

Onomatopéia e mimesis no mangá:

SONIA M. BIBE LUYTEN

INTRODUÇÃO

Tem sido uma necessidade crescente para as pessoas saber o que está acontecendo além das fronteiras geográficas de seus países. Muitas vezes, manifestações dos mesmos fenômenos ocorrem em lugares diferentes e, em função das características geográficas, climáticas e de cultura, elas tomam aspectos regionais peculiares. Dessa forma, a tendência de analisar este fenômeno tem sido demonstrada pelo grande número de livros dedicados aos estudos de cultura comparada.

Nós podemos comparar culturas sob diferentes pontos de vista, como o sociológico, o antropológico, o político, o artístico, etc. No campo das artes, a tendência usual é dar grande ênfase às modalidades elitistas e deixar ainda, num segundo plano, as expressões populares. Especialmente quando se lida com intercâmbios culturais, nem sempre as manifestações taxadas de “populares” são conhecidas no estrangeiro. Muitas vezes, porém, é justamente a falta de conhecimento desse aspecto – dos hábitos do cotidiano, como as formas de leitura, por exemplo – que forma um grande vácuo no intercâmbio de informações.

As histórias em quadrinhos, uma vez enfocadas através desse ponto de

SONIA M. BIBE LUYTEN é professora da Universidade Católica de Santos e autora de, entre outros, *Mangá, o Poder dos Quadrinhos Japoneses* (Hedra).



a estética do som

vista analítico – retratando as aspirações, os pensamentos, os mitos e a estética de uma cultura que as produz e as lê –, corroboram na composição de uma imagem mais representativa da cultura em questão. Isso porque as histórias em quadrinhos são um produto de tendências universais mas com raízes populares.

Desde o século passado, os jornais foram os meios, por excelência, que deram aos quadrinhos uma incrível difusão. Atualmente, o público que consome os quadrinhos é enorme. Em países como o Japão, porém, as vendas semanais atingem alguns milhares de exemplares e seu consumo não é somente restrito a crianças e adolescentes mas também aos adultos, e representam a maior atividade da indústria editorial (1).

Este estudo pretende dar destaque a um dos mais fascinantes aspectos de comunicação usado predominantemente em expressões gráficas: uma comparação do uso das onomatopéias nos quadrinhos ocidentais e japoneses – o *mangá*. Através desta análise poderemos vislumbrar que as onomatopéias representam não somente sons gravados mas uma forma de pensamento diferenciado entre o Ocidente e o Oriente, tendo, neste caso, a produção japonesa de quadrinhos como objeto de estudo.

1 Sonia M. Bibe Luyten, *Mangá, o Poder dos Quadrinhos Japoneses*, São Paulo, Hedra, 2000, p. 225.

A EVOLUÇÃO DA ONOMATOPÉIA

Sem dúvida, as histórias em quadrinhos estão vinculadas ao fenômeno de comunicação de massa quanto às condições técnicas com as quais a indústria cultural contribuiu para sua disseminação. Contudo, sem sombra de dúvida, toda a herança da humanidade, principalmente na categoria das artes figurativo-narrativas, deve ser considerada como uma contribuição imensa na evolução da expressão dos quadrinhos. O caminho da representação das imagens sucessivas é pontilhado de exemplos relevantes em diferentes civilizações.

Da herança medieval ocidental temos um caminho constante trilhado que vai dos afrescos, pinturas, gravuras e esculturas. A tradição das iluminuras, pacientemente desenhadas pelos monges medievais, deu origem aos textos ilustrados onde encontramos as raízes dos quadrinhos ocidentais dos séculos XIX e XX.

Mesmo com a expansão da imprensa nos séculos XVI e XVII, os livros ainda não eram acessíveis às massas. Somente mais tarde, no século XIX, com a ajuda da xilogravura, litogravura e, pouco a pouco, com a mecanização e industrialização, temos um extraordinário desenvolvimento dos livros e jornais. E, a partir desse período, notamos uma mudança na difusão da cultura. O texto e a imagem não eram mais monopólio das elites. Na Inglaterra, durante esse período, com a ascensão da classe média, os jornais faziam um grande uso de cartuns para satirizar o *modus vivendi* da época. Dessa forma, a tradição européia, como um todo, delineou a forma dos quadrinhos que se tornou um modelo para o mundo. Sua influência foi sentida não só na América mas também no Japão que, exatamente, nessa mesma época, estava passando por todas as transformações de modernizações da era Meiji. Foi exatamente nesse período de mudanças que os primeiros cartuns, em estilo europeu, foram introduzidos no Japão por Charles Wirgman no jornal *Japan Punch*, após 1862, e também pelo francês George Bigot, na revista *Tobae*, a partir de 1887.

Os quadrinhos receberam da Europa uma longa influência no campo narrativo-figurativo mas foi na América que se consolidaram com difusão na imprensa diária. Não podemos esquecer que tanto os *comics* como o cinema e a animação são produtos de uma mesma era e, a partir daí, a zona de influências de um para outro foi crescendo gradualmente. Quando os quadrinhos apareceram, a onomatopéia ainda não estava incluída nos desenhos. O texto tinha uma importância maior do que o som. No início, a parte escrita ficava localizada abaixo do quadrinho. Gradualmente foi inserido para dentro dos balões cuja função primordial era estabelecer o diálogo entre os personagens. Hoje em dia, as legendas têm a função do narrador ao descrever os acontecimentos e as cenas da história.

Durante os anos 1920, os quadrinhos começaram a usar certas convenções para aumentar a expressão da ação. O principal propósito era destacar a função de cada elemento como movimento dos personagens, seus sentimentos, etc. Temos assim figuras convencionais de ação: linhas retas = velocidade; estrelinha = dor; gotas = calor ou medo; poeirinhas = velocidade; espirais = tontura, e figuras convencionais de sons expressas pelas exclamações, interrogações e onomatopéias.

O primeiro passo para simbolizar o som veio do famoso desenho animado, *O Gato Felix*, de Pat Sullivan, cuja contribuição nos anos 1920 foi grande para dar a ilusão de “trilha sonora” no cinema-mudo criando toda sorte de signos convencionais. Contudo, foi em função da influência do cinema que os quadrinhos começaram a usar a onomatopéia para expressar mais claramente os sons, permitindo, dessa forma, uma comunicação mais efetiva e direta com o leitor.

Apesar de seu desenvolvimento não foram todos os desenhistas que fizeram seu uso nos desenhos. Tomemos, como exemplo, Alex Raymond, em *Flash Gordon*, Burne Hogarth, em *Tarzan*, ou Harold Foster, em *Príncipe Valente*, que nunca usaram onomatopéias em suas histórias. As linhas clássicas de seus desenhos foram tão

auto-suficientes em suas obras que elas podem ser apreciadas separadamente.

Foi com o aparecimento da televisão, a partir de 1943, que a onomatopéia tornou-se mais poderosa nos *comics*. Esse novo veículo de comunicação mediática mudou completamente o sistema de difusão, e os quadrinhos sentiram necessidade de enfrentar seu novo concorrente. Nesse mesmo período os quadrinhos se reestruturaram em revistas, especialmente apresentando histórias de super-heróis. Portanto, contra esse confronto com a TV – que oferecia dinamismo, entretenimento, humor sem que as pessoas precisassem sair de casa – os quadrinhos tiveram que aumentar seu tamanho, seu impacto e oferecer mais vibração e dinamismo para a ação. As onomatopéias foram, sem dúvida, a solução mágica encontrada pelos artistas, principalmente para aqueles que sempre estiveram buscando novas soluções gráficas. 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.

CARACTERÍSTICAS DAS ONOMATOPÉIAS

Ao comprar uma revista de histórias em quadrinhos em qualquer ponto do planeta, o leitor nem sempre se apercebe como se deu o processo de evolução para chegar ao formato de hoje em dia. Para tanto, foi preciso percorrer um longo caminho tanto no Ocidente como no Oriente, até chegar no tamanho, conteúdo, desenhos e até linguagem que conhecemos.

Atualmente, as histórias em quadrinhos possuem certas características comuns que são facilmente decodificadas por qualquer leitor, não importando sua nacionalidade. Em sua estrutura, os quadrinhos são formados por dois códigos de signos gráficos:

a imagem e a linguagem escrita. O que dá ao quadrinho sua marca registrada é o balão, mas o que completa a sua expressão e dá o verdadeiro impacto e grande estética em termos de som são as onomatopéias.

O que exatamente significa onomatopéia e qual é a sua importância nas histórias em quadrinhos? Essa palavra vem do grego *onomatopoiía*, que quer dizer uma ação de imitar uma palavra reproduzindo seu som. Portanto, em qualquer dicionário que consultarmos, a definição pode variar mas o termo sempre significa imitar, reproduzir, interpretar sons e barulhos usando o sistema gráfico escrito que cada língua oferece.

Muitos autores de livros sobre quadrinhos seguem a mesma linha de pensamento. É o caso, por exemplo, de Luis Gasca, que se reporta às onomatopéias comentando:

“Quando os fonemas de uma palavra descrevem ou sugerem o objeto ou a ação que significam, estamos diante de uma onomatopéia. [...] Para aumentar sua expressividade, as onomatopéias dos *comics* receberam com frequência um tratamento gráfico privilegiado, de grande visibilidade, tamanho e relevo plástico de modo que não foi possível eliminá-las das vinhetas nas traduções dos *comics* exportados dos Estados Unidos que contribuíram decisivamente para universalizar muitas onomatopéias de origem inglesa” (2).

Antonio Luis Cagnin acrescenta que: “a onomatopéia é outro elemento que se liga diretamente à cena representada, sendo dos que brotaram de modo autêntico e original nos quadrinhos, daí se desenvolvendo e se tornando também um dos seus símbolos distintivos. É a explosão sonora dos *comics*” (3).

Porém, um dos artigos mais completos em português sobre o assunto é “Onomatopéias nas Histórias em Quadrinhos” (4), de Naumin Aizen, no livro *Shazam*, de Álvaro de Moya, onde não só são expostas diversas definições, sua classificação, estrutura, valor lingüístico, filológico e estilístico como também uma dicionarização de seu uso nas histórias em quadrinhos.

2 Luis Gasca; Roman Gubern, *El Discurso del Comic. Madrid, Cátedra*, 1988, p. 578.

3 Antonio Luis Cagnin, *Os Quadrinhos*, São Paulo, Ática, 1975, p. 135.

4 Naumin Aizen, “Onomatopéias nas Histórias em Quadrinhos”, in Álvaro de Moya, *Shazam*, São Paulo, Perspectiva, 1970, pp. 269-306.

As onomatopéias apareceram muito mais nos *comics* dos Estados Unidos do que nos da Europa e “é difícil fixar de modo inequívoco sua paternidade de fundação. Porém, a indiscutível hegemonia dos *comics* americanos no mercado internacional conduziu a uma universalidade de sua onomatopéia, inclusive nos *comics* produzidos em áreas lingüísticas alheias ao idioma inglês” (5).

A língua inglesa, nesse sentido, é um código sintético e reproduz alguns sons de forma muito precisa. Assim, algumas onomatopéias têm a mesma tradução lingüística que o som que elas expressam. De acordo com isso, a palavra *slam*, por exemplo, tem seu significado como um ato de bater a porta. Quando aparece nos quadrinhos, *slam* significa uma porta sendo fechada com energia. Seguindo esse exemplo, há muitos outros como: *crack* (tradução: quebrar, arrebentar; nos quadrinhos significa objeto partindo-se); *sniff* (aspirar audivelmente pelo nariz; nos quadrinhos, fungar); *splash* (espirrar, esguichar; nos quadrinhos, pessoa ou objeto caindo na água); *gulp* (tragar, engolir, devorar, sufocar; nos quadrinhos, engasgar). Portanto, nas histórias em quadrinhos, essas palavras conservam seu significado somente como um signo visual, isto é, elas se tornam apenas uma convenção na linguagem quadrinizada que pode ser internacionalmente reconhecida em seu contexto.

Outros idiomas, como o francês e o espanhol, geraram um número inferior de onomatopéias autóctones. Além disso, como complementa Cagnin, as onomatopéias “apresentam um duplo aspecto: analógico e lingüístico. Enquanto analógico, com motivação fácil (tamanho dos grafemas, volume, tridimensionalidade, formas as mais variadas), participa da montagem da cena. Enquanto lingüístico, normalmente só aproveita a qualidade sonora do grafema representado. Por isto, varia de língua para língua” (6).

Ao se abordar o uso das onomatopéias nos mangás é preciso ressaltar que, na cultura japonesa, o problema dos níveis da fala está ligado principalmente a questões

de respeito ou deferência. Isso tem a função de amenizar todas as possíveis situações de atrito social, ou então para demonstrar delicadeza e respeito a determinados *status* socialmente aceitos de maneira geral e expressos principalmente através de diferenças na forma verbal. De acordo com Samuel E. Martin, “toda língua impõe sobre o falante certas escolhas antes que ele pronuncie qualquer enunciado. São as categorias obrigatórias da língua. Em línguas com sistemas rígidos de fala (como no japonês), a escolha de uma variedade é igualmente obrigatória” (7).

Contudo, além dessa rigidez das formas polidas e respeitadas da língua japonesa, há uma abundância de onomatopéias, bem como simbolismos de sons, ou *mimesis*, que são utilizados amplamente na linguagem corrente. Sem dúvida, todas as línguas possuem onomatopéias ou uma representação direta ou um som identificado na vida diária. Mas as onomatopéias no Ocidente são, grosso modo, consideradas como linguagem infantil e não totalmente integradas na maneira de falar adulta. No idioma japonês não somente as onomatopéias mas também a *mimesis* são parte integral da linguagem escrita e falada por um adulto e constituem um universo à parte dentro do idioma.

Segundo Gomi Taro, conhecido autor e ilustrador japonês com mais de 160 livros publicados, as artes tradicionais, como a cerimônia do chá, o ikebana, o kabuki, etc., são itens da cultura nipônica que lhe proporcionam certa dose de prazer. Contudo, não os considera como exemplos representativos a ponto de querer mostrá-los de forma exibicionista. Quando se trata, porém, das expressões onomatopaicas em japonês, diz:

“Minha atitude fria muda drasticamente. Eu, de repente, torno-me superorgulhoso e tenho um desejo ardente de apresentá-las e fazer com que outras pessoas possam compreendê-las. [...] Se você aprecia o mundo das expressões onomatopaicas, eu acho que elas podem ajudá-lo a entender não somente a própria língua japonesa mas algo mais amplo, que é a natureza das palavras” (8).

5 Luis Gasca; Roman Gubern, op. cit., p. 578.

6 Antonio Luis Cagnin, op. cit., p. 135.

7 Samuel E. Martins, “Speech Levels in Japan and Korea”, in Paulo Froelich, “O Problema dos Níveis de Fala”, *Revista de Cultura Vozes*, 8, ano 67, 1973, p. 628.

8 Gomi Taro, *An Illustrated Dictionary of Japanese Onomatopoeic Expressions*, Tokio, The Japan Times, 1989.

Outro autor bastante entusiasta das onomatopéias é o desenhista Ryotaro Mizuno, que foi presidente da Associação dos Cartunistas do Japão. Durante vários anos teve uma coluna fixa no jornal *The Daily Yomiuri*, versão inglesa do *Yomiuri Shimbun*, intitulada “Onomato-pera-pera”. Com seus próprios desenhos, criou situações humorísticas onde inseria as onomatopéias dentro do cartum dando explicações de seu significado, uso e situações para aplicá-las no contexto da língua japonesa.

É tão abundante o número de expressões onomatopaicas na língua nipônica que há dicionários específicos, com centenas de páginas dedicadas ao assunto. Segundo um deles, *A Practical Guide to Japanese-English Onomatopoeia & Mimesis* (9), de 390 páginas, com exemplos e muitas explicações, o termo *onomatopéia* é definido da seguinte forma: “São palavras que imitam os sons feitos por seres animados ou inanimados como o riso de uma pessoa (uma gargalhada), sons de animais (coaxar de um sapo), um objeto quebrando ou batendo”.

Na língua japonesa, dentro da categoria das onomatopéias, as palavras imitando sons humanos ou de animais são conhecidas por *giseigo*, ou onomatopéia de *vozes*. Já as que imitam sons ouvidos – como o bater de um sino ou o estraçalhar de uma madeira, etc. – são referidas como *giongo*, ou onomatopéia de *som*. Exemplos: *kyan-kyan*, designado como uivo de um cachorro, é um *giseigo* ou uma onomatopéia de *vozes*. Já *karan-karan* ou o som de um metal ou de uma madeira seca batendo contra um outro objeto duro, de forma contínua, é um *giongo* ou uma onomatopéia de *som*.

Por outro lado, há a inclusão da categoria denominada de *mimesis*, que é definida como palavras que expressam, em termos descritivos e simbólicos, *os estados ou condições de seres animados ou inanimados, assim como mudanças, fenômenos, movimentos, crescimentos de árvores e plantas na natureza*. Por exemplo, na sentença “A fumaça negra *avoluma-se* (em japonês *moku-moku*) a partir da chaminé da fábrica”,

a palavra *moku-moku* não expressa nenhum som, mas refere-se à aparência ou à natureza de um grande volume de fumaça elevando-se vigorosamente. Esse tipo de *mimesis* é conhecido como *gitaigo*. Dentro dessa categoria de *mimesis* há também os *gijogo* – que descrevem *emoções ou sentimentos humanos* – como o termo *kusa-kusa* que é um *gijogo* que transmite a sensação de se sentir deprimido ou melancólico devido a alguma coisa desagradável. Exemplo: “Ele sentiu-se *deprimido* (*kusa-kusa*) porque não se ajusta ao seu emprego”.

Além disso, há palavras que têm mais de uma interpretação, de acordo com o contexto em que são usadas. Podem ser tanto consideradas uma *onomatopéia* dos tipos *giseigo* (onomatopéia de voz) ou *giongo* (onomatopéia ouvida ou imitando sons ouvidos), como também *mimesis* do tipo *gitaigo* – aparência da natureza – ou *gijogo* – emoções humanas ou sentimentos. Por exemplo: *kara-kara* expressa tanto o som de objetos duros ou finos se chocando uns aos outros (*giseigo*), como implica também uma ação rotativa (*giongo*). Essa expressão também é usada para descrever o estado de espírito de um riso alto e descontraído (*mimesis*). Exemplos: “Um amigo apareceu *arrastando ruidosamente* (*kara-kara*) o seu *geta* (tamancos de madeira japoneses), enquanto ele andava”. Ou então: “Depois de dizer algo ultrajante, ele *riu bem alto* (*kara-kara*)”.

Das três formas da língua escrita usada no Japão – *kandi*, *hiragana* e *katakana* – esta última é o sistema silabário escolhido para representar a onomatopéia nos mangás. A grande diferença entre o estilo (a forma) ocidental de representar os sons e a forma japonesa é que no mangá a onomatopéia está tão integrada na estrutura do quadrinho que lhe dá um especial efeito visual harmônico e estético. Há uma harmonia perfeita entre o desenho das personagens, o cenário e as onomatopéias expressas no silabário em *katakana*. Às vezes é difícil distinguir – para um olho não acostumado à leitura japonesa – qual é um e qual é o outro. É o que eu designo de a *estética do som*.

Esse equilíbrio, porém, vai se romper

9 Tokyo, The Hokuseido Press, 1989.

quando os quadrinhos japoneses são traduzidos para as línguas ocidentais. No momento em que as onomatopéias são colocadas em seus equivalentes nos alfabetos romanizados, a unidade do desenho é quebrada e a harmonia desaparece.

LEVANTAMENTO COMPARATIVO ENTRE AS ONOMATOPÉIAS OCIDENTAIS E AS JAPONESAS

Numa tentativa preliminar de categorização de equivalências das onomatopéias ocidentais e no *mangá*, estas foram separadas em cinco grandes divisões: sons da natureza, sons de animais, sons humanos,

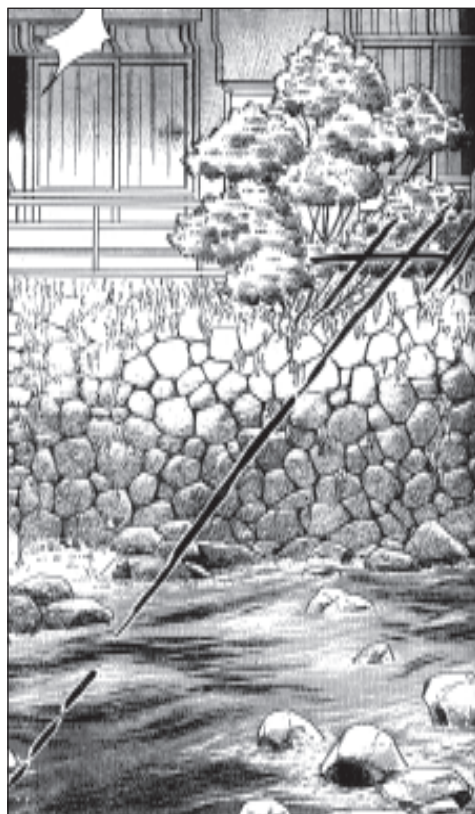
sons mecânicos e emoções. Em cada uma delas, foram escolhidos alguns tipos de situações representativas, como podemos observar a seguir.

Os exemplos japoneses foram colhidos primeiramente em revistas de mangá, de acordo com o padrão acima estipulado, com o número mínimo de variantes para cada situação. E os exemplos ocidentais, a partir dos levantamentos de Naumin Aizen. Após essa primeira fase as onomatopéias ocidentais e as do mangá foram colocadas em colunas para efeito de comparação.

Devido ao fato de ser um levantamento inicial foram apenas colocadas as categorias e suas equivalências. O fato de uma categoria apresentar mais exemplos não quer dizer que uma tenha mais termos do que a outra e nem que as palavras sejam sinônimas.

Categorias para equivalências

I – SONS DA NATUREZA

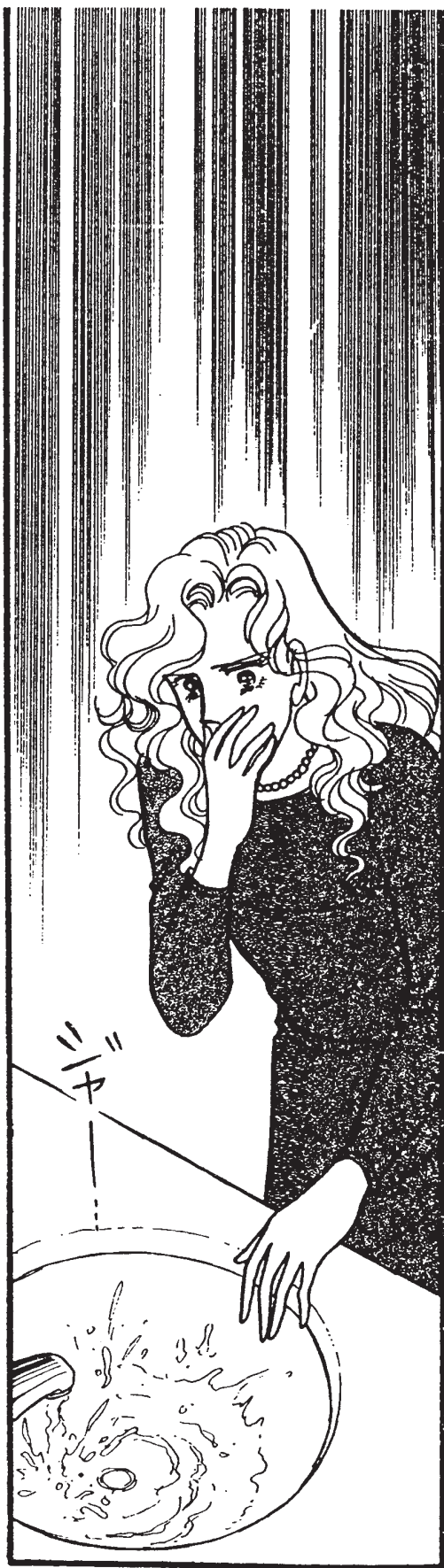


1 – Vento

Forma japonesa	Forma ocidental
Hyyu-Hyyu!	Swoosh!
Hyu-ruru!	Whoosh!
Suu-suu!	Woosh!
Sara-sara!	Vu-uu-uu!
Byun-byun!	Woouihh!
Pyuu-pyuu!	
Zawa-zawa!	
Gooo!	

2 – Trovão

Forma japonesa	Forma ocidental
Goro-goro!	Barumm!
Bara-gara!	Brrrbum!
Bari-bari!	Bum!
Pika-dokan!	Baroom!
Bishi!	Brr-buum!
Pishaan!	Crasss!
	Craac!



3 – Água

Forma japonesa	Forma ocidental
Zaa-zaa!	Splash!
Potsu-potsu!	Tchaa!
Sara-sara!	Chuáaa!
Shaba-shaba!	Splait!
Kon-kon!	Swish!
Pichaaa!	Tchuf!
Bashaaa!	
Doshaa!	
Shaaa!	
Saaa!	
Djaaa!	
Goo-goo-goo!	

Ao lado, som
de água: dzyaa

4 – Pedras (caindo, rolando)

Forma japonesa	Forma ocidental
Ga-gara!	Brrroum!
Goro-goro!	Braaa!
Da-da!	Wasp!
Koro-koro!	Zook!
Koron-koron!	Pook!
Boro-Boro!	Tou!
Go-o-o-o!	
Garara!	
Do-do!	
Zu-go-go-go!	
Para-para!	

5 – Fogo

Forma japonesa	Forma ocidental
Gooo!	Sssss!
Go-go!	Fischhhh!
Bo-bo-bo!	Hssss!
Mera-mera!	Hissss!
Baki-Baki!	
Meki-meki!	
Batchi-Batchi!	
Booo!	

II – SONS DE ANIMAIS

1 – Inseto voando

Forma japonesa	Forma ocidental
Hira-hira!	Bzzzz!
Zawa-zawa!	Buzzzz!
Paa-ta-ta!	Zzz!
Bata- Bata!	Dzzzzt!
Buun!	Bzzzz!
Bun-bun!	Zuumm!
Buun-buun!	
Pyoon-pyoon! (inseto pulando)	

2 – Cavalo correndo

Forma japonesa	Forma ocidental
Goro-goro!	Pakata-pakata!
Paka-paka!	Pock-pock!
Kappo-kappo!	Pack-pack!
Pakara!	
Do-do-do-do!	
Pokku-pokku!	
Pappaka-pappaka!	

3 – Cão latindo

Forma japonesa	Forma ocidental
Wan-wan!	Au-au!
Bau-bau!	Wof-wof!
Kyan-kyan!	Wuf-wuf!
Bafu-bafu!	Caiim-caiim!
Washi-washi!	
Waoon!	

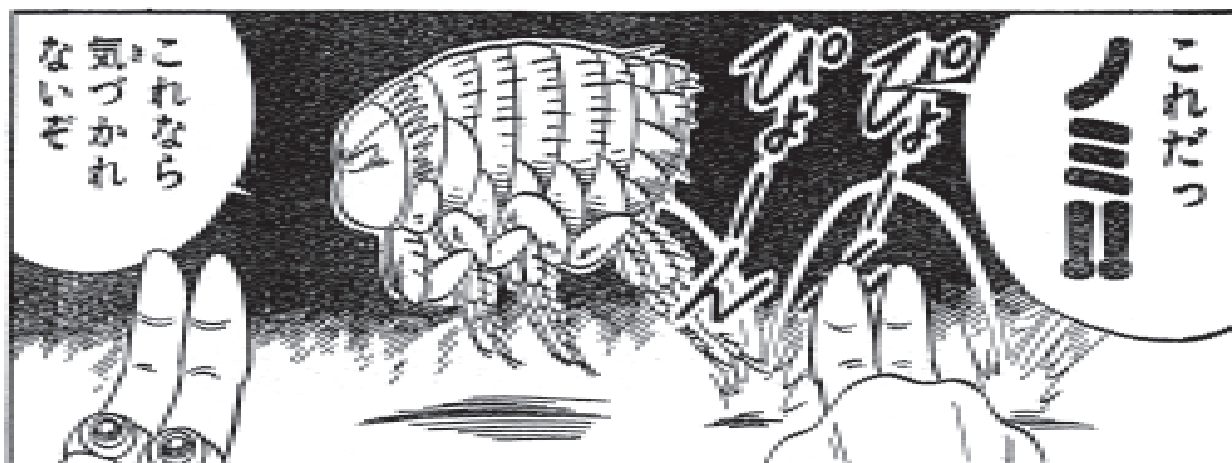
4 – Gato miando

Forma japonesa	Forma ocidental
Nyan-nyan!	Meow!
Nyao-nyao!	Meaaw!
Nyaan!	Miaau!
Miii!	
Miaa!	
Nyaa!	

5 – Animais selvagens (leão, tigre, etc.)

Forma japonesa	Forma ocidental
Garuru!	Raawww!
Uon!	Roaar!
Kao!	Grrrr!
Gaooo!	Graurr!
Guwa-a!	Aaggrr!
Kari-kari!	
Gurururu!	
Gaaa!	

Som de inseto: pyoon pyoon



III – SONS HUMANOS

1 – Beijar

Forma japonesa	Forma ocidental
Buchu!	Smack!
Chuuuu!	Slurp!
Chu!	Mmmm!

2 – Roncar

Forma japonesa	Forma ocidental
Gou-gou!	Snore!
Guu-u!	Snort!
Ga-go!	Ronc!
Ga-ga!	Ron!
Zuu-zuu!	Rrrr!
Gu-ga-ga-ga!	Rrrron!
Fungaaa!	Zzzz!
N-go!	

4 – Beber

Forma japonesa	Forma ocidental
Goku-goku!	Glub!
Gokkun!	Glug!
Zuuu!	Blug!
Zuru-zuru!	
Chuu-chuu!	
Gubi-gubi!	
Chibi-chibi!	
Gabu-gabu!	
Zu-zu-zu!	
Chupa-chupa!	
Coku!	

3 – Comer

Forma japonesa	Forma ocidental
Zuru-zuru!	Slurp! (noodles)
Gafu-gafu!	Chomp!
Mogu-mogu!	Nhoc!
Gatsu-gatsu!	Nhac!
Musha-musha!	Nhec!
Gucha-gucha!	Chunch!
Paku-paku!	Munch!
Baku-baku!	
Hagu-hagu!	
Gabu-gabu!	
Mori-mori!	
Kari-kari!	
Bari-bari!	

5 – Cair

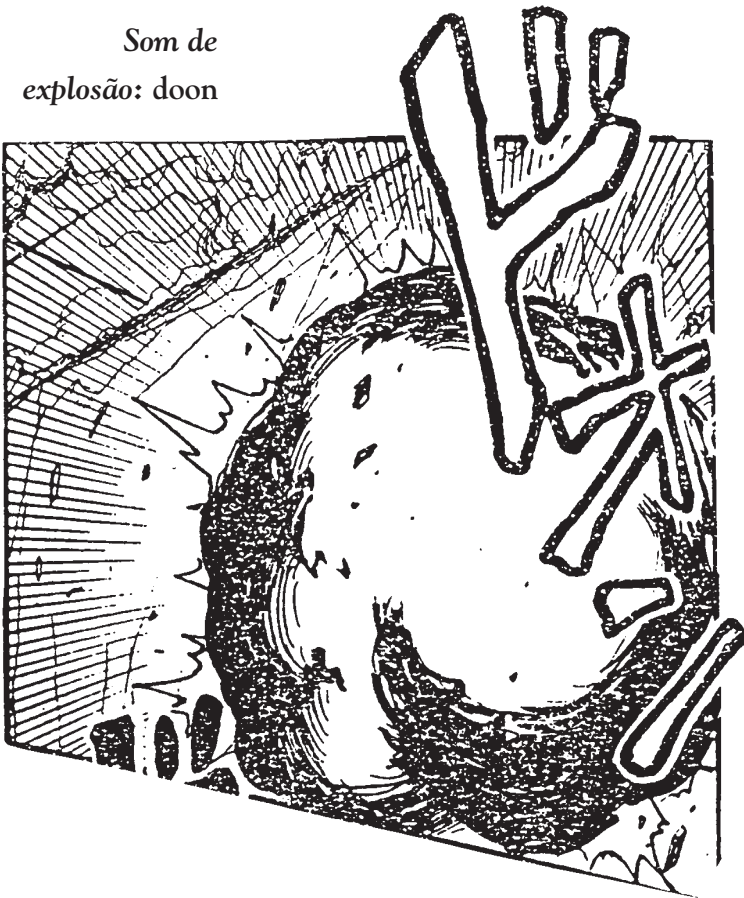
Forma japonesa	Forma ocidental
Do!	Bonk!
Zu!	Bash!
Zum!	Bump!
Dote!	Paf!
Dota!	Plaft!
Dan!	Plomp!
Dosa	Plop!
Koke!	Plof!
Gaku!	Ploct!
Bata!	Wham!
Batan	Whomp!
Goron	Tump!
Koten!	
Suten!	
Patan!	
Zuko!	
Zuru!	
Dosu!	
Goro-goro!	
Doshya!	

IV – SONS MECÂNICOS

1 – Porta fechando

Forma japonesa	Forma ocidental
Patan!	Slam!
Batan!	Blam!
Ban!	Pam!
Batari!	Bam!
Katchi!	
Gaccha!	
Gara-gara!	
Shaaa!	

Som de
explosão: doon



2 – Tiro (revólver, metralhadora, etc.)

Forma japonesa	Forma ocidental
Do-do-do!	Bam-bam!
Ban!	Bang!
Bayn!	Buum!
Bakyun!	Bao!
Da-da-da-da!	Pow!
Pan-pan!	Tzim!
Ga-ga-ga!	Ta-ta-ta!
Doun!	Ra-ta-ta!
Don!	Rat-tat-tat-tat!
Zun!	Taca-taca-taca!
Gan-gan!	
Ra-da-da-da!	
Pasu!	
Dokyu-n!	
Ga-ga-ga!	
Ba-ba-ba!	
Dokoon!	
Dogon!	

3 – Explosão

Forma japonesa	Forma ocidental
Dakaan!	Blast!
Gagaan!	Booom!
Pom!	Bruuum!
Shudon!	Buum!
Do-doon!	Ka-boom!
Bokaan!	Ta-buum!
Baan!	
Da-da-da!	
Gaan!	
Dokkan!	
Don!	
Dooon!	
Daan!	

4 – Telefone

Forma japonesa	Forma ocidental
Ri-ri-ri-riin!	Trim-trim!
Ru-ru-ru-ru!	Drring-driing!
Rin-rin!	Priiim!
	Rin-rin!
	Riim!

5 – Rádio

Forma japonesa	Forma ocidental
Zaaa!	Brrzzz!
Zuu!	Bzzz!
Ga-ga!	Beep!
Ji-ji!	

V – EMOÇÕES

1 – Felicidade

Forma japonesa	Forma ocidental
Ruun-ruun!	Yupee!
Ran-ran!	Youpi!
Eeeh!	Iuupi!
Yattaa!	Uau!
Rakki!	Eureka!
	Hurra!
	Há!

2 – Dor

Forma japonesa	Forma ocidental
Zuku-zuku!	Ah!
Jin-jin!	Ai!
Jiin!	Ui!
Itee!	Arrrgghh!
Hiii!	Ooof!
Ugu-gu-gu!	Yipe!
Hiri-hiri!	Yeeowtch!
	leau!
	Auch!
	Yiii!
	Yow!
	Ouch!

3 – Surpresa

Forma japonesa	Forma ocidental
Biku!	Hmm!
Dokin!	Humm!
Gyo!	Iau!
Wao!	Ooops!
Dohhya!	Yeow!
Gero-gero!	Há!
Ussso!	Ah!
Eh!	
Ha!	
Giku!	
Ah!	
Wa!	
Ge-ge!	

4 – Medo

Forma japonesa	Forma ocidental
Gyo!	Ah!
Hiya-hiya!	Ungh!
Kyaaa!	Ulp!
Buru-buru!	Uuf!
Goku!	Uaaaai!
Miee!	Aaahh!
Hyoe!	Glup!
	Yeeoow!
	Woow!

5 – Ódio

Forma japonesa	Forma ocidental
Nuuu!	Argh!
Muka!	Grrr!
Garu-ru-ru!	Caramba!
Yamero-o!	Mumble!
Ka!	Ug! Ugh!
Mu!	Grrrrrr!



Sons de surpresa: gê!; im!



BIBLIOGRAFIA

- AIZEN, Naumim. "Onomatopéias nas Histórias em Quadrinhos", in Álvaro de Moya, *Shazam*, São Paulo, Perspectiva, 1970.
- A PRACTICAL GUIDE TO JAPANESE-ENGLISH ONOMATOPEIA & MIMESIS. Tokyo, The Hakuseido Press, 1989.
- CAGNIN, Antonio Luis. *Os Quadrinhos*. São Paulo, Ática, 1975.
- GASCA, Luis; GUBERN, Roman. *El Discurso del Comic*. Madrid, Cátedra, 1988.
- LUYTEN, Sonia M. Bibe. *Mangá, o Poder dos Quadrinhos Japoneses*. São Paulo, Hedra, 2000.
- _____. *O que É Histórias em Quadrinhos*. 3ª ed. São Paulo, Brasiliense, 1993.
- _____. "Mangás Expõem em Páginas Sentimentos e Emoções", in *O Estado de S. Paulo*, 21/5/95.
- MARTIN, Samuel E. "Speech Levels in Japan and Korea", in Paulo Froelich, *O Problema dos Níveis de Fala*, *Revista de Cultura Vozes*, 8, Ano 67, 1973.
- TARO, Gomi. *An Illustrated Dictionary of Japanese Onomatopoeic Expressions*. Tokyo The Japan Times, 1989.

