

# **ESTRATÉGIAS NA TRADUÇÃO DE ONOMATOPEIAS JAPONESAS NOS MANGÁS<sup>1</sup>: REFLEXÕES E CLASSIFICAÇÃO**

*Renata Garcia de Carvalho Leitão<sup>2 1</sup>*

RESUMO: As onomatopeias constituem parte importante da língua japonesa, inclusive seu domínio é uma das características que diferem um bom falante estrangeiro de um falante mediano de tal língua. Nos mangás, as histórias em quadrinhos japonesas, elas encontram seu espaço de maior atuação. Atualmente no Brasil, o mercado de mangás aumenta vertiginosamente, fato que nos faz atentar para o tratamento das devidas traduções das onomatopeias inseridas nesses quadrinhos. Assim, este artigo visa a discutir sobre as estratégias de tradução de onomatopeias nos mangás traduzidos para o português, bem como a tentar propor uma classificação para tais, a partir das teorias abordadas.

PALAVRAS-CHAVE: Estratégias de tradução; Onomatopeia; Mangá.

---

<sup>1</sup> Embora ainda não seja uma palavra registrada no VOLP, optou-se pela escrita “mangá”, com acento, em detrimento do original, “manga”. Embora se trate do mesmo objeto, os quadrinhos, defendendo que a tradução tem poder sobre a língua que a recebe, “mangá”, da maneira brasileira de ser grafada, demonstra que o produto traduzido é diferente do original, adaptado à cultura que o recebe.

<sup>2</sup> Mestranda do Departamento de Letras Orientais – Universidade de São Paulo (USP).

*ABSTRACT: The onomatopoeia is an important part of Japanese language, moreover, mastering its uses characterizes a proficient foreign speaker from a non – proficient in this language. In manga, Japanese comic books, those expressions find their habitat. Currently in Brazil, manga’s market increases, fact that made us study the onomatopoeia translations on these comics. Thus, this paper aims to discuss manga’s onomatopoeia Japanese – Portuguese translations, and tries to propose a new classification for these translations, through the theories studied in this article.*

*KEYWORDS: Translations strategies; Onomatopoeia; Manga.*

## **1. Introdução**

Os quadrinhos, como um meio de comunicação, apresentam uma linguagem característica, com alguns de seus componentes mais visuais e outros que lhe são particularmente característicos e que apenas funcionam dentro de seu universo, como os balões, as linhas de movimento, a sequência de leitura dos quadros e, especialmente, as onomatopeias.

De um modo geral, certas situações e ambientes são propícios à onomatopeia, enquanto que outros lhe são praticamente impermeáveis. Florescerá na fala emocional e retórica, cujo efeito geral ajuda a reforçar. Também estará mais no seu ambiente em forma de linguagens espontâneas, não artificiosas e expressivas tais como a fala das crianças, a linguagem coloquial e popular, o calão e a gíria. O poeta e o escritor de prosa artística explorarão naturalmente estes recursos tanto quanto possível. Por outro lado, as variedades de estilo mais restritas, neutrais (sic) e positivas, usadas pelos cientistas, diplomatas, funcionários públicos, homens de negócio etc., terão pouco ou nenhum lugar para a onomatopeia; nestas formas não emocionais da fala, a expressividade estaria fora do seu lugar próprio, e por isso só muitas (sic) raras vezes aparecerá. (Ulmann, 1964:175)

Podemos considerar, então, que as histórias em quadrinhos, por tentarem reproduzir os efeitos sonoros do mundo real de forma impactante e espontânea, constituem um ambiente propício ao uso das onomatopeias. Visto sob esse aspecto, as histórias em quadrinhos “corroboram na composição de uma imagem mais representativa da cultura em questão (...), são um produto de tendências universais mas com raízes populares” (Luyten, 2002:177), espaço este onde são retratados as “aspirações, os pensamentos, os mitos e a estética de uma cultura que as produz e as lê” (idem, *ibidem*). Dessa forma, a tradução serve como a “ponte” que une a cultura estrangeira à cultura de chegada, podendo tanto acentuar tal estrangeiridade, quanto domesticar tais aspectos, como Berman afirma em *A prova do estrangeiro* (2002).

Em se tratando de onomatopeias, principalmente as japonesas, objeto atual deste estudo, o papel que a tradução exerce – no sentido de acentuar ou diminuir as tendências estrangeiras – mostra-se ainda mais forte. Grammont (1965 *apud* Aizen, 1977:270) afirma serem as onomatopeias uma dupla tradução, já que, ao buscarem adaptar o som à língua “[nossos emissores de sons] traduzem, à sua maneira, os dados que nosso ouvido lhes oferece, mas também o ouvido interpreta e traduz as informações que lhes chegam”.

Além de tais limitações de ordem fonética, a própria existência de onomatopeias está ligada à importância que exercem em determinada língua de origem. Portanto, se “(...) as onomatopeias no Ocidente são, grosso modo, consideradas como linguagem infantil e não totalmente integradas na maneira de falar adulta” (Luyten, 2002:180), é plausível afirmar que, quando em vistas a traduzir um mangá (história em quadrinho japonesa), abundante de onomatopeias, o tradutor depara-se com dificuldades de ordem lexical, já que a expressividade das onomatopeias na cultura estrangeira é maior do que na cultura local.

Esse fenômeno tem sido amplamente observado nas traduções de mangá para o português brasileiro, mercado este que aumenta vertiginosamente nos últimos anos e que está transformando o mercado de quadrinhos brasileiro, a ponto de autores já consagrados – como Maurício de Sousa – adentrarem para

o universo dos quadrinhos japoneses, criando um quadrinho brasileiro com elementos típicos dos mangás, como a quadrinização (a diagramação dos quadros nas páginas), o traço das personagens e, principalmente, buscando um maior uso de onomatopeias.

Embora se perceba tal importância, seja no campo cultural, semântico ou lexical, o número de documentação acerca das onomatopeias é escasso, mesmo nas gramáticas conceituadas de língua portuguesa e em trabalhos acadêmicos. Em se tratando de onomatopeias japonesas, o número de publicações em português é ainda menor, limitando-se a alguns poucos artigos acadêmicos. Pensando em estudos tradutológicos, vê-se, pois, a necessidade de maiores estudos sobre o assunto, tão rico em diversos aspectos, a fim de refletir não somente no ato tradutório – e contribuir para o acervo – mas também para ajudar os tradutores e estudantes de língua japonesa. Destarte, o presente artigo visa, num primeiro momento, discorrer sobre alguns teóricos que elencaram estratégias – ou etapas – do ato tradutório, como Vinay & Darbelnet, Nida, Berman e Reiss para então aplicá-las nas traduções de que se dispõem, não se limitando somente a isso, mas da mesma forma tratando das questões de equivalência na tradução, e, num segundo momento, explicitando as diferenças entre onomatopeias da língua portuguesa e da japonesa.

## 2. Fundamentação Teórica

Vinay & Darbelnet, na obra *Stylistique comparée du français et de l'anglais: méthode de traduction* (1958, primeira edição), abordam a tradução inserida no campo da estilística comparada, tratando a teoria da tradução como uma disciplina específica, com suas técnicas e problemas particulares. Os autores abordam sete procedimentos técnicos na tradução, divididos em Diretos e Oblíquos. Dentro do primeiro está o *empréstimo*, o *decalque* e a *tradução literal*; e nos procedimentos Oblíquos a *transposição*, a *modulação*, a *equivalência* e a *adaptação*.

O *empréstimo* é o uso na língua-meta de expressões e termos da língua-fonte; o *decalque* subdivide-se em dois tipos: *decalque de expressão* – que introduz um modo de se expressar na

língua-fonte que respeite as estruturas sintáticas da língua-meta – e o de *estrutura* – introduz uma nova estrutura na língua-meta advinda da língua fonte; a *tradução literal*, segundo eles, é o paralelismo semântico, sintático e lexical de modo que se torne desnecessário qualquer mudança estilística. Já nos procedimentos Obliquos, a *transposição* ocorre quando determinada categoria da língua-fonte é traduzida por outra na língua-meta (mantendo sua equivalência semântica, mas não estilística); a *modulação*, ou a mudança de ponto de vista; a *equivalência*, quando o estilo e a estrutura da construção em língua-meta são diversos daquela da língua-fonte apesar de referir-se à mesma situação da última, e a *adaptação*, em que dada situação referida pela língua-fonte não existe na língua-meta.

Nida (1964) aprofunda suas questões sobre a tradução através de análises que realizou em textos bíblicos. Em sua obra, o autor trata a tradução como um ato comunicativo, em que o tradutor deve buscar duas *equivalências*, a *formal* e a *dinâmica*. A primeira refere-se basicamente à fonte, isto é, deve revelar o máximo possível a forma e o conteúdo da mensagem original. Já a *equivalência dinâmica* é o equivalente mais aproximado possível da mensagem em língua-fonte. Nida, porém, ressalta que a *equivalência formal* muitas vezes tende a distorcer a mensagem, visto que pode haver uma quebra no elo comunicativo entre texto-fonte e texto-meta. Para que se produzam os equivalentes corretos, ele sugere cinco técnicas de ajuste: *adições*, *subtrações*, *alterações*, *notas de rodapé* e *ajustes culturais* (Nida, 1964:227-240).

As *adições* aumentam a tradução com informações adicionais; as *subtrações* consistem na omissão ou substituição de termos que sobram no texto-fonte, como repetições, nomes próprios substituídos por pronomes etc; as *alterações* são mudanças morfológicas, sintáticas ou semânticas que adaptam a mensagem às estruturas da língua-meta; as *notas de rodapé* são explicações necessárias envolvendo costumes, correções de discrepâncias linguístico-culturais, identificação de elementos geográficos desconhecidos, entre outros; e, por fim, os *ajustes culturais*, que são realizados por meio de neologismos, quando certos aspectos da cultura do texto-fonte não são familiares à cultura dos leitores receptores.

Berman, em *A prova do estrangeiro* (2002), trata questões do ato de traduzir em geral. O título diz sobre a relação entre o que é Próprio (*Self-same*) e o que é Estrangeiro, e se manifesta na manutenção do caráter estrangeiro do texto original; também é uma prova para o texto original já que, uma vez que ele é retirado de seu contexto, o poder da tradução é observado e revelado. Reforçar o caráter estrangeiro de um texto é a única forma de se ter acesso a ele, segundo Hölderlin (poeta alemão e tradutor de tragédias gregas, o qual inspirou o título do artigo) e retomado por Berman. A tradução, no decorrer da história, não afirmava o caráter estrangeiro dos originais, muito pelo contrário, sempre “privilegiou a naturalização dos textos” (Berman, 2002:284)

Segundo ele, há tendências ou forças que fazem a tradução se “desviar de seu objetivo essencial” (Berman, 1964:286), designadas por *forças deformadoras no processo de tradução* (*deforming forces*), as quais são: *pastiche*, *imitação*, *adaptação e reescrita livre*; todo tradutor está exposto a elas, já que transformar o texto é inerente a ele (tradutor). Afora estas – e causadoras delas –, Berman afirma haver doze tendências deformadoras no processo de tradução: a *racionalização* – atinge as estruturas sintáticas do original, na ordem discursiva, especialmente a pontuação, reorganizando frases e sequências de acordo com um certo critério no discurso, típica de traduções etnocêntricas, pois promove uma mudança no signo; *esclarecimento* – tentativa de tornar o texto mais claro e de fácil compreensão, principalmente quando há ambiguidades, tornando o *indefinido* do texto-fonte por *definido* no texto-meta; *expansão* – se manifesta na extensão do texto traduzido, que tende a ser mais longo do que o original devido às tendências deformadoras anteriores, porém, é vazia, pois não acrescenta nada ao original, e muitas vezes o confunde; *enobrecimento e vulgarização* – o primeiro trata de uma forma de reescrita, buscando a produção de sentenças elegantes, o texto é reescrito como um exercício estilístico, o segundo, sua contraparte, populariza a oralidade do original, utilizando uma *pseudo-gíria*, confundindo oralidade com fala; *empobrecimento qualitativo* – substituição de termos e expressões no texto-fonte por outros que perdem a riqueza sonora ou icônica, pretendida por ele, no texto-meta; *empobrecimento quanti-*

*tativo* – perda lexical; *destruição dos ritmos* – a prosa também possui um ritmo, porém, este é mais sólido, produzindo resistência na tradução; o ritmo de uma prosa pode ser destruído pelo uso de todas as outras tendências deformadoras, como perdas lexicais, esclarecimentos etc.; *destruição de redes de significação subjacentes* – a obra literária contém um texto “oculto”, com os quais alguns significantes se ligam, formando uma série de redes sob a superfície do texto apresentado para a leitura; se tais redes não são transmitidas, o processo de significação do texto é destruído; isso pode ocorrer no momento das decisões do tradutor, quando ele pode trocar, por exemplo, um adjetivo por outro que não aquele utilizado no texto-fonte; *destruição dos padrões linguísticos*, consequência das tendências anteriores, tornam o texto traduzido mais homogêneo que o original; a *destruição das redes vernaculares ou sua exotização*, através da utilização de itálicos, isolando termos que não estão destacados no original, ou enfatizando palavras que expressam um determinado estereótipo – a exotização preserva o vernáculo, caminhando juntamente com a popularização; *destruição de expressões e idiomáticas* – ocorre principalmente nos provérbios, quando tenta-se substituir o estrangeiro pelo local – há equivalência em outras línguas, porém, eles não se traduzem; a última tendência é o *pagamento das superposições das línguas*, que diz respeito à destruição da língua-fonte do texto pela tradução. (cf. Berman, 2002, p.286-297)

Por fim, Katharina Reiss, em *Type, kind and individuality of text* (2000), descreve três etapas de análise do texto e aborda a reverbalização; são questões que devem ser observadas pelo tradutor, de acordo com uma série de prescrições, principalmente relacionadas à tipologia textual. Reiss, dentre os teóricos abordados, é a única que faz menção ao texto “multimidiático”, o qual é estruturado não apenas por um texto escrito, mas por uma larga rede de informações adicionais a ele, como imagem e texto, música e texto, gestos, expressões faciais etc. Essa é a primeira etapa – estabelecer a tipologia do texto. A segunda consiste em estabelecer a variedade do texto, o que é, “super-individual acts of speech or writing, which are linked to recurrent actions of communications and in which particular patterns of

language and structure have developed because of their recurrence in similar communicative constellations”. (Reiss, 2000:165). A última etapa é analisar o estilo do texto, isto é, a análise de um “textual surface” (idem: 166). Quanto ao último processo tradutório, a reverbalização, implica uma série de decisões a serem tomadas pelo tradutor a fim de estruturar o texto-meta.

Como já apontamos atrás, o processo de tradução, para Reiss, consiste na análise do texto-fonte e reverbalização do texto-meta. É que a identificação da tipologia e variedade textual determina o método de tradução e a atenção para com as convenções linguísticas e estruturais dos textos, respectivamente. Portanto, um texto que objetiva privilegiar significados “não-simbólicos” deve ser traduzido *de acordo com o sentido e o significado* a fim de manter sua invariabilidade; um texto que traz um conteúdo artístico deve ser traduzido pela *identificação*, pois “o tradutor se identifica com a intenção artística e criativa do autor” (Reiss, 2000:167). Deve-se traduzir atentando-se para a organização artística do texto original a fim de provocar um efeito análogo no texto traduzido. Por fim, um texto que traz um conteúdo estruturalmente persuasivo (publicidade, por exemplo) se traduz através de *adaptação*, tendo em vista os mecanismos psicológicos de persuasão na língua e cultura de chegada.

Destarte, observamos os principais aspectos referentes às estratégias de tradução discutidas pelos autores em questão. Muitas das estratégias são citadas por autores distintos, mas com nomenclaturas diferenciadas.

<b>Vinay &amp; Darbelnet</b>	<b>Nida</b>	<b>Berman</b>	<b>Reiss</b>
Empréstimo	---	Exotização	---
---	Adições	Expansão	---
	Alterações	---	
Transposição	---	---	---
---	Subtrações	Empobrecimento quantitativo	---
Adaptação	Ajustes culturais	Esclarecimento	Tradução de acordo com o sentido e o significado
---	Notas de rodapé		---

**Tabela 1:** Agrupamento das estratégias correspondentes

### 3. Sobre as onomatopeias

Em se tratando de estudos sobre onomatopeias, um dos grandes desafios é encontrar bibliografia específica sobre o assunto, além de esparsas citações em obras ou definições de dicionários. A maioria da documentação aqui apresentada foi retirada de gramáticas, obras de linguística e estudos tratando de histórias em quadrinhos. Paralelamente a isso, trabalhos sobre onomatopeias da língua japonesa são inúmeros (na língua original, obviamente), mas a sua disponibilização é demasiado complexa, além de que estudos comparativos entre onomatopeias portuguesas e japonesas, bem como estudos sobre tradução de onomatopeias são recentes, não havendo um número muito expressivo. Assim, também foram utilizados dicionários específicos e gramáticas em língua japonesa, além de alguns artigos em língua portuguesa.

#### 3.1 Onomatopeias da língua portuguesa

Mattoso Câmara Jr. define onomatopeia como um vocábulo “que procura reproduzir determinado ruído, constituindo-se com os fonemas da língua, que pelo efeito acústico dão melhor impressão deste ruído” (Câmara Jr., 1970:254-255), não sendo, portanto, uma imitação fiel e direta, mas sim uma interpretação aproximada de acordo com as limitações da voz humana. Quanto à sua representação escrita, é feita através dos recursos da língua do emissor, não havendo uma ortografia específica, muitas vezes não constituindo vocábulos ou fonemas próprios dessa língua.

Sob esse aspecto morfológico, Sá Nogueira (1950:16-17) classifica as onomatopeias como *vocabulizadas* ou *não-vocabulizadas*. Estas imitam o mais aproximadamente possível os sons que representam, mas não constituem vocábulos da língua, apresentando uma ausência de estrutura vocabular, ao passo que as onomatopeias *vocabulizadas* possuem estrutura vocabular. Observa-se um maior uso de onomatopeias *não-vocabulizadas* nos quadrinhos atuais e de onomatopeias *vocabulizadas* em romances e poesias. Considerem-se os seguintes exemplos:



**Figura 1:** Exemplo de onomatopeia não-vocabulizada. “Grrr” é a onomatopeia do grunhido de raiva (humano e animal), muito popular nos quadrinhos



**Figura 2:** Exemplo da onomatopeia vocabulizada “Cabrum”, um dos muitos representantes de trovões e raios

O mesmo autor também classifica as onomatopeias sob o viés fonético, agora então divididas em *puramente fonéticas* – formação baseada apenas na imitação fonética dos sons que procuram representar – e *fonético-ideológicas* – imitam o som que representam por vocábulos ou expressões frásicas de pronúncia mais ou menos semelhantes. Assim, Sá Nogueira considera as onomatopeias “trrrrrim”, “tic-tac”, “atchim!” pertencentes ao primeiro grupo e “tô fraca, tô fraca” (imitando a galinha d’Angola) “bem-te-vi” (imitando o pássaro a quem dá o nome), ao segundo grupo. Ainda segundo o autor, há uma classificação dos caracteres dos sons da natureza, classificação essa que se dá em função de diversos aspectos: tom, timbre, entonação, quantidade, sonoridade, ressonância, brusquidão, intensidade, continuidade, repetição, rapidez da repetição e suspensão, que tornam os sons capazes de se aproximarem dos sons naturais. (Nogueira, 1950:18)

Clarícia Eguti (2001) citando Martins (1997), na dissertação *A representatividade da oralidade nas histórias em quadrinhos*, menciona níveis de onomatopeias, baseando-se, por um lado, nas considerações de Herculano de Carvalho (1973), que considera o caráter acidental ou permanente das onomatopeias; por outro, na possibilidade de se lexicalizarem. Assim, para a autora, existem: a) *sons imitativos produzidos acidentalmente pelo homem* – são de caráter momentâneo e individual, constituindo uma “imagem intencional do som natural” (Eguti, 2001:40); quando essa imagem é novamente produzida em situações semelhantes por outros indivíduos, ela passa a ser significativa; b) *onomatopeia propriamente dita* – “objeto sonoro de configuração definida e valor significativo constante (...) dentro de uma determinada comunidade linguística” (idem: 41), apesar de já integradas no sistema fônico de uma língua específica, algumas apresentam combinações anômalas desses fonemas, como “trimm”, “mêé”, “tlim-tlim”; c) *forma lexicalizada ou palavras onomatopaicas* – o significante onomatopaico desempenha um papel sintático na frase, e recebe uma categoria gramatical, normalmente transformando-se em substantivo ou verbo.

Por último, vemos a classificação de Stephen Ulmann (1964), linguista que atuou principalmente na área da estilística e da semântica, em cujo campo abordaram-se as onomatopeias. O linguista propõe classificá-las em *primárias* e *secundárias*. A onomatopeia primária seria a imitação do som pelo som, tal qual um “eco do sentido”, o mais fiel possível do que tenta reproduzir, respeitando a estrutura fonética da língua em questão. De Sá Nogueira e Herculano de Carvalho entram, respectivamente, nessa classificação, as onomatopeias não-vocabulizadas, puramente fonéticas, e as onomatopeias propriamente ditas. Algumas não se incluem no sistema linguístico (nesse caso, o português), como “pff”, “zzz”, “brrr”.

Ainda sobre as onomatopeias *primárias*, Ulmann diz que os verbos soam como o ruído que eles significam. A língua inglesa, nesse sentido, reproduz alguns sons de forma precisa, pois algumas onomatopeias têm a mesma tradução linguística do som que expressam, como *crack* (quebrar, arrebentar), que aparecendo nos quadrinhos significa um objeto partindo-se, ou ainda

*gulp*” (engolir, sufocar, tragar), significando engasgar. Destarte, “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” (Luyten, 2002:180). Essa última hipótese se confirma quando observamos as ditas onomatopeias secundárias, cujo som evoca um movimento, (“tilintar”, por exemplo) ação ou estado físico moral geralmente desfavorável. Vejam-se alguns exemplos: *quiver* (tremmer), *gloom* (melancolia), *grumpy* (irritado), *dodder* (titubear).

### 3.2. Onomatopeias japonesas

Há um abundante número de onomatopeias na língua japonesa, encontrando-se diversos dicionários específicos sobre o assunto. Além disso, o uso das onomatopeias, tanto na fala cotidiana quanto em outros meios para além dos mangás, é intenso e amplo. Pode-se encontrar um grande número de onomatopeias definidas, podendo ser aplicadas tanto a situações específicas quanto a situações novas; a adaptação para a descrição de fenômenos sonoros (e sua flexibilidade de expressão), portanto, é ainda maior. Todavia, o aspecto mais diferenciado desses vocábulos, na língua japonesa, é a outra classe de onomatopeias, utilizadas para descrever situações, sentimentos, aspectos, além dos ruídos e vozes.

Dentro daquilo que consideramos onomatopeia, utiliza-se o termo *Giongo*<sup>3</sup> (擬音語 – literalmente, “palavra que imita os sons”; [ 擬 ] – imitar, reproduzir; [ 音 ] – som; [ 語 ] – palavra), basicamente, as onomatopeias que “imitam sons ouvidos – como o bater de um sino ou o estraçalhar de uma madeira” (Luyten, 2002:181). Podem-se subdividir os *Giongo* em onomatopeias de vozes, os *Giseigo* (擬声語 – literalmente, “palavra que imita as vozes”; [ 声 ] – voz), que reproduzem os sons e vozes de humanos e animais. As chamadas expressões situacionais, ou *mimesis*, palavras que expressam “os estados ou condições de seres ani-

<sup>3</sup> Utilizou-se o sistema Hepburn para a transliteração das palavras japonesas.

mados ou inanimados, (...) mudanças, fenômenos, movimentos, crescimentos de árvores e plantas na natureza” (Luyten, 2002: 181), são denominadas *Gitaigo* (擬態語 – “palavra que imita os estados”; [態] – condição, estado). Atualmente, os termos *Onomatopê/Onomatopea* (オノマトペー ou オノマトペア) fazem referência aos dois tipos. Importante mencionar que há, também, uma nomenclatura para toda onomatopeia presente em mangás, os *kôkaon*<sup>4</sup> (Tezuka, 1996). A distinção de nomenclatura é meramente situacional.

Amanuma (1978), no *Giongo Gitaigo Jiten* (擬音語擬態語辞典 – *Dicionário de Onomatopeias Primárias e Secundárias*), faz a seguinte colocação acerca dos *Giongo*:

ou seja, os *Giongo* são palavras que expressam tanto os sons emitidos pelo homem quando este ri, chora, cuspe, bebe algo e aplaude quanto os sons emitidos por outros seres animados e, ainda, podem reproduzir sons da Natureza, que ocorrem de modo natural, ou aqueles que foram provocados por um agente externo.<sup>5</sup> (Amauma, 1978:07, tradução nossa)

Como, por exemplo, na frase “Inu wa wan-wan to hoeru.” (はワンワンとほえる Tradução: “O cão late: **au au!**”), em que “wan-wan” representa o latido do cão; então, temos *nyâ-nyâ* (ニャーニャー miado do gato; “kân” (カーン), som de objetos chocando-se (como uma bola entrando em contato com o taco de beisebol na rebatida), entre várias outras. Usando as classificações acima mencionadas, são as onomatopeias primárias descritas por Ulmann (1964).

Já a mimesis *Gitaigo*, as onomatopeias secundárias, apresenta-se como no exemplo a seguir:

<sup>4</sup> Efeitos sonoros.

<sup>5</sup> “すなわち、擬音語とは、人間の笑い声、泣き声、つばを吐いたり、ものを飲んだり、平手でたたいたりする時など発する音、人間以外の生物の発する声や、また、自然界に自然に発する音響や、無生物が、いわば自然に、あるいは、外力の作用を受け受けて発する音響を、言声 (sic) で表現した言葉である。”

(01) 高い煙突から真っ黒な煙がモクモクと出ている<sup>6</sup> (*Takai entotsu kara makkurona kemuri ga moku-moku to deteiru*).

A palavra “moku-moku” não expressa som algum, mas refere-se à descrição de uma fumaça densa sendo expelida – em grande quantidade e com certa constância – pela chaminé.

Chang (2000) propõe uma classificação mais detalhada, dividindo-as em *Gitaigo* – mimesis –, e *Giongo* – onomatopeia –, os dois grandes grupos, subdivididos em quatro espécies, de acordo com a natureza do que descrevem: a) *Gijôgo* – descrevem as emoções humanas e os estados psicológicos; b) *Gitaigo/Giyôgo* – descrevem os fenômenos e estados da natureza e ações humanas; c) *Giseigo* – as onomatopeias que imitam os sons de objetos animados, incluindo as vozes humanas; e d) *Giongo* – onomatopeias dos sons da natureza. O autor argumenta que os *Gitai/Giongo* possuem a função de “fill in the gap and provide a means for concise expression when a sufficiently descriptive verb does not exist” (Chang, 2000:05), já que a língua japonesa possui um número limitado de verbos. Nesse sentido, as onomatopeias produzem um efeito sinestético, ao relacionar o sonoro com o imaginário, uma vez que, ao serem pronunciadas, o interlocutor rapidamente forma uma imagem mental do significado da palavra.

Um aspecto relevante levantado por Amanuma (1978) e Ono (1984) é o de que há palavras que têm mais de uma interpretação, dependendo do contexto em que são utilizadas, atuando tanto como onomatopeias do tipo *Giseigo* (onomatopeias de voz) ou *Giongo* (onomatopeia de sons) como mimesis do tipo *Gitaigo* (aparência da natureza) ou *Gijôgo* (emoções humanas ou sentimentos). A palavra “kara-kara”, por exemplo, expressa o som de objetos duros ou finos se chocando uns aos outros (*Giseigo*) e também uma ação rotativa (*Giongo*), ou ainda o estado de espírito de um riso alto e descontraído (*Gitaigo/Gijôgo*)<sup>7</sup>. Destarte, sua classificação depende da interpretação dada.

Há também palavras que se ligam a verbos ou partículas (*Jôshi, Jodoshi*) específicas, como “niko-niko” (*Giseigo* de sorriso

<sup>6</sup> “A fumaça negra avoluma-se a partir da chaminé da fábrica” (Luyten, 2002:181).

<sup>7</sup> Exemplo retirado de Luyten, 2002:181.

espontâneo), que pede o verbo *Warau* (sorrir) ou *Suru* (fazer); “nuru-nuru” (*Gitaigo* de sensação “escorregadia”), que pede a partícula *No* ou o verbo *Suru*. Também é importante salientar o fato de que as onomatopeias e mimesis japonesas funcionam como: i) advérbios (*Fukushi*) – principalmente quando acompanhados da partícula *Ni* e *To* –, atenuando o efeito das onomatopeias ou formando uma oração integrante; ii) adjetivos (*Keiyoshi*); e iii) até mesmo como substantivos, quando acompanhados da partícula *No*. Quanto aos advérbios, entram na categoria de *Ren'yōfukushi* (連用副詞 complemento verbal) ou *Jōtaifukushi* (状態副詞 – advérbios de modo). Contudo, essa classificação serve apenas como orientação, visto que muitos gramáticos afirmam ser de imensa dificuldade identificá-las gramaticalmente.

Outro aspecto particular refere-se à fonética de tais expressões. Por exemplo, onomatopeias e mimesis terminadas em /ri/ (り) sugerem uma ideia de delicadeza e volume associada a um movimento. Elas colocam ênfase no começo de algum movimento, ao contrário daquelas terminadas com vogais longas (*Chōon* 長音 que enfatizam o final. Ou ainda a reduplicação, que representa os aspectos físicos/emocionais.

(02) “Niko” (ニコ) (sorriso gentil) à “Nikori” (ニコリ) (som do sorriso gentil, suave; ênfase no começo do movimento da boca ao sorrir)

(03) “Koro-koro” (コロコロ) (som que remete ao aspecto de algo que muda constantemente)

Sobre a ortografia, a língua japonesa moderna utiliza três sistemas gráficos concomitantemente: *kanji* – os ideogramas – para grafar palavras ou partes de palavras que exprimem conceitos, ideias ou noções; *hiragana*, para grafar os elementos gramaticais (partículas etc.) próprios da língua japonesa; e *katakana*, para grafar palavras de origem estrangeira. As onomatopeias do tipo *Giseigo* são comumente grafadas em *katakana*, pois a simplicidade de seus traços, mais angulares que os traços curvos e arredondados do *hiragana*, dão um efeito gráfico mais apropriado aos sons. As onomatopeias criadas apenas nos mangás (não-dicionarizadas) também são grafadas em *katakana*. A utilização desse silabário pelas onomatopeias faz com que não

pareçam palavras japonesas, se comparadas às mimesis *Gitaigo*, grafadas em *hiragana*, já que o *katakana* é usado na escrita de estrangeirismos.

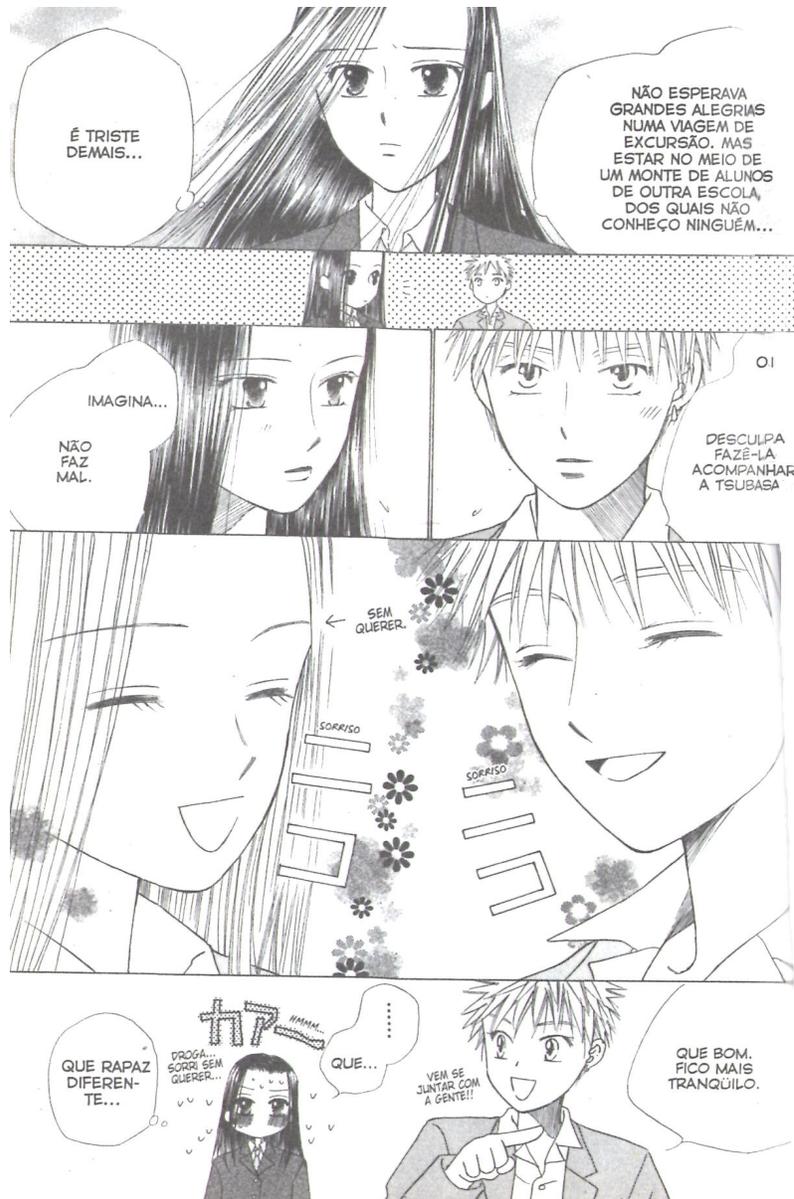
Porém, nem todas as onomatopeias obedecem a essa regra comum. Alguns *Giseigo*, como “wan-wan” (latido do cão), também são escritos em *hiragana*; da mesma forma, alguns *Gitaigo* são escritos em *katakana*. A escolha de qual silabário utilizar no momento da escrita está intimamente ligada ao efeito que se pretende transmitir na utilização das onomatopeias. A mimesis *Gitaigo* “niko” (sorriso agradável, gentil) geralmente é grafada em *hiragana* (Figura 3), por significar uma situação de sorriso amigável, agradável, como ocorre nessa situação, em que dois colegas de classe descobrem afinidades em comum. “Niko” é grafado em *katakana*, que, por ter uma grafia mais angular do que a do *hiragana*, causa um efeito visual de maior distanciamento; conseqüentemente, num dado contexto, pode ser interpretado como um desconforto entre os personagens, ou ainda, uma situação em que as pessoas sorriem amigavelmente por etiqueta social (Figura 4).



**Figura 3:** “Nikott” 「にこっ」: variação de “Niko”. O *hiragana* dá mais suavidade à cena (Retirado de *Kareshi Kanojō no Jijō*, vol. 1, p. 18)



**Figura 3.1:** Tradução da onomatopeia “*nikott*” para “Sorrisos!” (cf. Figura 3)



**Figura 4:** “Niko niko” 「ニコニコ」 traduzido por “Sorriso”. Nesta cena, a menina, que tem uma personalidade introspectiva e antisocial, surpreende-se ao sorrir amigavelmente para o menino, que não é do seu círculo de amigos (*Kareshi Kanojō no Jijō*, vol. 10, p. 133)

Também há casos nos mangás em que os três sistemas gráficos se misturam para grafá-las. A ilustração abaixo mostra a fusão dos dois sistemas, hiragana おお (repetição da vogal: oo) e katakana ツ (na glotal tt), na escrita da onomatopeia.



**Figura 5:** “Ött” (*giseigo* das vozes impressionadas com algo): grafado em hiragana e katakana, fenômeno de fusão frequente nos mangás. (*Kareshi Kanojo no Jijō*, vol. 1, p. 55)

#### 4. Onomatopeias e histórias em quadrinhos

De acordo com Cagnin (1975), as histórias em quadrinhos tornam um signo icônico em simbólico, acontecendo também o inverso, como ocorre com as letras, balões, legendas e onomatopeias.

Ao receber um estímulo vindo diretamente de um objeto ou de uma imagem gráfica, podemos perceber o objeto real e receber outras informações acessórias, se houver capacidade de organizar as sensações recebidas e de as relacionar com os dados que envolvem ou antecedem a comunicação visual; estes dados formam o que chamamos de contexto. (Cagnin, 1975:46)

A onomatopeia liga-se diretamente à cena representada, e é um dos símbolos distintivos nos quadrinhos. Segundo Cagnin, as onomatopeias inseridas nos quadrinhos apresentam dois aspectos, o analógico e o linguístico. O primeiro diz respeito ao tamanho dos grafemas, volume, tridimensionalidade, ao passo que o segundo se aproveita da qualidade sonora do grafema re-

presentado. Então, o ruído nos quadrinhos possui um valor muito mais visual do que linguístico.

Acopladas com os elementos gráficos, as onomatopeias tentam reproduzir agressividade, movimentação, sentimentos, além dos ruídos próprios de animais etc. Nos mangás, essa representação gráfica atinge um grau elevado, se comparado aos quadrinhos ocidentais, pois a onomatopeia é totalmente integrada à estrutura do quadrinho, harmonizando perfeitamente com o desenho das personagens e o cenário, e dificultando a distinção entre o que é onomatopeia e o que é desenho para o leitor não acostumado com quadrinhos japoneses. É a esse fenômeno que Sônia Luyten (2002) faz referência no artigo “Onomatopéia e mimesis no mangá: a estética do som”.

## 5. Estudo de caso

Para este estudo tomamos por *corpus* de análise as onomatopeias inseridas fora do balão; aquelas que se integram à imagem e que podem mais facilmente ser percebidas pelos leitores falantes e não-falantes da língua japonesa. Os casos relevantes de onomatopeia foram retirados de três *Shōjo* mangá (histórias voltadas para o público jovem feminino), de editoras distintas: *Kareshi Kanojo no Jijō* 彼氏彼女の事情 – em português “*Kare Kano – As razões dele, os motivos dela*”) editado por Panini Editora (2006, 21 volumes), com tradução de Drik Sada; *Fruits Basket* (フルーツバスケット) da editora JBC (2006, 23 volumes), traduzido por Graziela Naguisa Kushihara; e *Shin Seiki Evangelion – Kōtetsu no Gārufurendo 2nd* (新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド “*Neon Genesis Evangelion – The Iron Maiden 2nd*”), tradução de Dirce Miyamura, da editora Conrad (2006, 6 volumes).

Apesar de não haver tantos títulos publicados no Brasil em comparação aos *Shōnen* mangá (histórias para o público jovem masculino), a escolha desse gênero deu-se por sua enorme expressividade no campo visual, artístico e linguístico, e por tratarem de temas mais próximos da realidade, como o cotidiano da vida escolar e familiar, os amores da juventude, entre outros. Portanto, pensando num aprendizado de onomatopeias por meio

de mangás, talvez o mais adequado, num primeiro estudo sobre o assunto, sejam as obras que se aproximam mais da linguagem oral cotidiana.

### 5.1 Análise dos casos

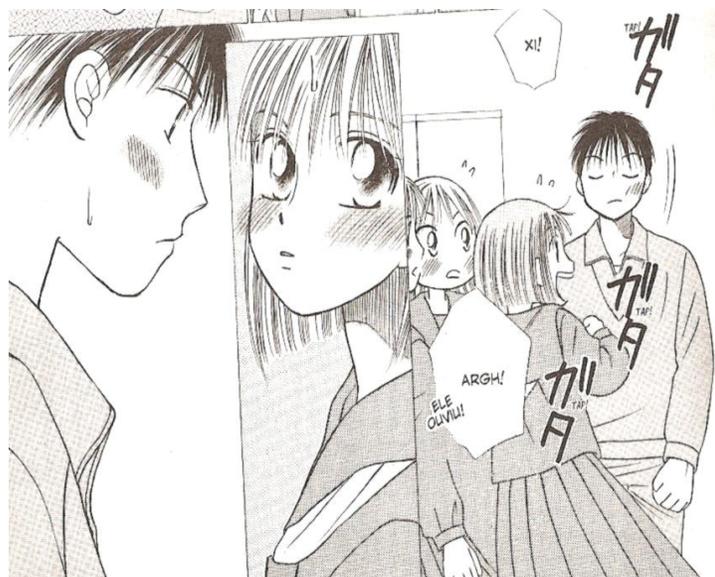
Atualmente, como os mangás são traduzidos diretamente do original japonês, vê-se uma preocupação dos editores em manter as ilustrações, evitando, ao máximo, alterá-las. A grafia das onomatopeias não é substituída, suas traduções ficam numa fonte menor, logo ao lado da onomatopeia mantida em japonês. No nosso *corpus* foi encontrado cerca de cem onomatopeias por volume de mangá, contando com as suas variações. Neste artigo, procuraremos elencar apenas alguns exemplos mais ilustrativos, em vista do espaço e relevância para publicação. Primeiramente, observemos as onomatopeias *Gitaigo/Giseigo* “gata”, “mîn”, e “zâ”.

“Gata” é uma onomatopeia de som que representa o barulho de um objeto em contato com uma superfície dura (Figura 6.1). Em determinados contextos, o “gata” sugere também que esse barulho não só causou surpresa como também certo desconforto por ter ocorrido de modo abrupto e inesperado (Figura 7.1). Em português, foi traduzido por “tap!” e “bam!”. Embora pareça haver uma correspondência entre a tradução e original, há uma diferença entre o ponto de vista entre “gata” e “tap!”. “Gata” enfatiza não apenas a agressividade do som, mas principalmente o aspecto desconfortável que leva ao objeto/sujeito criar tal ruído (Figuras 6/6.1 e 7/7.1).

Já “tap” comumente é utilizado para reproduzir o som de um tapinha carinhoso, suave. Portanto, vemos aqui um exemplo de *Modulação* e de *Equivalência*, proposto por Vinay & Darbelnet. O mesmo ocorre com “dokkit”/”doki-doki”/”dokin-dokin”, vocábulo que transmite o som das batidas do coração quando este se encontra num estado de ansiedade e/ou susto. Novamente, veem-se as limitações impostas pela ausência de especificidade nas onomatopeias de língua portuguesa, que apenas expressam a batida do coração por t-”tum”, “tum-dum”, “tudum”, apesar da primeira (“t-tum”) demonstrar um pouco mais o estado de nervosismo pela separação dos *t* pelo traço.



**Figura 6:** O andar firme e desconfortável do personagem, além de ilustrado pela onomatopeia, é reforçado por sua expressão facial e gestual (*Kareshi Kanojō no Jijō*, vol. 6, p. 11)



**Figura 6.1:** A onomatopeia “gata” foi traduzida como “Tap!” (cf. Figura 6 acima)



**Figura 7:** Expressão de medo aterrador seguido de batida violenta (*Kareshi Kanojô no Jijô*, vol. 6, p. 26)

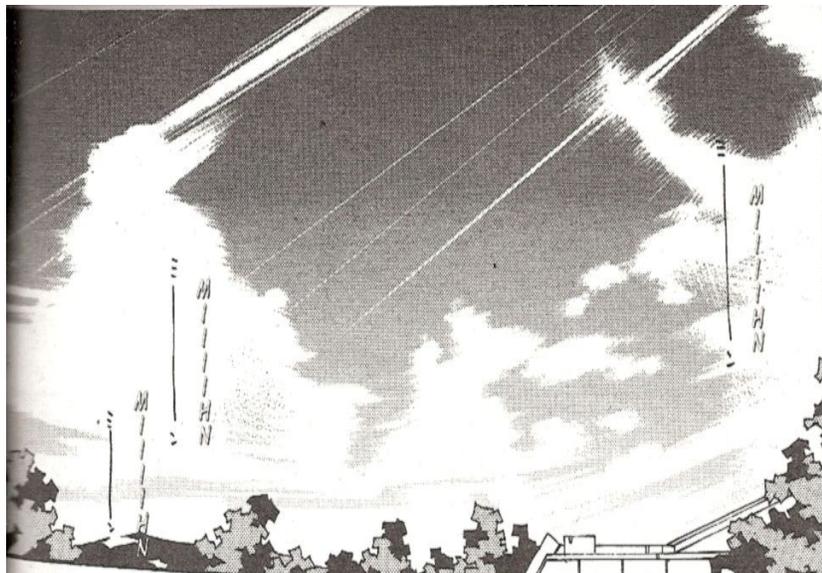


**Figura 7.1:** “Gata”: traduzida por “BAM!”. Veja-se que o tamanho das letras na tradução não corresponde às do original; perde-se muito da intensidade visual da onomatopeia (*Kareshi Kanojô no Jijô*, vol. 6, p. 26)

O *Giseigo* “mîn” reproduz o som do ciciar da cigarra. Na verdade, os japoneses são intimamente ligados à natureza. Em filmes, animações, novelas, o som da cigarra é uma presença constante, junto à imagem do fim de tarde de verão. Não é diferente nos mangás, que utilizam essa onomatopeia como um plano de fundo, com ou sem a presença do quadro. Foi traduzida na maioria das vezes por “miiihh”. Essa onomatopeia, contudo, não possui correspondente imediato em português, pois não é comum a presença de cigarras em histórias em quadrinhos brasileiras e ocidentais publicadas no Brasil. Assim, vemos um caso de *Exotização*, em que se mantém o vocábulo original numa situação sem correspondente na língua-meta. O mesmo ocorre com a onomatopeia da chuva torrencial, “zâ”. As primeiras traduções optavam por “shuáá” / “chuáá”; entretanto, hoje em dia já se vê a normatização de “zaaah” para casos em que tal onomatopeia aparece.



**Figura 8:** A cigarra, propriamente dita, não aparece. Apenas o ciciar mîn (XXX) é representado em meio a paisagem. Neste caso, a onomatopeia se integra à cena de modo que ela pode até mesmo passar despercebida (*Neon Genesis Evangelion – The Iron Maiden 2nd*, vol. 3, p. 46)



**Figura 8.1:** “Mîn”, o ciciar da cigarra, traduzido por “MIIIIHN”. A tradução quebra a harmonia visual da cena (cf. Figura 8 acima)

Quanto à tradução das mimesis *Gitaigo/Gijôgo*, temos o caso de “shîn”, representando um estado de completa quietude, porém, é uma atmosfera muitas vezes desagradável, desconfortável. Ela é muito comum nos mangás. É usada em situações de desconforto ante uma situação fora do comum ou algo dito que não se encaixa no contexto “normal” da história, acompanhada do silêncio das personagens envolvidas. Assemelha-se aos casos reais em que usamos a expressão “sem comentários”. Soma-se à mimesis o contexto visual, geralmente composto por uma folha de árvore voando, reticências, entre outros. Dentro daquilo que se considera onomatopeia na língua portuguesa é contraditório existir algo que represente o “som” do silêncio. Assim, os tradutores optam por interpretá-la como “silêncio”, “silêncio mórbido” (Figura 9). Neste caso, vemos o uso da *Transposição* (pois a onomatopeia deixa de ser “ruído” e torna-se substantivo), *Empobrecimento Qualitativo* – perde-se a sonoridade – e *Tradução de acordo com o sentido e o significado*, já que as mimesis representam estados, aspectos, não se limitando apenas ao som. Podemos também considerar tais traduções como um *Ajuste cultural* e

uma *Adaptação*, visto que a situação retratada não existe na língua-meta.



**Figura 9:** “Silêncio Mórvido”: A tensão da cena é intensificada pela mimesis *Gitaigo* (*Fruits Basket*, vol. 5, p. 14)



**Figura 9.1:** Tradução da onomatopéia “shin” (cf. Figura 9 acima)

Por fim, temos o Giongo “*buru-buru*” (Figura 10), reproduzindo o som que o corpo faz ao tremer de frio ou medo. Em português, a onomatopeia “*brrr*” equivale naturalmente ao japonês, diferenciando apenas no caso da vocalização: a onomatopeia portuguesa é não-vocabulizada. Porém, os sons com /u/ em japonês são pronunciados *aspiradamente*, muito suaves, o que aproxima ainda mais da representação em português. Podemos encaixar essa tradução naquilo que Vinay & Darbelnet definem por Tradução Literal, visto haver tal paralelismo semântico que não requer mudança estilística, e Equivalência.



**Figura 10:** “Buru-buru”. Neste caso, a personagem treme por timidez (*Kareshi Kanojō no Jijō*, vol. 6, p. 89)



**Figura 10.1:** “Buru-buru” traduzido como “BR!BRR!” (cf. Figura 10 acima)

## 5.2 Resultados

Buscando fazer uma análise entre as estratégias tradutórias nas traduções de onomatopeias japonesas, viu-se que nem todos os procedimentos descritos pelos autores se adequaram aos exemplos existentes. A maior dificuldade reside nas traduções das mimesis *Gitaigo* (onomatopeias secundárias), visto corresponderem a um tipo de onomatopeia não existente na língua portuguesa, e nos casos de onomatopeias *Giongo/Gitaigo* muito específicas, como o caso da cigarra, por exemplo. Quatro casos de tradução foram observados e analisados e, numa tentativa de reclassificá-los, usando uma nova nomenclatura<sup>8</sup>, que englobe

<sup>8</sup> Ver DOI, E. T. (2000) As onomatopeias do japonês: reflexões sobre a sua tradução, *Científico Nacional*, XI Encontro Nacional de Prof. Univ. Língua, Liter. e Cultura Japonesa, DF/Brasília, vol. 1, pp. 129-133.

os sentidos dos teóricos abordados, podemos designar: a) onomatopeia da língua-meta com sentido “equivalente”, com pouca ou nenhuma perda do significado original (casos de “gata”, “dokkitt” e “buru-buru”); b) transliteração, resultando num empréstimo lexical – já que se constituem como padrão após algumas aparições (caso de “mîn” e “zâ”); c) tradução por uma forma parafraseada ou palavra, havendo uma interpretação para expressar o sentido da onomatopeia (caso de “shîn”).

## 6. Considerações Finais

As onomatopeias, quando inseridas em quadrinhos, possuem além do valor sonoro, um valor icônico, representado por aspectos de ordem gráfica. Ora, a primeira perda numa tradução é essa *iconicidade*, impossível de ser reestabelecida visto que não há tradução, apenas equivalência. Outra perda é a sonoridade, dada as peculiaridades das onomatopeias japonesas, de ordem fonética e semântica, além do número limitado de onomatopeias da língua portuguesa. Enfim, as dificuldades na tradução de um mangá, na questão das onomatopeias, enfrenta todo esse sentido, muitas vezes remetendo ao que Nida (1964) chama de equivalência dinâmica: privilegia-se o conteúdo da mensagem em detrimento de seu aspecto sonoro, que a caracteriza como onomatopeia.

Em contrapartida, embora haja essa perda expressiva, o mangá brasileiro está cada vez mais padronizado por suas traduções. Um leitor habituado conseguirá depreender o som de onomatopeias não-existentes em português, como “zaah”, “miihn”, entre outras, já que a tradução tem esse poder de naturalizar o estrangeiro, como afirma Berman (1964).

Assim, com este artigo, buscamos elencar alguns casos de tradução de onomatopeias em mangás, criando, mesmo que sucinta e superficialmente, uma classificação específica para tais casos, a fim de introduzir novos estudos a respeito, dada a vastidão do assunto. Nesta oportunidade, por exemplo, enfocamos apenas as onomatopeias fora dos balões, não aquelas inseridas na fala. Cabe agora a nós, acadêmicos e tradutores, encontrarmos novas soluções para tais “problemas”, soluções para tentar

expressar a sonoridade onomatopaica e enriquecer o nosso vocabulário.

### Referências bibliográficas

- AIZEN, N. (1977) Onomatopéias nas histórias – em – quadrinhos. In: MOYA, Á. (org.). *Shazam!* São Paulo: Perspectiva. 3ª ed., pp. 260-290.
- AMANUMA, Y. (1978) *Giongo gitaigo jiten* (Dicionário de onomatopéias primárias e secundárias). Japão: Tōkyōdō, 3ª ed..
- BERMAN, A. (2002) *A prova do estrangeiro*. 2002. Bauru: EDUSC, trad. M. Emília P. Chanut.
- CAGNIN, A. L. (1975) *Os quadrinhos*. São Paulo: Editora Ática.
- CÂMARA Jr., J. M. (1970) *Princípios de linguística geral*. Rio de Janeiro: Acadêmica.
- CHANG, A. C. (2000) *Gitaigo giongo bunrui yohō jiten (A thesaurus of japanese mimesis and onomatopoeia: usage by categories)*. Japão: Sōtakusha, 3ª ed.
- EGUTI, C. A. (2001) *A Representatividade da oralidade nas Histórias em Quadrinhos*. Dissertação de Mestrado em Língua Portuguesa). São Paulo: FFLCH/Universidade de São Paulo.
- HAYASHI, F.; GAYNAX (2006) *Neon genesis evangelion the iron maiden 2nd*. São Paulo: Conrad Editora do Brasil Ltda, vol. 6. Trad. Dirce Yamamura.
- \_\_\_\_ (2003) *Shin Seiki Evangelion Kōtetsu no Gārufurendo 2nd (Neon genesis evangelion the iron maiden 2nd)*. Japão: Kadokawa Shoten, vol. 3.
- LUYTEN, S. M. B. (2001-2002) Onomatopéias e mimesis no mangá: a estética do som. *Revista USP*. São Paulo, n. 52, pp. 176-188.
- NIDA, E. A. (1964) *Toward a science of translating: with special reference to principles and procedures involved in Bible translating*. Leiden: E. J. Brill.
- NOGUEIRA, R. S. (1950). *Estudos sobre as onomatopéias*. Lisboa: Livraria Clássica.
- ONO, H. (1984) *A practical guide to japanese-english onomatopoeia & mimesis* (擬態語擬音語活用辞典) Japão: Hokuseidō, 5ª ed.
- REISS, K. (2000) Type, kind and individuality of text. In: VENUTI, L. (org.) *The Translation studies reader*. London: Routledge, trad. Susan Kitron, pp. 160-171.

- TAKAYA, N. (2006) *Fruits Basket*. São Paulo: J. B. Communication, vol. 5, trad. Graciela Naguisa Kushihara.
- \_\_\_\_ (1999) *Fruits Basket*. Japão: Hakusensha, vol. 5.
- TEZUKA, O. (1996) *Manga no kakikata – Nigaoe kara chôhen made* (Como fazer um mangá – dos retratos até as histórias seriadas). Tóquio: Kôbunsha.
- TSUDA, M. (2006a) *Kareshi Kanojô no Jijô (KareKano – as razões dele, os motivos dela)*. São Paulo: Panini Brasil Ltda, vol. 1, trad. Drik Sada.
- \_\_\_\_ (2006b) *Kareshi Kanojô no Jijô (KareKano – as razões dele, os motivos dela)*. São Paulo: Panini Brasil Ltda, vol. 6, trad. Drik Sada..
- \_\_\_\_ (2006c). *Kareshi Kanojô no Jijô (KareKano – as razões dele, os motivos dela)*. São Paulo: Panini Brasil Ltda, vol. 10, trad. Drik Sada.
- \_\_\_\_ (1996a) *Kareshi Kanojô no Jijô*. Japão: Hakusensha, vol. 1.
- \_\_\_\_ (1996b) *Kareshi Kanojô no Jijô*. Japão: Hakusensha, vol. 6.
- \_\_\_\_ (1996c) *Kareshi Kanojô no Jijô*. Japão: Hakusensha, vol. 10.
- ULMANN, S. (1964) *Semântica: uma introdução à ciência do significado*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 4ª ed.
- VINAY, J.-P.; DARBELNET, J. (1977) *Comparative Stylistics of French and English: a methodology for translation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, trad. Juan C. Sager & M. J. Hamel.