HUF”. Isso mostra, mais uma vez, uma característica de repetição do inglês em comparação com a criatividade do português, que buscou outra forma de representar diferentes onomatopeias.

Enquanto as onomatopeias dentro de balões apresentam uma repetição considerável, as encontradas fora de balões não têm a mesma característica. Por integrarem a imagem, e, portanto, representarem uma ambientação, essas onomatopeias não são repetidas com frequência, já que a história acontece em diferentes locais com acontecimentos e ações diferentes. A mesma personagem pode executar uma mesma ação, no entanto, por estar em um local diferente ou utilizando um objeto que acabou de encontrar ou entrando em contato com diferentes elementos da natureza, faz com que a mudança de cenário proporcione sons e barulhos variados para a ambientação e movimentação da narrativa.

Como mencionado anteriormente, a tradução para o inglês norte-americano possui uma ocorrência de redução de onomatopeia e sendo evidenciados 10 casos do recurso de omissão de onomatopeia. Das ocorrências, oito fazem referência à “Personagem exausto”, presentes em balões e duas à “Sangue esguichando” presentes fora de balões. O quadro que

apresenta as omissões fora de balões possui, no original, cinco ocorrências, sendo todas elas a representação da mesma sonoridade de “Sangue esguichando”; a tradução para o inglês norte-americano optou por omitir duas dessas cinco ocorrências. Já as que ocorrem dentro de balões estão localizadas em diferentes páginas e quadros. Com relação à redução, essa está presente em uma única página e fora de balões, porém, cobrindo dois quadros.

Pode-se dizer que há uma frequência de onomatopeias que representam os sons emitidos quando alguém senta, anda ou cai sobre a grama. Apesar dessas constantes representações sonoras do local em que as personagens se encontram, as onomatopeias raramente coincidem, havendo sempre um correspondente diferente para cada tipo de ação que se faz sobre a grama.

A título de exemplo, tem-se:

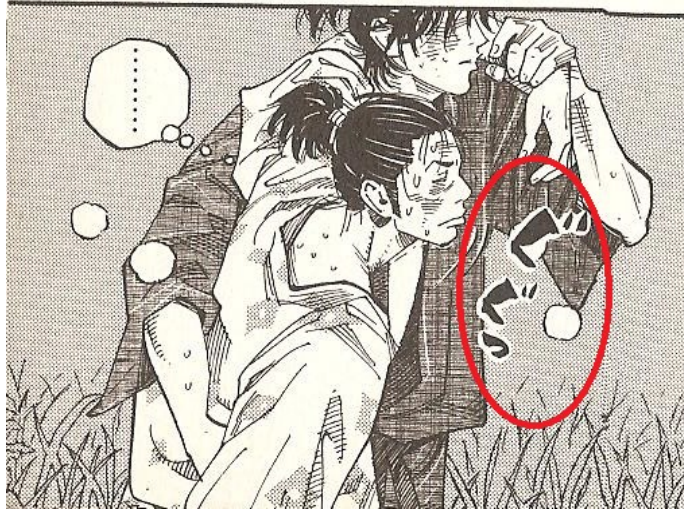
- “ZA” refere-se a cair sobre a grama, em japonês;
- “GAKI” refere-se a andar sobre a grama, em japonês;
- “BISHA” refere-se a sentar-se sobre a grama, em japonês;
- “ZAH” refere-se a cair sobre a grama, em português;
- “GASH” refere-se a andar sobre a grama, em português;
- “BLOSH” refere-se a sentar-se sobre a grama, em português;
- “SHIFF” refere-se a cair sobre a grama, em inglês;
- “SHUFF” refere-se a andar sobre a grama, em inglês;
- “PLOP” refere-se a sentar-se sobre a grama, em inglês.

Há ainda o caso que se refere à ambiguidade gerada pela onomatopeia “GUGU” em japonês, apontando para uma das personagens cuja aparência expressa ânsia, percebe-se que tal representação sonora pode representar tanto o ato de levantar a cabeça quanto de representar o ato de engolir saliva com dificuldade.

A tradução brasileira optou pela reprodução da onomatopeia original, sendo traduzida por “G-GUH”. Quando pesquisada em dicionários e sites na Internet, não há registros dessa mimese, no entanto, a tradução norte-americana fez uso da onomatopeia “TUGG”, presente em sua cultura, porém, a representação sonora escolhida para essa versão traz a ideia de apertar ou puxar algo ou olhar fixamente, conforme apresentam os dicionários desta língua aqui utilizados.

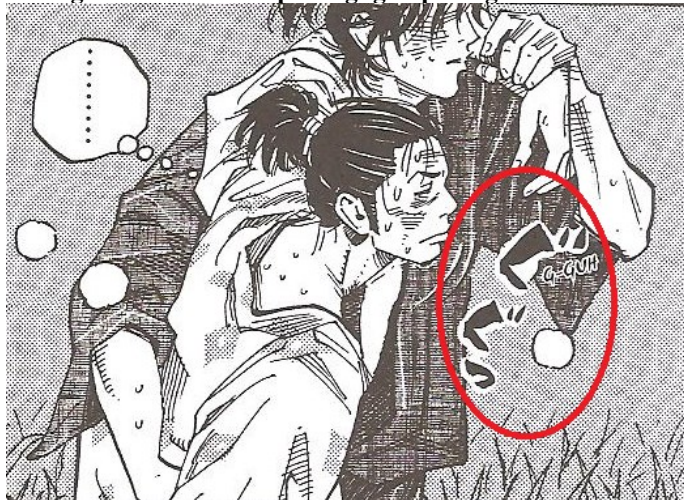
Quando comparadas essas ideias à imagem e às traduções, há então uma ambiguidade entre versão brasileira e versão norte-americana. No entanto, sozinhas, podem ser entendidas e compreendidas em concordância com o que se apresenta na imagem. Como mostram as FIGURAS 6, 7 e 8.

**Figura 6 – Onomatopeia original “gugu”**



Fonte: Mangá *Vagabond*, volume 1, p. 35, Morning, 1999.

**Figura 7 – Onomatopeia “gugu” português brasileiro**



Fonte: Mangá *Vagabond*, volume 1, p. 35, Planeta Mangá, 2016.

Figura 8 – Onomatopeia “gugu” inglês norte-americano



Fonte: Mangá *Vagabond*, volume 1, p. 35, Viz Comics, 2002.

Têm-se, também, casos como o de onomatopeias que, por falta de opção linguística nas línguas-alvo ou por escolha tradutória, foram explicadas com frases. Esse fenômeno ocorre tanto na tradução brasileira quanto norte-americana. Em ambas, a ocorrência é de apenas uma vez. No entanto, ocorrem para diferentes onomatopeias. A primeira ocorre em inglês, podendo expressar em japonês a ideia de ironizar ou ressentimento. A onomatopeia japonesa “yare yare” foi traduzida pela frase “give me a break”, enquanto para o português foi utilizada a onomatopeia “ai ai”. Outro caso se refere ao uso de uma frase para representar uma onomatopeia japonesa na tradução brasileira. “Ou” em japonês pode significar uma afirmação, e por tal motivo, na tradução norte-americana, foi utilizada a interjeição “yup”, enquanto em português a onomatopeia foi traduzida por “é isso aí!”. Como mostram as FIGURAS 9, 10, 11, 12, 13 e 14.

Figura 9 – Onomatopeia original japonês



Fonte: Mangá *Vagabond*, volume 1, p. 18, Morning, 1999.

**Figura 10 – Onomatopeia português brasileiro**



Fonte: Mangá *Vagabond*, volume 1, p. 18, Planeta Mangá, 2016.

**Figura 11 – Onomatopeia explicada em inglês norte-americano**



Fonte: Mangá *Vagabond*, volume 1, p. 18, Viz Comics, 2002.

Figura 12 – Onomatopeia original japonês



Fonte: Mangá *Vagabond*, volume 1, p. 37, Morning, 1999.

Figura 13 – Onomatopeia explicada em português brasileiro



Fonte: Mangá *Vagabond*, volume 1, p. 37, Planeta Mangá, 2016.



Figura 14 – Onomatopeia inglês norte-americano



Fonte: Mangá *Vagabond*, volume 1, p. 37, Viz Comics, 2002.

Como recurso presente na tradução para o inglês norte-americano, a omissão está presente em 10 casos, dois deles fora de balões com representatividade de “Sangue esguichando”, e oito dentro de balões com representatividade de “Personagem exausto”. A seguir são apresentados os exemplos de omissão para “Personagem exausto” e “Sangue esguichando”.

As FIGURAS 15, 16 e 17 fazem referência ao caso de omissão da tradução da onomatopeia de “Personagem exausto” presente na tradução para o inglês norte-americano, comparando com a versão traduzida para o português brasileiro e o original.

Figura 15 – Omissão de onomatopeia em inglês norte-americano



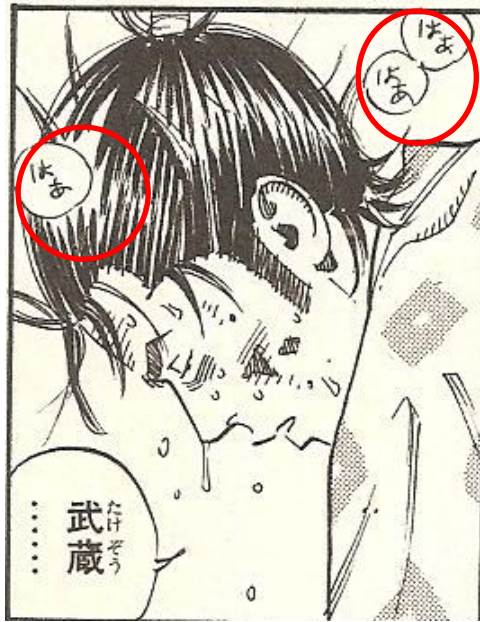
Fonte: Mangá *Vagabond*, volume 1, p. 14, Viz Comics, 2002.

Figura 16 – Tradução em português brasileiro



Fonte: Mangá *Vagabond*, volume 1, p. 14, Planeta Mangá, 2016.

Figura 17 – Original japonês



Fonte: Mangá *Vagabond*, volume 1, p. 14, Morning, 1999.

As FIGURAS 18, 19 e 20 fazem referência à omissão das onomatopeias de “Sangue esguichando” fora de balões, encontradas na tradução para o inglês norte-americano, comparando com a versão para o português brasileiro e o original.

Figura 18 – Omissão de onomatopeia em inglês norte-americano



Fonte: Mangá *Vagabond*, volume 1, p. 30, Viz Comics, 2002.

**Figura 19 – Tradução em português brasileiro**



Fonte: Mangá *Vagabond*, volume 1, p. 30, Planeta Mangá, 2016.

**Figura 20 – Original japonês**



Fonte: Mangá *Vagabond*, volume 1, p. 30, Morning, 1999.

Para o caso de redução de onomatopeia, destaca-se um único caso. Apresentada na versão original, a onomatopeia “DODODODODO”, possui cinco repetições de “DO” que faz referencia a “Cavalaria galopando”. Essa mimese foi anotada como sendo uma única onomatopeia por ser apresentada em uma única página invadindo mais de um quadro, assim,

concedendo a ideia de uma cavalaria. No entanto, nota-se que a tradução para o inglês norte-americano não utiliza das cinco repetições, mas apenas quatro delas omitindo a última representação de “DO”, assim, reduzindo a onomatopeia. As FIGURAS 21, 22 e 23 fazem referência à redução da onomatopeia de “Cavalaria galopando” fora de balões na tradução para o inglês norte-americano, comparando com a versão para o português brasileiro e o original.

**Figura 21 – Redução de onomatopeia em inglês norte-americano**



Fonte: Mangá *Vagabond*, volume 1, p. 6, Viz Comics, 2002.

**Figura 22 – Tradução em português brasileiro**



Fonte: Mangá *Vagabond*, volume 1, p. 6, Planeta Mangá, 2016.

Figura 23 – Original japonês



Fonte: Mangá *Vagabond*, volume 1, p. 6, Morning, 1999.

Após analisar as imagens e ter como base a noção de que as onomatopeias podem representar emoções, a omissão em inglês pode ser uma estratégia de se evitar a frequente repetição da mesma onomatopeia. Tendo essas ideias como norteadoras para as discussões sobre as traduções de onomatopeias e como são interpretadas dentro de um idioma e de uma cultura, a omissão pode ter a representatividade que uma palavra talvez não consiga expressar. Ou seja: as personagens que se mostram exaustas no mangá mal conseguem, segundo a narrativa, emitir sons, entrando em um estado emocional que não pode ser expresso pelas onomatopeias, contribuindo de outra maneira para a compreensão da imagem. Já as fora de balões e a redução se apresentariam como uma estratégia gráfica e estilística.

Sabe-se que todos os tipos e gêneros textuais passam por transformações ao serem traduzidos para outras línguas.

Segundo Britto (2010), uma tradução depende do grau de proximidade entre as culturas que envolvem a obra a ser traduzida. Ao buscar traduzir um texto proveniente de uma cultura muito distante da cultura-alvo, seus tradutores utilizarão, inevitavelmente, recursos textuais ou meta-textuais, como notas de rodapé ou uma breve introdução a respeito do texto e da cultura-fonte.

As duas traduções aqui estudadas possuem, ao final do volume, um glossário sobre fatos históricos e culturais do Japão, que podem ser importantes para a obra. Além disso, apresentam uma breve explicação sobre como se deve ler o mangá e a sua orientação baseada no modelo oriental, como mostram as FIGURAS 24, 25, 26 e 27.

Figura 24 – Glossário em português brasileiro

# GLOSSÁRIO

- ...-SAN: Honorífico respeitoso, usado para se referir a uma pessoa com quem não se tem intimidade.
- ...-SHAN, -CHAN, -CHI e -CHIN: Forma de tratamento íntima e carinhosa, reservada a meninas e a crianças, ou para compor apelidos.
- BANSHU:** Também conhecida como Harima, foi uma antiga província localizada na Ilha de Honshu, a maior ilha do arquipélago japonês. Fazia fronteira com Mimasaka/Sakushu.
- BATALHA DE SEKIGAHARA:** Batalha ocorrida em 1600, que definiu o fim do período de guerras entre senhores feudais e o início da Era Edo (1603-1868), com o xogunato da família Tokugawa.
- BUTSU:** Em japonês, "Buda". É normal mantras budistas evocarem o nome de Buda.
- COALIZÃO OCIDENTAL:** Clãs localizados no oeste do Japão, aliados a Toyotomi Hideyori, que combateram as forças de Tokugawa Ieyasu e foram derrotados na Batalha de Sekigahara.
- DAIMYOU:** Do japonês, "senhor feudal", "governante".
- GENERAL UKITA:** Ukita Hideie foi o senhor feudal (ver "daimyou" neste glossário) das províncias de Bizen e Mimasaka/Sakushu. Após a derrota na Batalha de Sekigahara, foi condenado ao exílio.
- MIYAMOTO:** Antiga vila que atualmente faz parte da cidade de Mimasaka, na província japonesa de Okayama, ao sudeste de Honshu, a maior ilha do arquipélago.
- OBABA:** Do japonês, "velha", "vovó". Maneira informal e íntima de se referir a uma anciã.
- SAKUSHU:** Antiga província japonesa localizada ao sudeste de Honshu, a maior ilha do arquipélago. Atualmente, é conhecida como a cidade de Mimasaka, na província de Okayama, e ficou famosa por ser a terra natal do lendário samurai Miyamoto Musashi.
- SAMURAI:** Ou "bushi", guerreiro empregado por um daimyou e que seguia o código de conduta Bushidô. Literalmente, significa "seguir e servir ao senhor".
- SAQUÊ:** Bebida alcoólica típica do Japão, obtida através da fermentação do arroz.
- YAGYU:** Clã de senhores feudais que teve grande influência durante o Período Tokugawa. Possuía uma das maiores escolas de kendô (técnicas com espada) do Japão e chegou a treinar integrantes do clã Tokugawa.
- YOSHIOKA:** Clã que possuía uma famosa escola de kendô (técnicas com espada) e tinha, entre seus alunos, a família Ashikaga, os senhores feudais que governavam Kyoto.

# GLOSSÁRIO

## OUTROS:

**GRITOS INCOMUNS:** No original, os personagens soltam gritos característicos de práticas de esgrima e outras artes marciais. Para manter a caracterização desses personagens, foram mantidos os gritos conforme o original.

**PRIMEIRO NOME e SOBRENOME:** Na cultura japonesa, chamar alguém pelo primeiro nome demonstra um grau enorme de intimidade. Mesmo entre amigos, os japoneses costumam se tratar pelo sobrenome. Conforme a obra original de Eiji Yoshikawa, "Musashi", os nomes dos personagens de Vagabond não foram invertidos. Antes da Restauração Meiji (1868), a população em geral não possuía sobrenome; apenas os samurais e suas famílias tinham o privilégio de ostentar um sobrenome, que poderia ser o do clã a quem serviam, ou que tivesse algum ideograma em comum com o sobrenome do clã. As pessoas muitas vezes carregavam junto ao nome próprio o nome de sua terra natal ou profissão, para se identificar. Após a Restauração, em 1870, tornou-se obrigatório a todos os cidadãos ter um sobrenome; assim, muitos adotaram para si sobrenomes relacionados à sua terra natal ou à profissão que exerciam, elementos da natureza e geografia (como "entrada do vale", "plantação na montanha", "floresta", etc.)

**SERVIR SAQUÊ:** No Japão, faz parte da etiqueta servir o saquê segurando a garrafa com as duas mãos, quando a pessoa servida é alguém de hierarquia superior. Também há uma ordem sobre quem deve servir o saquê primeiro; geralmente, mulheres, as pessoas de hierarquia inferior ou os anfitriões que recebem um convidado. Por isso, Okoo, na página 100, toma uma atitude considerada grosseira ao dizer para Tsujikaze se servir sozinho, assim como Otsu, na página 224, que serve saquê ao comandante Aoki com apenas uma mão.

## ARMAS:

**ESPADA DE MADEIRA:** Conhecida em japonês como "bokutou" ou "bokken", é uma espada japonesa de madeira, normalmente do tamanho de uma katana, usada em treinos de kendô.

**KATANA:** Espada longa que é a principal arma de esgrima de um samurai.

**SHINAI:** Espada de treino de artes marciais como kendô ou aikidô, feita de quatro partes de bambu unidas, para permitir maior flexibilidade no impacto do golpe e assim evitar grandes lesões ao adversário.

**WAKIZASHI:** Espada curta que, juntamente com a espada longa katana, forma o daishô, símbolo de dignidade e poder samurai, pois, durante o período feudal, somente os membros da classe guerreira podiam portá-las.

Fonte: *Mangá Vagabond*, volume 1, Planeta Mangá, 2016.

Figura 25 – Glossário em inglês norte-americano

## Glossary and Extraneous Background Information

**The Battle of Sekigahara (1600):** The Warring States or *Sengoku* period (1482-1558) in Japan was a time of chaos and conflict. Central authorities, in the form of the imperial court and the shogunate, had grown increasingly weaker and the land was effectively ruled autonomously by numerous domainal lords (or *daimyo*). Looking to expand their spheres of control, the *daimyo* were constantly at war with each other. One *daimyo*, Oda Nobunaga, set out on a mission to unify Japan by means of conquest. Incredibly successful, by the time of his assassination in 1582, he managed to control approximately one-third of all of Japan. One of Nobunaga's chief generals, Toyotomi Hideyoshi, became Nobunaga's successor to carry on the quest for unification. Through a process of conquest and conciliation, Hideyoshi succeeded in creating an orderly federation amongst the *daimyo* and by 1590, order was restored to Japan under Hideyoshi's rule. Hideyoshi's death in 1598, however, presented the question of succession. Most of the *daimyo* from the domains in the west remained loyal to the Toyotomi Clan and its five-year-old heir, Toyotomi Hideyori. Tokugawa Ieyasu, however, leading the major *daimyo* from central and eastern Japan, challenged the Toyotomi clan's leadership. The two sides clashed at the **Battle of Sekigahara** in Mino (located in present day Gifu Prefecture) where the Tokugawa claimed an overwhelming victory. From that point on, the Tokugawa clan would effectively rule Japan for the next 250 years. In the opening of *Vagabond*, we find Takezō and Matahachi as young survivors on the losing side of the Battle of Sekigahara...

**Sakushu:** Also known as Mimasaka. The historical name for the area that is now the northern region of modern-day Okayama Prefecture.

**Ukita Hideie:** (1573-1655) *Daimyo* of Bizen and Mimasaka (located in modern day Okayama Prefecture). One of the leading generals that fought for the Toyotomi Clan at the Battle of Sekigahara.

**The Yagyū Clan:** Yagyū Muneyoshi Sekishūsai (1527-1606) was the founder of the famed Yagyū-Shinkage school of sword fighting. His son Yagyū Munenori (1571-1646) was one of Tokugawa's key general's at the Battle of Sekigahara. Munenori was appointed as the official fencing instructor of the Tokugawa Clan and in 1632 the Yagyū were appointed as the *ometsuke*—responsible for the surveillance of the *daimyo*. Although the Yagyū clan has been depicted in Kazuo Koike's *Lone Wolf and Cub* as the plotters of the downfall of Itto Ogami, the general Japanese popular culture take on the Yagyū Clan is more positive. More specifically, Munenori's son, Yagyū Jubei (1607-1650), is viewed as a wandering hero protecting the people from evil doers.

**The Yoshioka Clan:** Yoshioka Kempo (dates unknown) was a distinguished warrior during the *Sengoku* period (1482-1558) and the founder of the Yoshioka school of sword fighting. Historically, Kempo's sons are thought to have dueled with Miyamoto Musashi on numerous occasions.

Fonte: Mangá *Vagabond*, volume 1, Viz Comics, 2002.

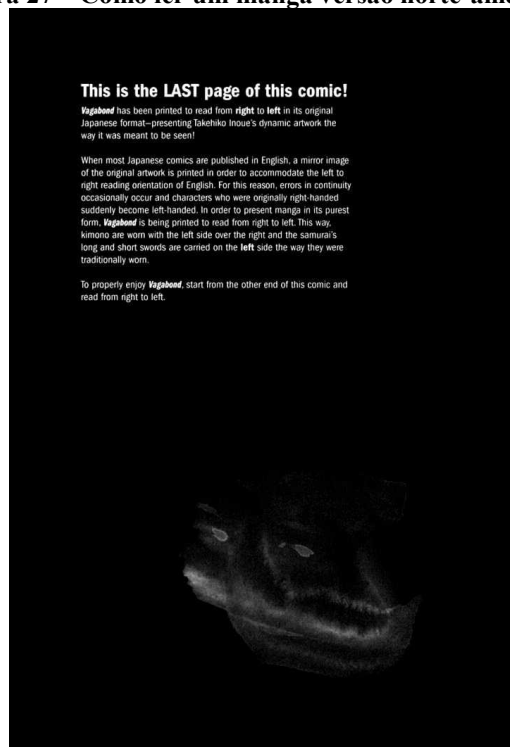


**Figura 26 – Como ler um mangá versão brasileira**



Fonte: Mangá *Vagabond*, volume 1, Planeta Mangá, 2016.

**Figura 27 – Como ler um mangá versão norte-americana**



Fonte: Mangá *Vagabond*, volume 1, Viz Comics, 2002.

As traduções brasileira e norte-americana de *Vagabond* não se furtam a esses recursos textuais e meta-textuais, recebendo as influências de seus contextos. A tradução brasileira

manteve, de sua parte, a presença do alfabeto japonês. Esse recurso pode ter sido adotado já que o número de japoneses e descendentes é alto no Brasil, país com a maior comunidade nipônica fora do Japão, sendo que os Estados Unidos possui a segunda maior comunidade nipônica fora do Japão<sup>10</sup>. Portanto, a cultura nipônica, principalmente no Brasil, não é estranha aos leitores. De outro lado, ao remover o alfabeto japonês do mangá, a tradução norte-americana concebe à HQ um teor de *comic* ocidental característico de obras norte-americanas, aproximando o público-alvo de um produto de sua cultura e conhecido e consumido pelos norte-americanos. Assim, a tradução brasileira, ao manter as referências da cultura japonesa no texto, aproxima o leitor ao contexto cultural da obra original, levando o leitor para aquela cultura.

Unindo os dados coletados e as análises, tendo como base a lei de interferência de Toury (2012), percebe-se que ambas as traduções apresentam, de certa forma, interferências. Nota-se que a versão para o português brasileiro manteve característica do idioma japonês, sendo as onomatopeias japonesas, fora de balões, um recurso tanto narrativo quanto visual presente no mangá traduzido. Um tipo de interferência que, mesmo não existindo a estrutura de escrita nipônica, no Brasil, fornece um acréscimo cultural para o público-alvo interessado nesse idioma asiático, fazendo uso tanto do alfabeto latino quanto do alfabeto japonês, além de conferir novas onomatopeias para o português brasileiro com a produção criativa. Por sua vez, a tradução norte-americana preocupou-se em remover as características linguísticas japonesas de sua tradução, no entanto, de certa forma a versão norte-americana fornece ao seu público um material mais próximo à sua cultura-alvo, fazendo uso de mimeses tanto pertencentes à língua inglesa quanto japonesa. Ademais, por se preocupar em traduzir e utilizar o alfabeto latino em sua tradução, a estrutura norte-americana se dedicou mais à manutenção de um padrão próprio e culturalmente nacionalista, no sentido de manter a predominância linguística ocidental na HQ, evitando, assim, qualquer tipo de estranheza para seu público-alvo, que pudesse ser transmitida com a presença da escrita nipônica. Contudo, remover parte de uma qualidade presente nos mangás, mostra ao leitor que aquele texto sofreu alto grau de interferências.

A título de ilustração, sabe-se que nem todos os materiais brasileiros traduzidos seguem esse padrão. Obras como a série *Naruto* (um dos mangás mais famosos mundialmente, que recebeu adaptações animadas e diversos filmes, assim como artigos colecionáveis e jogos eletrônicos, além de ter sido considerada, em 2017, a terceira série de mangás mais

---

<sup>10</sup> Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Japanese\\_diaspora](https://en.wikipedia.org/wiki/Japanese_diaspora). Acesso em: 23 de nov. de 2020.

comercializada na história) publicada no Brasil, pela editora Panini e divulgada pela sua divisão Planeta Mangá, possui todo o seu conteúdo onomatopeico traduzido com o alfabeto latino sem a presença dos alfabetos japoneses, conforme exemplifica a FIGURA 28.

**Figura 28 – Onomatopeias traduzidas em Naruto**



Fonte: *Naruto*, volume 57, Planeta Mangá, 2012.

Conclui-se que outros estudos devem ser feitos para determinar se tais interferências foram positivas ou negativas para ambas as traduções brasileira e norte-americana e seus respectivos públicos-alvo. Além disso, outros estudos necessitam ser feitos para se verificar a recorrência desses mesmos padrões tradutórios em outros mangás.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente monografia teve como base o interesse em analisar e comentar onomatopeias do primeiro capítulo do primeiro volume do mangá *Vagabond* e suas respectivas traduções para o português brasileiro e para o inglês norte-americano. Buscou-se implementar neste trabalho análises e discussões sobre as onomatopeias, que, muitas vezes, parecem ser de pouco interesse ao meio acadêmico. O objetivo é expandir e vir a conhecer as dificuldades de se traduzir as onomatopeias que estão presentes em todas as culturas e que possuem, por si mesmas, um sentido amplo e suscetível a várias interpretações, a depender de aspectos culturais, linguísticos e de vivências de cada indivíduo.

Ao todo se percebe que as traduções das onomatopeias, objeto de pesquisa desta monografia, sofreram diferentes interferências. A tradução para o português brasileiro apresentou certo grau de criatividade e de motivação ao se assemelhar com o original, mantendo as onomatopeias originais em japonês com suas respectivas traduções ao lado da onomatopeia original. A tradução para o inglês norte-americano, no entanto, se preocupou em fazer menos uso de onomatopeias criadas ou que poderiam fazer referências às originais, utilizando representações sonoras existentes no idioma inglês, além de remover por completo o alfabeto nipônico.

O primeiro capítulo deste mangá foi suficiente para perceber que as onomatopeias são parte fundamental de uma narrativa em quadrinhos: 221 onomatopeias registradas apenas no primeiro capítulo, que contem 42 páginas, de um volume com 10 capítulos. Esse dado mostra a necessidade de se expandir os estudos referentes a representações sonoras e seu impacto para a fluidez da história, junto às imagens e ao texto, além das dificuldades que os tradutores encontram e como eles as solucionam.

Não foi a intenção, da presente monografia, qualificar, positiva ou negativamente, nenhuma das opções de tradução adotadas pelos tradutores. Não se buscou atribuir juízo de valor algum quanto às escolhas tradutórias feitas. De todas as maneiras, outros trabalhos podem ser elaborados no sentido de se averiguar, junto ao público-alvo de cada cultura, em que medida as escolhas tradutórias afetam a percepção e aceitação do material traduzido. Para este trabalho, visou-se apenas averiguar como a presença das onomatopeias afetam suas traduções para a língua portuguesa do Brasil e do inglês norte-americano e podem provocar ou não impactos na leitura e compreensão da imagem-texto.

Ao analisar questões mais amplas, tais como as onomatopeias e sua confluência com a imagem no mangá, foi possível notar que o efeito de representar sons a partir de palavras varia de cultura para cultura.

Por serem objeto de poucas pesquisas, foi desafiador encontrar trabalhos que se preocupassem em analisar as onomatopeias isoladamente ou tê-las como foco e elemento fundamental para as narrativas em quadros. Muitas pesquisas que abrangem as HQs tendem a trabalhar a narrativa e a ilustração, muitas vezes, deixando de lado o elemento gramatical cinético e sonoro que são as onomatopeias.

As onomatopeias, por mais que possam gerar ambiguidades ou diferentes compreensões, dependem da questão linguística e das culturas nas quais estão inseridas, impactando suas traduções, pois o modo como são compreendidos os sons podem variar de acordo com a fonética de uma língua ou de valores previamente consagrados em uma cultura.

Do ponto de vista pessoal, isto é, do proponente desta pesquisa, a escolha em se manter a presença das onomatopeias japonesas no mangá, conferindo ao material uma aproximação maior do leitor estrangeiro com a sensação de ler uma obra japonesa, para além de apenas manter as características básicas e estéticas – imagem em preto e branco e o estilo de leitura da direita para a esquerda – permite a presença de um aspecto narrativo japonês, que seria o alfabeto nipônico, transcrevendo a percepção de que aquele “mundo” não acontece no mesmo “mundo” ao qual pertence o leitor, neste caso brasileiro. Ademais, fornece, graficamente, uma estética mais chamativa para a obra, já que muitas onomatopeias japonesas são desenhadas e estilizadas para melhor se adequarem à imagem. Na qualidade de graduando em Tradução, certamente, a partir desta pesquisa, averiguarei, com muito cuidado e atenção, cada ocorrência onomatopaica em mangás, HQ ou em outros materiais nos quais sua presença se faça importante.

## REFERÊNCIAS

- AZARI, R.; SHARIFIFAR, M. Translating onomatopoeia: An attempt toward translation strategies. **Review of Applied Linguistics Research**, v. 3, n. 3, p. 72-92, 2017. Disponível em: [https://ralr.uk.ac.ir/article\\_2038.html](https://ralr.uk.ac.ir/article_2038.html). Acesso em: 23 out. 2020.
- Baka-Updates; Manga Division.  
Disponível em: <https://www.mangaupdates.com/series.html?id=387>. Acesso em: 19 set. 2019.
- BATMAN. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Batman>. Acesso em: 19 nov. 2019.
- BECHARA, E. **Moderna Gramática Portuguesa**. 37. Ed., Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.
- BERNABÉ, M. **Japonês em quadrinhos**. 2. ed. v. 1, São Paulo: Conrad, 2005.
- BRITTO, P. H. **O tradutor como mediador cultural**. Synergies Brésil, v. 2, p. 135-141, 2010. Disponível em: [http://gerflint.fr/Base/Bresil\\_especial2/britto.pdf](http://gerflint.fr/Base/Bresil_especial2/britto.pdf). Acesso em: 23 out. 2020.
- CALIL, E.; DEL RE, A. Análise multimodal de uma história inventada: o caso da onomatopeia visual. **Revista da ANPOLL**, v. 2, n. 27, p. 12-38, 2009.  
DOI: <https://doi.org/10.18309/anp.v2i27.142>. Disponível em:  
<https://revistadaanpoll.emnuvens.com.br/revista/article/view/142>. Acesso em: 23 out. 2020.
- CARLOS, G. S. Mangá: o fenômeno comunicacional no Brasil. **X Intercom Sul – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul**: Santa Catarina, Blumenau, 28 a 30 de maio, 2009. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/R16-0436-1.pdf>. Acesso em: 23 out. 2020.
- COHN, N. **The visual language of comics**. Londres: Bloomsbury Academic, Bloomsbury Pub, 2013.
- DICIONÁRIO BRASILEIRO DA LÍNGUA PORTUGUESA.  
Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/>. Acesso em: 20 ago. 2020.
- EDITORA JBC. **O que é mangá?** Disponível em: <https://editorajbc.com.br/mangas/inf/o-que-e-manga/>. Acesso em: 23 nov. 2020.
- FONSECA, R. S. P. da. Tradução e adaptação de mangás: uma prática linguístico-cultural. **Tradterm**, [S. l.], v. 18, p. 236-264, 2011. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.2317-9511.tradterm.2011.36763>. Disponível em:  
<http://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/36763>. Acesso em: 23 out. 2020.
- GOODREADS.  
Disponível em: [https://www.goodreads.com/author/list/5783550.Dirce\\_Miyamura](https://www.goodreads.com/author/list/5783550.Dirce_Miyamura). Acesso em: 10 jun. 2020.

GOODREADS. Disponível em: [https://www.goodreads.com/author/list/8486.Yuji\\_Oniki](https://www.goodreads.com/author/list/8486.Yuji_Oniki). Acesso em: 10 de jun de 2020.

GUIMARÃES, E. Uma caracterização ampla para a história em quadrinhos e seus limites com outras formas de expressão. *In: XXII Congresso Brasileiro De Ciências Da Comunicação*. 1999.

Disponível em:

<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/1836635ef083f30606fba7842cbcfabb.PDF>. Acesso em: 23 out. 2020.

HOLMES, J. S. **The name and nature of translation studies**. *In: VENUTI, L. (Org.). The translation studies reader*. New York: Routledge, 2000.

INOEU TAKEHIKO, **VAGABOND**, vol. 1. Tóquio, JP: Kodansha, Ltd. “Morning”, 1999.

INOUE TAKEHIKO, **VAGABOND**, vol. 1. São Francisco, EUA, Viz Comics, 2002.

INOUE TAKEHIKO, **VAGABOND**, vol. 1. São Paulo, BR, Panini Brasil Ltda., 2016.

JAPANESE DIASPORA. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Japanese\\_diaspora](https://en.wikipedia.org/wiki/Japanese_diaspora). Acesso em: 23 de nov. de 2020.

LEITÃO, R. G. C. Representações dos sons nos mangás. *In: Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos*, 1, 23-26 de ago de 2011, São Paulo: Escola de Comunicação e Artes – Universidade de São Paulo, 2011.

Disponível em:

[http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/1asjornadas/artigos.php?artigo=q\\_linguagem/renata\\_leitao.pdf&jornada=1](http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/1asjornadas/artigos.php?artigo=q_linguagem/renata_leitao.pdf&jornada=1). Acesso em: 23 out. 2020.

LEITÃO, R. G. de C. Estratégias na tradução de onomatopeias japonesas nos mangás: reflexões e classificação. **Tradterm**, [S. l.], v. 16, p. 281-311, 2010. DOI:

<https://doi.org/10.11606/issn.2317-9511.tradterm.2010.46322>. Disponível em:

<http://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/46322>. Acesso em: 25 out. 2020.

LUYTEN, S. M. B. ONOMATOPÉIA E MÍMESIS NO MANGÁ: A ESTÉTICA DO SOM.

**Revista USP**, [S. l.], n. 52, p. 176-189, 2002. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9036.v0i52p176-189>. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/33176>.

Acesso em: 23 out. 2020.

MACMILLIAN DICTIONARY. Disponível em: <https://www.macmillandictionary.com/>.

Acesso em: 20 ago. 2020.

MANGANELO. Disponível em: <https://chap.manganelo.com/manga-je92124>. Acesso em: 19 set. 2019.

MEIRELES, S. Onomatopéias e interjeições em histórias em quadrinhos em língua

alemã. **Pandaemonium Germanicum. Revista de Estudos Germanísticos**, n. 11, p. 157-

188, 2007. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=386641445011>. Acesso em: 23 out. 2020.

MUNDAY, J. **Introducing Translation Studies: Theories and applications**. 4. ed. New York: Routledge, 2016.

O DICIONÁRIO DA LÍNGUA PORTUGUESA NA INTERNET. Disponível em: <http://www.aulete.com.br/>. Acesso em: 20 ago. 2020.

OXFORD ENGLISH AND SPANISH DICTIONARY, THESAURUS, AND SPANISH TO ENGLISH TRANSLATOR. Disponível em: <https://www.lexico.com/en/definition>. Acesso em: 20 ago. 2020.

PAIVA, F. S. Histórias em quadrinhos e a influência na educação dos leitores: os exemplos de Batman e Superman. *In: CONGRESSO DE LEITURA DO BRASIL*, 17., 2009, Campinas. Anais do 17º COLE, Campinas, SP,; ALB, 2009. Disponível em: [http://alb.org.br/arquivo-morto/edicoes\\_anteriores/anais17/txtcompletos/sem16/COLE\\_2676.pdf](http://alb.org.br/arquivo-morto/edicoes_anteriores/anais17/txtcompletos/sem16/COLE_2676.pdf). Acesso em: 23 out. 2020.

SILVA, A. L. S.; BITTENCOURT, D. A. Considerações sobre as cores e as estratégias narrativas de Vagabond. *In: Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos*, 2, 20-23 de ago. de 2013, São Paulo: Escola de Comunicação e Artes – Universidade de São Paulo, 2013.

Disponível em:

[http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/2asjornadas/Artigo\\_Andre\\_Luiz\\_da\\_Silva\\_e\\_Danilo\\_Bittencourt.htm](http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/2asjornadas/Artigo_Andre_Luiz_da_Silva_e_Danilo_Bittencourt.htm). Acesso em: 23 out. 2020.

SUPERMAN NO CINEMA.

Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Superman\\_no\\_cinema](https://pt.wikipedia.org/wiki/Superman_no_cinema). Acesso em: 19 nov. 2019.

TAKEHIKO INOUE. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Takehiko\\_Inoue](https://pt.wikipedia.org/wiki/Takehiko_Inoue). Acesso em: 10 jun. 2020.

THE JADED NETWORK. Disponível em: <http://thejadednetwork.com/sfx/search/>. Acesso em: 20 ago. 2020.

TOURY, Gideon. **Descriptive translation studies – and beyond**. 2 ed. Amsterdam/Filadélfia: John Benjamins B.V., 2012.

VERGUEIRO, W.; SANTOS, R. E. As histórias em quadrinhos como objeto de estudo das teorias da comunicação. **Comunicação ibero-americana: os desafios da Internacionalização**. Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, Universidade do Minho, p. 4365-4380, 13 a 16 de abr., 2014.

Disponível em: <http://www3.eca.usp.br/sites/default/files/form/biblioteca/acervo/producao-academica/002655468.pdf>. Acesso em: 23 out. 2020.

ZAUDE, C. B. **Comparando as traduções dos termos de bruxaria para o português brasileiro e europeu de The Tales of Beedle the Bard de J.K. Rowling**. Trabalho de Conclusão de Curso. Graduação em Tradução, Instituto de Letras e Linguística, orientação Profa. Dra. Marileide Dias Esqueda. Universidade Federal de Uberlândia. Uberlândia, 2014.



## REFERÊNCIAS CONSULTADAS

COSTA, S. R. **DICIONÁRIO DE GÊNEROS TEXTUAIS**. 3. ED. REV. E AMPL., 1. REIMPR. BELO HORIZONTE: AUTÊNTICA, 2018.

ONOMATOPEIA. In: CEIA, C. **E-Dicionário de termos literários**. Disponível em: [https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/onomatopeia/#:~:text=Termo%20de%20origem%20grega%20\(onomatopoi%C3%ADa,e%20a%20realidade%20que%20representa%2C](https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/onomatopeia/#:~:text=Termo%20de%20origem%20grega%20(onomatopoi%C3%ADa,e%20a%20realidade%20que%20representa%2C). Acesso em: 24 de nov. de 2020.

## APÊNDICE

Imagem I - Planilha eletrônica

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	Onomatopeia Japonesa	Transcrição	Onomatopeia Portuguesa	Onomatopeia Inglesa	Página	Quadro	Posição	Contexto	Explicação
2	ザザザ	ZAAAAA	ZAAAAH	FSHHHHH	1	12	Corpo do texto	Takezo está deitado no chão acumulando água da chuva em sua boca	Chuva caindo sobre o rosto
3	ゴク	GOKU	GLUP	GLUP	1	3	Corpo do texto	Takezo está deitado no chão e engole água da chuva	Personagem engolindo água
4	ゴクッ	GOKU	GLUP	GLUP	1	3	Corpo do texto	Takezo está deitado no chão e engole água da chuva	Personagem engolindo água
5	ド	DO	CLOP	TROMP	2	7	Corpo do texto	Uma cavalaria vem em diarreia ao personagem que continua deitado	Cavalaria galopando
6	ド	DO	CLOP	TROMP	3	9	Corpo do texto	Uma cavalaria vem em diarreia ao personagem que continua deitado	Cavalaria galopando
7	ドド	DOOO	CLOP CLOP	TROMP TROMP	3	11	Corpo do texto	Uma cavalaria vem em diarreia ao personagem que continua deitado	Cavalaria galopando
8	ドドドドド	DOOOOOOOO	CLOP CLOP CLOP CLOP CLOP	TROMP TROMP TROMP TROMP	6	12	Corpo do texto	Uma cavalaria vem em diarreia ao personagem que continua deitado	Cavalaria galopando
9	う。。。う。。。	U...U...	UH...	UR...UR...	7	2	Balão	Takezo está deitado no chão com a face para cima	Personagem exausto
10	う。。。	UU...	UH...	UR...	7	4	Balão	Takezo está deitado no chão com a face para cima	Personagem exausto
11	。。。。。	.....	.....	....	7	4	Balão	Takezo está deitado no chão com a face para cima	Personagem exausto
12	うっ	U	UH...	URR	8	1	Balão	Matahachi está deitado no chão com a face para baixo	Personagem exausto
13	うっ	U	UH...	URR	8	2	Balão	Matahachi está deitado no chão com a face para baixo	Personagem exausto
14	ザク	ZAKU	ZAK	FWOK	9	1	Corpo do texto	Uma lança perfura o chão ao lado de Matahachi	Lança perfurando o chão
15	!!	!!	!!	!!	9	1	Balão	Matahachi deitado percebe a lança perfurando o chão	Personagem surpreso
16	うっ。。。。。	U.....	UH...	UR...	9	2	Balão	Matahachi deitado percebe alguém perto dele	Personagem exausto
17	バツ	HA	VAP	FWIP	12	1	Corpo do texto	Matahachi deitado se vira subitamente e percebe Takezo	Personagem aparece subitamente
18	ぶわっ	BUWA	SNIF...	SOBB	13	1	Corpo do texto	Matahachi deitado começa a chorar por reencontrar seu amigo	Personagem chorando
19	ぶる	BURU	SNIF...	SOB	13	2	Corpo do texto	Matahachi deitado começa a chorar por reencontrar seu amigo	Personagem chorando
20	ぶる	BURU	SNIF...	SNIF	13	2	Corpo do texto	Matahachi deitado começa a chorar por reencontrar seu amigo	Personagem chorando
21	ぶる	BURU	SNIF...	SOB	13	2	Corpo do texto	Matahachi deitado começa a chorar por reencontrar seu amigo	Personagem chorando
22	はあ	HAA	ARF	HUF	14	1	Balão	Takezo ajuda Matahachi a se levantar e os dois vão para outro lugar	Personagem exausto
23	はあ	HAA	ARF	HUF	14	1	Balão	Takezo ajuda Matahachi a se levantar e os dois vão para outro lugar	Personagem exausto
24	はあ	HAA	ARF	HUF	14	1	Balão	Takezo ajuda Matahachi a se levantar e os dois vão para outro lugar	Personagem exausto
25	はっ	HA	ARF	HUF	14	2	Balão	Takezo carrega Matahachi em seus ombros enquanto conversam	Personagem exausto
26	はっ	HA	ARF	HUF	14	2	Balão	Takezo carrega Matahachi em seus ombros enquanto conversam	Personagem exausto
27	はっ	HA	ARF	HUF	14	2	Balão	Takezo carrega Matahachi em seus ombros enquanto conversam	Personagem exausto
28	はっ	HA	ARF	HUF	14	2	Balão	Takezo carrega Matahachi em seus ombros enquanto conversam	Personagem exausto
29	うげっ	UGE	UH!	HAK	14	2	Balão	Takezo carrega Matahachi em seus ombros enquanto conversam	Personagem exausto
30	はっ	HA	ARF	HUF	14	2	Balão	Takezo carrega Matahachi em seus ombros enquanto conversam	Personagem exausto
31	はっ	HA	ARF	HUF	14	2	Balão	Takezo carrega Matahachi em seus ombros enquanto conversam	Personagem exausto
32	はっ	HA	ARF	HUF	14	3	Balão	Takezo se senta sobre um pedra e observa Matahachi	Personagem exausto
33	はっ	HA	ARF	HUF	14	3	Balão	Takezo se senta sobre um pedra e observa Matahachi	Personagem exausto
34	ガキ	GAKI	GASH	SHUFF	14	3	Corpo do texto	Matahachi se distancia de Takezo enquanto anda sobre a grama alta	Personagem andando sobre a grama
35	ガキ	GAKI	GASH	SHUFF	14	3	Corpo do texto	Matahachi se distancia de Takezo enquanto anda sobre a grama alta	Personagem andando sobre a grama
36	ブリッ	BURI	BLOSH	BRAP	14	5	Balão	Matahachi se senta sobre a grama com expressão de cansaço	Personagem senta sobre a grama

Fonte: O autor.

## Imagem II - Planilha eletrônica

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
37	ビシャ	BISHA	BLOSH	PLOP	14	5	Corpo do texto	Matahachi se senta sobre a grama com expressão de cansaço	Personagem senta sobre a grama
38	ビシャ	BISHA	BLOSH	DRIBBLE	14	5	Corpo do texto	Matahachi se senta sobre a grama com expressão de cansaço	Personagem senta sobre a grama
39	ビチッ	BICHI	BISH	DRIBBLE	14	5	Corpo do texto	Matahachi se senta sobre a grama com expressão de cansaço	Personagem senta sobre a grama
40	*****	*****	*****	...	14	5	Balão	Matahachi se senta sobre a grama com expressão de cansaço	Personagem exausto
41	ギュッ	GYU	GYUH	TUGG	14	6	Corpo do texto	Takezo que estava sentado sobre a pedra amarra uma faixa sobre seu ferimento	Personagem amarrando uma faixa
42	はあ	HAA	ARF		14	7	Balão	Matahachi está sentado sobre a grama está suando e com a cabeça baixa	Personagem exausto
43	はあ	HAA	ARF		14	7	Balão	Matahachi está sentado sobre a grama está suando e com a cabeça baixa	Personagem exausto
44	はあ	HAA	ARF		14	7	Balão	Matahachi está sentado sobre a grama está suando e com a cabeça baixa	Personagem exausto
45	はあ	HAA	ARF!		16	2	Balão	Matahachi suando abaixa a cabeça expressando cansaço	Personagem exausto
46	はあ	HAA	ARF!		16	2	Balão	Matahachi suando abaixa a cabeça expressando cansaço	Personagem exausto
47	はあ	HAA	ARF!		16	2	Balão	Matahachi suando abaixa a cabeça expressando cansaço	Personagem exausto
48	ブル	BURU	BRUF	BRAAP	16	4	Corpo do texto	Cavalo atrás de Takezo faz um barulho	Cavalo relinchando
49	はあ	HAA	ARF	HUF	17	1	Balão	Matahachi abaixa a cabeça suando aparentando estar desamparado	Personagem exausto
50	はあ	HAA	ARF	HUF	17	1	Balão	Matahachi abaixa a cabeça suando aparentando estar desamparado	Personagem exausto
51	はあ	HAA	ARF	HUF	17	1	Balão	Matahachi abaixa a cabeça suando aparentando estar desamparado	Personagem exausto
52	はあ	HAA	ARF	HUF	17	1	Balão	Matahachi abaixa a cabeça suando aparentando estar desamparado	Personagem exausto
53	ブー	BUBUU	BLOOSH	PRROOT	17	2	Corpo do texto	Matahachi agaivado sobre a grama treme	Personagem tremendo
54	うっ	U	UH...	UR	17	2	Balão	Matahachi agaivado sobre a grama treme	Personagem exausto
55	*****	*****	*****	...	17	3	Balão	Matahachi suando com expressão de cansaço e olhando para baixo	Personagem exausto
56	はあ	HAA	ARF	HUF	17	3	Balão	Matahachi suando com expressão de cansaço e olhando para baixo	Personagem exausto
57	はあ	HAA	ARF	HUF	17	3	Balão	Matahachi suando com expressão de cansaço e olhando para baixo	Personagem exausto
58	はあ	HAA	ARF	HUF	17	4	Balão	Matahachi está agaivado refletindo	Personagem exausto
59	はあ	HAA	ARF	HUF	17	4	Balão	Matahachi está agaivado refletindo	Personagem exausto
60	は	HA	ARF	HUF	18	1	Balão	Matahachi está agaivado apresentando expressão de cansaço e suspirando	Personagem exausto
61	はあ	HAA	ARF	HUF	18	1	Balão	Matahachi está agaivado apresentando expressão de cansaço e suspirando	Personagem exausto
62	はあ	HAA	ARF	HUF	18	1	Balão	Matahachi está agaivado apresentando expressão de cansaço e suspirando	Personagem exausto
63	やれやれ	YAREYARE	AI, AI...	GIVE ME A BREAK.	18	1	Balão	Matahachi está agaivado apresentando expressão de cansaço e suspirando	Personagem sendo irônico
64	ブビッ	BUBI	BLOOSH	SPLORSH	18	2	Corpo do texto	Samurai anda lentamente até às costas de Matahachi agaivado e pisa em um galho	Personagem andando sobre a grama
65	!!	!!	!!	!!	18	2	Balão	Samurai escuta o barulho e percebe Matahachi	Personagem surpreso
66	はあはあ	HAAHAA	ARF!ARF!	HUF HUF	18	3	Balão	Matahachi vira para trás suspirando e percebe o samurai atrás dele	Personagem exausto
67	ギリ	GIRI	GISH	KRICH	18	4	Corpo do texto	Samurai atrás de Matahachi levanta a espada para atacar	Parulho da armadura do samurai
68	あっ?	A?	HÁ?	HUH?	18	4	Balão	Matahachi percebe que o samurai está pronto para atacá-lo	Personagem surpreso
69	あー	AA	AAAAAH!!	ARRGH	18	5	Balão	Samurai grita ao desferir o golpe	Personagem gritando
70	ブン	BUN	VUSH	FWISH	18	5	Corpo do texto	Ao atacar, a espada faz um barulho devido à velocidade do golpe desferido	Personagem ataca com uma espada
71	!!	!!	!!	!!	19	1	Balão	Matahachi recebe um corte em seu antebraço	Personagem surpreso
72	パッ	HA	PAF	FWIP	19	2	Corpo do texto	Matahachi aperta o corte em seu braço	Personagem aperta seu ferimento

Fonte: O autor.

## Imagem III - Planilha eletrônica

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
73	けーっ!!	KEE!!	KEEEEH!!	HAHH!	19	4	Balão	Samurai levando a espada e grita ao atacar	personagem gritando
74	!!	!!	!!	!!	19	4	Balão	Matahachi percebe que o samurai está pronto para atacá-lo novamente	personagem surpreso
75	!!	!!	!!	!!	20	1	Balão	Samurai escorrega sobre a lama	personagem surpreso
76	ズルッ	ZURU	SRR..	FLISH	20	1	Corpo do texto	Samurai escorrega sobre a lama	personagem escorregando
77	!	!	!	!	20	1	Balão	Matahachi percebe que o samurai escorregou sobre a lama	personagem surpreso
78	ダッ	DA	TAP	SHOOM	20	2	Corpo do texto	personagem agarra seu quimono e corre	personagem agarrando seu quimono
79	ハッ	HA	ARF	HUF	20	2	Balão	Matahachi começa a correr com expressão de espanto	personagem exausto
80	ハッ	HA	ARF	HUF	20	2	Balão	Matahachi começa a correr com expressão de espanto	personagem exausto
81	く。。。。	GU.....	UGH...	UR...	20	3	Balão	Samurai que escorregou se levanta	Personagem exausto
82	ハッ	HA	ARF	HUF	20	4	Balão	Matahachi tenta não ser percebido pelo samurai	personagem exausto
83	ハッ	HA	ARF	HUF	20	4	Balão	Matahachi tenta não ser percebido pelo samurai	personagem exausto
84	ハッ	HA	ARF	HUF	20	4	Balão	Matahachi tenta não ser percebido pelo samurai	personagem exausto
85	よろっ	YORD	THUP	FWUP	20	4	Corpo do texto	Matahachi tenta andar lentamente entre a grama para não ser percebido	personagem andando sobre a grama lentamente
86	よろっ	YORD	THUP	FWUP	20	4	Corpo do texto	Matahachi tenta andar lentamente entre a grama para não ser percebido	personagem andando sobre a grama lentamente
87	*****	.....	.....	....	20	4	Balão	Samurai que escorregou procura por Matahachi	personagem exausto
88	ハッ	HA	ARF	HUF	20	6	Balão	Matahachi corre gritando por Takezo	personagem exausto
89	ハッ	HA	ARF	HUF	20	6	Balão	Matahachi corre gritando por Takezo	personagem exausto
90	ハッ	HA	ARF	HUF	20	6	Balão	Matahachi corre gritando por Takezo	personagem exausto
91	ハッ	HA	ARF	HUF	20	6	Balão	Matahachi corre gritando por Takezo	personagem exausto
92	ハッ	HA	ARF	HUF	20	6	Balão	Matahachi corre gritando por Takezo	personagem exausto
93	ハ	HA	ARF		20	6	Balão	Matahachi corre gritando por Takezo	personagem exausto
94	くっ。。。	GU...	UH...	URR...	21	3	Balão	Samurai lutando contra Takezo	personagem exausto
95	く*****	GU.....	UGH...	URR...	21	3	Balão	Samurai lutando contra Takezo	personagem exausto
96	くく。。。	GUGU..	NGH...	URR...	22	1	Balão	Samurai lutando contra Takezo	personagem exausto
97	ドカ	DOKA	POW!!	FWAK	23	1	Corpo do texto	Takezo acerta o samurai com a cabeça	personagem bate com a cabeça e outro
98	!!	!!	!!	!!	23	1	Balão	Takezo acerta o samurai com a cabeça	personagem surpreso
99	けえい!	KEE!!	KEEIH!	HAHH!	23	2	Balão	Samurai chutando a personagem	personagem atacando outro
100	ドッ	DO	THUM	WHUMP	23	2	Corpo do texto	Samurai chutando a personagem	personagem atacando outro
101	うわあっ	UWAA	UAAA!	ARGH!	23	3	Balão	Matahachi cai ao chão pelo chute do samurai	personagem gritando
102	か*****	KA.....	GH...	GAK!	24	1	Balão	Samurai que foi acertado no rosto gospe sangue	personagem engasgando
103	グッ	GU	GUH	SKRNCH	24	2	Corpo do texto	Takezo agarra o rosto do samurai	personagem agarrando outro
104	!!	!!	!!	!!	24	2	Balão	Samurai é agarrado pelo rosto	personagem surpreso
105	あっ。。。	A...	AH!	UH...	24	3	Balão	Outro samurai em pé vê a cena com expressão de cansaço e medo	personagem surpreso
106	あっ	A	AH!	..OH.	24	4	Balão	Samurai agarrado pelo rosto é arrastado para perto de uma árvore	personagem surpreso
107	ゴキヤ	GOKYA	GROK!	THWAK	24	5	Corpo do texto	Takezo bate o samurai contra a árvore	personagem bate de frente com a árvore
108	ジリ。。	JIRI..	BRR..	KRICH	25	3	Corpo do texto	Samurai tremendo encarando a personagem	personagem tremendo

Fonte: O autor.

## Imagem IV - Planilha eletrônica

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
109	グラリ	GURARI	THUP	FWOOP	25	4	Corpo do texto	Samurai tremendo enquanto encara Takezo e se prepara para atacar	barulho da armadura do samurai
110	あっ	A	AH!	OOP!	25	4	Balão	Samurai tremendo enquanto encara Takezo e se prepara para atacar	personagem gritando
111	ザザッ	ZAZA	Z-ZAH	SHIFF	25	5	Corpo do texto	Samurai cai ao chão	personagem cai sobre a grama
112	ザッ	ZA	ZAH	SHIFF	25	5	Corpo do texto	Samurai cai ao chão	personagem cai sobre a grama
113	むおっ	MUO	MUOHI	ARGHI	25	5	Balão	Samurai grita ao cair ao chão	personagem gritando
114	ひっ	HI	IHI!	GULP.	26	1	Balão	Matahachi no chão vê o samurai levantando a espada para atacar	personagem gritando
115	ゴッ	GO	GROK	KRAK	26	4	Corpo do texto	Uma pedra acerta o samurai que iria atacar Matahachi	pedra caindo sobre o samurai
116	バツ	BA	VAP	FWOOSH	27	1	Corpo do texto	Takezo pula com um pedaço de madeira e acerta o samurai	personagem pula
117	ドカ	DOKA	THAM	THWOKK	28	1	Corpo do texto	Takezo quebra o pedaço de madeira na cabeça do samurai	personagem bate em outro com madeira
118	あ	A	AH!	OH.	29	1	Balão	Takezo olha para o pedaço de madeira quebrado ao meio	personagem surpreso
119	かっ	KA	GAH.	GAK	29	2	Balão	Samurai gosse sangue devido aos ferimentos no rosto	personagem engasgando
120	がっ	KA	GAH.	GAK	29	2	Balão	Samurai gosse sangue devido aos ferimentos no rosto	personagem engasgando
121	ズクッ	ZUKU	THUNC	ZHOOSH	29	3	Corpo do texto	Takezo perfura a garganta do samurai com a metade do pedaço de madeira	personagem perfurando outro
122	よろ。。	YORD..	THUP...	FWUP	30	1	Corpo do texto	Samurai que sofreu com o golpe de Takezo está perdendo equilíbrio	personagem tremendo
123	よろ。。	YORD..	THUP...	FWUP	30	1	Corpo do texto	Samurai que sofreu com o golpe de Takezo está perdendo equilíbrio	personagem tremendo
124	ビッ	BI	PSH	PLISH	30	1	Corpo do texto	Sangue saindo so samurai	sangue esguichando
125	ビュッ	BYU	PSH	PLISH	30	1	Corpo do texto	Sangue saindo so samurai	sangue esguichando
126	ビベッ	BIBI	PSH	PLISH	30	1	Corpo do texto	Sangue saindo so samurai	sangue esguichando
127	ビュッ	BYU	PSH		30	1	Corpo do texto	Sangue saindo so samurai	sangue esguichando
128	ビュッ	BYU	PSH		30	1	Corpo do texto	Sangue saindo so samurai	sangue esguichando
129	ごへっ	GOHE	GWEHI	HAKK	31	1	Corpo do texto	Samurai gosse sangue devido aos ferimentos na garganta	personagem engasgando
130	あ。。	A..	AH..	AHH..	31	2	Balão	Matahachi no chão vê o samurai machucado	personagem surpreso
131	わ。。	WA..	AH..	UHH..	31	2	Balão	Matahachi no chão vê o samurai machucado	personagem surpreso
132	はっ	HA	ARF	HUF	31	4	Balão	O samurai que havia escorregado observa a cena	personagem exausto
133	はっ	HA	ARF	HUF	31	4	Balão	O samurai que havia escorregado observa a cena	personagem exausto
134	はっ	HA	ARF	HUF	31	4	Balão	O samurai que havia escorregado observa a cena	personagem exausto
135	はっ	HA	ARF	HUF	31	5	Balão	O samurai que havia escorregado observa a cena	personagem exausto
136	はっ	HA	ARF	HUF	31	5	Balão	O samurai que havia escorregado observa a cena	personagem exausto
137	はっ	HA	ARF	HUF	31	5	Balão	O samurai que havia escorregado observa a cena	personagem exausto
138	はっ	HA	ARF	HUF	31	6	Balão	O samurai que havia escorregado observa a cena	personagem exausto
139	はっ	HA	ARF	HUF	31	6	Balão	O samurai que havia escorregado observa a cena	personagem exausto
140	はっ	HA	ARF	HUF	31	7	Balão	Takezo olha para o samurai que havia escorregado	personagem exausto
141	はっ	HA	ARF	HUF	31	8	Balão	Takezo olha para o samurai que havia escorregado	personagem exausto
142	はっ	HA	ARF	HUF	31	8	Balão	Takezo olha para o samurai que havia escorregado	personagem exausto
143	はあ	HAA	ARF	HUF	31	8	Balão	Takezo olha para o samurai que havia escorregado	personagem exausto
144	はあっ	HAA	ARF	HUF	31	9	Balão	O samurai que havia escorregado olha para Takezo	personagem exausto

Fonte: O autor.

Imagem V - Planilha eletrônica

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
145	はあっ	HAA	ARF	HUF	31	9	Balão	□ samurai que havia escorregado olha para Takezo	personagem exausto
146	はあ	HAA	ARF	HUF	31	9	Balão	□ samurai que havia escorregado olha para Takezo	personagem exausto
147	ハッ	HA	ARF	HUF	32	2	Balão	□ samurai que havia escorregado olha para Takezo	personagem exausto
148	ハ	HA	AH	HUF	32	2	Balão	□ samurai que havia escorregado olha para Takezo	personagem exausto
149	ハッ	HA	ARF	HUF	32	2	Balão	□ samurai que havia escorregado olha para Takezo	personagem exausto
150	ハッ	HA	ARF	HUF	32	2	Balão	□ samurai que havia escorregado olha para Takezo	personagem exausto
151	ハッ	HA	ARF	HUF	32	2	Balão	□ samurai que havia escorregado olha para Takezo	personagem exausto
152	ハッ	HA	ARF	HUF	34	1	Balão	Matahachi está apoiado nos ombros de Takezo e ambos estão andando sobre a laje	personagem exausto
153	ハッ	HA	ARF	HUF	34	1	Balão	Matahachi está apoiado nos ombros de Takezo e ambos estão andando sobre a laje	personagem exausto
154	ハッ	HA	ARF	HUF	34	1	Balão	Matahachi está apoiado nos ombros de Takezo e ambos estão andando sobre a laje	personagem exausto
155	ハッ	HA	ARF	HUF	34	1	Balão	Matahachi está apoiado nos ombros de Takezo e ambos estão andando sobre a laje	personagem exausto
156	バシヤッ	BASHA	PLASH	PLISH	34	2	Corpo do texto	Matahachi está apoiado nos ombros de Takezo e ambos estão andando sobre a laje	personagens pisando em poças
157	ハッ	HA	ARF	HUF	34	2	Balão	Matahachi está apoiado nos ombros de Takezo e ambos estão andando sobre a laje	personagem exausto
158	ハッ	HA	ARF	HUF	34	2	Balão	Matahachi está apoiado nos ombros de Takezo e ambos estão andando sobre a laje	personagem exausto
159	ハッ	HA	ARF	HUF	34	2	Balão	Matahachi está apoiado nos ombros de Takezo e ambos estão andando sobre a laje	personagem exausto
160	ハッ	HA	ARF	HUF	34	2	Balão	Matahachi está apoiado nos ombros de Takezo e ambos estão andando sobre a laje	personagem exausto
161	バシヤッ	BASHA	PLASH	PLISH	34	2	Corpo do texto	Matahachi está apoiado nos ombros de Takezo e ambos estão andando sobre a laje	personagens pisando em poças
162	ハッ	HA	ARF	HUF	34	2	Balão	Matahachi está apoiado nos ombros de Takezo e ambos estão andando sobre a laje	personagem exausto
163	ハッ	HA	ARF	HUF	34	3	Balão	Matahachi aparenta estar fraco e começa a cair dos ombros de Takezo	personagem exausto
164	ハッ	HA	ARF	HUF	34	3	Balão	Matahachi aparenta estar fraco e começa a cair dos ombros de Takezo	personagem exausto
165	ハッ	HA	ARF	HUF	34	3	Balão	Matahachi aparenta estar fraco e começa a cair dos ombros de Takezo	personagem exausto
166	ハッ	HA	ARF	HUF	34	3	Balão	Matahachi aparenta estar fraco e começa a cair dos ombros de Takezo	personagem exausto
167	ハ	HA	AH	HUF	34	3	Balão	Matahachi aparenta estar fraco e começa a cair dos ombros de Takezo	personagem exausto
168	バシヤッ	BASHA	TCHAP	PLISH	34	3	Corpo do texto	Matahachi e Takezo ainda estão andando pelo caminho com poças	personagens pisando em poças
169	ハッ	HA	ARF	HUF	35	1	Balão	Takezo diz que não será vencido pelos samurais	personagem exausto
170	ハッ	HA	ARF	HUF	35	1	Balão	Takezo diz que não será vencido pelos samurais	personagem exausto
171	ハッ	HA	ARF	HUF	35	1	Balão	Takezo diz que não será vencido pelos samurais	personagem exausto
172	ゼッ	ZE	PUF	HUF	35	2	Balão	Matahachi com a cabeça baixa começa a salivar	personagem exausto
173	ゼエ	ZEE	PUF	HUF	35	2	Balão	Matahachi com a cabeça baixa começa a salivar	personagem exausto
174	ゼエ	ZEE	PUF	HUF	35	2	Balão	Matahachi com a cabeça baixa começa a salivar	personagem exausto
175	ゼイ	ZEI	PUF	HUF	35	2	Balão	Matahachi com a cabeça baixa começa a salivar	personagem exausto
176	ぐぐっ	GUGU	G-GUH	TUGG	35	3	Corpo do texto	Matahachi aparenta sentir náusea e engole a saliva	personagem com ânsia
177	。。。。。。。。	.....	.....	...	35	3	Balão	Matahachi aparenta sentir náusea e engole a saliva	personagem exausto
178	おう	OU	É ISSO AII	YUP	37	2	Balão	Matahachi concorda com Takezo	personagem afirmando
179	あっ	A	AH!	HEY	37	3	Balão	Takezo chama a atenção de Matahachi que está caindo de seus ombros	personagem chamando outro
180	ぐにゃり	GUNYARI	GUSH	FWOOP	37	3	Corpo do texto	Matahachi cai dos ombros de Takezo	personagem caindo dos ombros de alguém

Fonte: O autor.

Imagem VI - Planilha eletrônica

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
181	おいっ	OI	EI	HEY...	37	4	Balão	Takezo chama por Matahachi que caiu de seus ombros	personagem chamando outro
182	おいっ	OI	EI	HEY...	37	5	Balão	Takezo chama por Matahachi que caiu de seus ombros	personagem chamando outro
183	りりん。。	RIRIN..	TLIIN..	DRRING	38	1	Corpo do texto	Por entre a grama alta aparece uma jovem com guizos	jovem com guizos
184	りりん。。	RIN..	TLIN..	DING	38	1	Corpo do texto	Por entre a grama alta aparece uma jovem com guizos	jovem com guizos
185	りりん。。	RIRIN..	TLIIN..	DING	38	2	Corpo do texto	Por entre a grama alta aparece uma jovem com guizos	jovem com guizos
186	ゼッ	ZE	PUF	HUF	38	4	Balão	Takezo cambaleia por entre a grama	personagem exausto
187	ゼッ	ZE	PUF	HUF	38	4	Balão	Takezo cambaleia por entre a grama	personagem exausto
188	ガキッ	GAKI	GASH	SHUF	38	4	Corpo do texto	Takezo cambaleia por entre a grama	personagem passa por entre a grama alta
189	ゼッ	ZE	PUF	HUF	38	4	Balão	Takezo cambaleia por entre a grama	personagem exausto
190	ガキ	GAKI	GASH	SHUF	38	4	Corpo do texto	Takezo cambaleia por entre a grama	personagem passa por entre a grama alta
191	ゼッ	ZE	PUF	HUF	39	1	Balão	Takezo está em pé com olhar de desespero	personagem exausto
192	ハッ	HA	ARF	HUF	39	1	Balão	Takezo está em pé com olhar de desespero	personagem exausto
193	ゼッ	ZE	PUF	HUF	39	1	Balão	Takezo está em pé com olhar de desespero	personagem exausto
194	ゼィ	ZEI	PUF	HUF	39	1	Balão	Takezo está em pé com olhar de desespero	personagem exausto
195	ハッ	HA	ARF	HUF	39	2	Balão	Takezo olha para os lados com olhar de desespero	personagem exausto
196	ハッ	HA	ARF	HUF	39	2	Balão	Takezo olha para os lados com olhar de desespero	personagem exausto
197	ゼッ	ZE	PUF	HUF	39	2	Balão	Takezo olha para os lados com olhar de desespero	personagem exausto
198	ハッ	HA	ARF	HUF	39	4	Balão	Takezo para em pé diante de um samurai morto	personagem exausto
199	ハッ	HA	ARF	HUF	39	4	Balão	Takezo para em pé diante de um samurai morto	personagem exausto
200	ゼッ	ZE	PUF	HUF	39	4	Balão	Takezo para em pé diante de um samurai morto	personagem exausto
201	ぐら	GURA	FRAH	FOOP	40	1	Corpo do texto	Takezo tem uma expressão de temor	personagem surpreso
202	む	MU	HM?	UR	40	1	Balão	Takezo resmunga não entender o que está acontecendo	personagem em dúvida
203	む	MU	HM?	URR	40	3	Balão	Takezo cai de joelhos no chão e resmunga não saber o que está acontecendo	personagem em dúvida
204	はっ	HA	ARF	HUF	40	3	Balão	Takezo cai no chão de joelhos	personagem exausto
205	はっ	HA	ARF	HUF	40	3	Balão	Takezo cai no chão de joelhos	personagem exausto
206	はっ	HA	ARF	HUF	40	3	Balão	Takezo cai no chão de joelhos	personagem exausto
207	はっ	HA	ARF	HUF	40	4	Balão	Takezo fica com a cabeça baixa e começa a salivar	personagem exausto
208	はっ	HA	ARF	HUF	40	4	Balão	Takezo fica com a cabeça baixa e começa a salivar	personagem exausto
209	ぐらっ	GURA	FRAH	FOOP	40	4	Corpo do texto	Takezo fica com a cabeça baixa e começa a salivar	personagem com ânsia
210	むう	MUU	UH..	URR	40	4	Balão	Takezo fica com a cabeça baixa e começa a salivar	personagem com ânsia
211	はっ	HA	ARF	HUF	40	4	Balão	Takezo fica com a cabeça baixa e começa a salivar	personagem exausto
212	はっ	HA	ARF	HUF	40	4	Balão	Takezo fica com a cabeça baixa e começa a salivar	personagem exausto
213	げえ	GEE	GVEH!	AHUK!	41	1	Balão	Takezo vomita em cima do samurai morto	personagem vomitando
214	バシャ	BASHA	PLASH	PLISH	41	2	Corpo do texto	O vômito cai sobre o rosto do samurai morto	barulho do vômito caindo
215	ハッ	HA	ARF	HUF	41	3	Balão	Takezo cai no chão e começa a tremer	personagem exausto
216	ガタ	GATA	BRR	BRR	41	3	Corpo do texto	Takezo cai no chão e começa a tremer	personagem tremendo

Fonte: O autor.

Imagem VII - Planilha eletrônica

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
217	ガタ	GATA	BRR	BRR	41	3	Corpo do texto	Takezo cai no chão e começa a tremer	personagem tremendo
218	ガタ	GATA	BRR	TWITCH	41	3	Corpo do texto	Takezo cai no chão e começa a tremer	personagem tremendo
219	ハッ	HA	ARF	HUF	41	3	Balão	Takezo cai no chão e começa a tremer	personagem exausto
220	ハッ	HA	ARF	HUF	41	3	balão	Takezo cai no chão e começa a tremer	personagem exausto
221	ハッ	HA	ARF	HUF	41	3	Balão	Takezo cai no chão e começa a tremer	personagem exausto
222	りん。	RIN.	TLIN.	DING	41	5	Corpo do texto	Jovem com guizos aparece em frente a Takezo que está deitado no chão	jovem com guizos

Fonte: O autor.