



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE LETRAS  
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO  
BACHARELADO EM LETRAS

**A TRADUÇÃO DE ITENS CULTURAIS-ESPECÍFICOS EM  
WOTAKOI:  
A CULTURA OTAKU NA OBRA DE FUJITA**

**GABRIELA SILVÉRIO FERREIRA**

PORTO ALEGRE  
2021



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE LETRAS  
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO  
BACHARELADO EM LETRAS

**A tradução de itens culturais-específicos em  
Wotakoi:  
a cultura *otaku* na obra de Fujita**

**Gabriela Silvério Ferreira**

Monografia apresentada ao Instituto de Letras da  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul como  
requisito parcial para a obtenção do título de  
Bacharel em Letras.

Orientador: Professor Doutor Andrei dos Santos Cunha

Porto Alegre  
2021





*Eu dedico esse trabalho à Greice, pois ele não seria metade do que é sem ela.*

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço ao Andrei, por sempre me incentivar a pesquisar  
Agradeço ao Ariel, por ser um professor tão completo  
Agradeço à Greice, por ter entrado na minha  
Agradeço à minha família, por ter entendido a minha ausência  
Agradeço ao meu gato, por ter ficado ao meu lado durante todos os dias de  
produção deste trabalho

違う 違う そうじゃない。

朝水彼方  
(1994)



## RESUMO

**Wotakoi: o amor é difícil para otakus** é uma história em quadrinhos japonesa, escrita e ilustrada por Fujita, que começou a ser serializada no Japão em 2015 e, a partir de 2019, começou a ser publicada no Brasil pela editora Panini com a tradução de Karen Hayashida. Nesta obra, a autora retrata as relações entre quatro personagens, que trabalham na mesma empresa e tentam esconder o seu lado *otaku*. Para o meu estágio, traduzi o primeiro volume de **Wotakoi** e, durante esse processo, percebi que, como tradutores, nos deparamos com diversas situações em que temos que escolher entre apagar uma referência cultural ou mantê-la. Neste trabalho, falo sobre essas situações sob a luz do texto de Aixelá (2013) que as chama itens culturais-específicos (ICEs), quando a tradução de um elemento linguístico não transmite para a cultura alvo o mesmo significado ou não mantém a intensidade presente na cultura fonte. Mostro alguns exemplos de ICEs aos quais podemos ser expostos e discuto os possíveis impactos que essas escolhas podem ter na construção das personagens e de suas relações assim como no desenvolvimento da história. No caso de **Wotakoi**, praticamente a cada página há uma fala, ou uma cena, ou uma onomatopeia, ou outro elemento, que faz referência, ora a um programa de TV, ora a uma música que são pouco conhecidos, ou totalmente desconhecidos, pelo público brasileiro. A dificuldade de trazer o contexto dos *otaku* japoneses apresentada na história para dentro da realidade brasileira é derivada justamente de uma série de ICEs que são evidentes no contexto japonês e por vezes inexistentes no contexto brasileiro. Portanto, junto com os exemplos de ICEs dessa obra, mostro quais as soluções de tradução apresentadas por Hayashida na tradução oficial da obra, assim como proponho uma outra solução para esses itens conforme a minha tradução para o estágio. Concluo o trabalho dizendo que as escolhas feitas pelos tradutores podem acarretar uma cultura mais diversificada e geram novas opções de tradução para futuros trabalhos.

**Palavras-chave:** Wotakoi; Item cultural-específico; mangá; Fujita; *otaku*.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> — Apresentando: Narumi Momose .....	15
<b>Figura 2</b> — Apresentando: Hiroataka Nifuji .....	16
<b>Figura 3</b> — Imagem comparativa: <b>Wotakoi</b> e <b>Evangelion</b> .....	18
<b>Figura 4</b> — Apresentando: Hanako Koyanagi .....	23
<b>Figura 5</b> — Apresentando: Tarou Kabakura .....	24
<b>Figura 6</b> — Imagem comparativa: <b>Wotakoi</b> e <b>Pokémon</b> .....	27
<b>Figura 7</b> — Referências a um programa de TV .....	28
<b>Figura 8</b> — Referência a uma música .....	29
<b>Figura 9</b> — Exemplos de referências a outros animês e mangás .....	30
<b>Figura 10</b> — Referências ao programa de TV com marcações coloridas .....	33
<b>Figura 11</b> — Discussão entre Hanako e Kabakura .....	35
<b>Figura 12</b> — Referência a uma música com marcações coloridas .....	38
<b>Figura 13</b> — A resposta de Narumi .....	41
<b>Figura 14</b> — Imagem comparativa: página 41 em japonês e em português .....	44

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO .....	12
2 SOBRE A OBRA.....	17
2.1 <i>Otaku</i> .....	18
2.1.1 <i>Otaku</i> no Japão .....	20
2.1.2 <i>Otaku</i> no Japão segundo a autora .....	22
2.1.3 <i>Otaku</i> no Brasil.....	22
3 ITENS CULTURAIS-ESPECÍFICOS.....	25
3.1 Itens culturais-específicos segundo Aixelá.....	25
3.2 Exemplos de ICEs em Wotakoi .....	26
4 ANÁLISE DAS SOLUÇÕES DE TRADUÇÃO .....	31
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	45
REFERÊNCIAS.....	47

## 1 INTRODUÇÃO

Quando cheguei na disciplina de estágio precisei escolher uma obra para trabalhar ao longo de um semestre. Tendo como objetivo depois de formada trabalhar com histórias em quadrinhos japonesas (mangá), encontrei naquele momento uma oportunidade para começar a trabalhar com tradução em quadrinhos. Fui aconselhada pelo meu professor de estágio a escolher uma obra recente, que fosse inovadora, que tivesse alguma relevância para o mercado. Acabei decidindo por **Wotakoi** (2015) de Fujita, por ser uma obra um pouco diferente do que costuma ganhar o mercado brasileiro. Além disso, **Wotakoi** é uma obra escrita com bastante *kanji*<sup>1</sup> e quase nenhum *furigana*<sup>2</sup>, o que me pareceu um ótimo desafio.

Logo depois que escolhi **Wotakoi**, descobri que ele já estava em processo de tradução e começaria a ser lançado no Brasil pela editora Panini logo em seguida. Apesar disso, decidi que durante todo o período de estágio, não leria a tradução da Panini. Desde o seu lançamento no Japão em 2014, a obra passou a ter mais espaço na mídia: atualmente está no décimo volume, ganhou uma versão em desenho animado (animê), traduções para outras línguas e um filme live-action.

A obra acompanha a vida de quatro personagens, que trabalham na mesma empresa, possuem, em média, 26 anos e tentam lidar com as dificuldades que encontram em seus relacionamentos amorosos por serem *otaku* (pessoas aficionadas por animê, mangá, *cosplay*)<sup>3</sup>. Nesta história, a autora mostra o seu ponto de vista sobre como é a vida de um *otaku* que esconde o seu gosto por mangás, animês, jogos, *cosplay* por medo de ser julgado pela sociedade.

Levando em conta esse enredo, ao começar a traduzir, estabeleci o meu público como sendo formado por brasileiros com mais de 20 anos que já estão familiarizados com esse mundo *otaku*. Decidi por uma estratégia de tradução mais conservadora<sup>4</sup> (AIXELÁ, 2013). A minha ideia era transcrever os termos usados pelos

---

<sup>1</sup> A língua japonesa é composta por três sistemas de escrita: o *hiragana* e o *katakana* que são representações fonéticas e o *kanji* que são caracteres de origem chinesa que variam a leitura conforme a sua posição na palavra ou na frase e que além de uma representação fonética são dotados de sentido.

<sup>2</sup> Sendo um sistema de escrita mais complexo, um texto que tem muitos *kanji* acaba limitando o seu público-leitor. O que suaviza a dificuldade de leitura de um texto com relação ao *kanji* é o *furigana*, um guia fonético que acompanha o *kanji* para que se saiba como lê-lo.

<sup>3</sup> Farei uma discussão sobre o significado dessa palavra no próximo capítulo.

<sup>4</sup> Para Aixelá, conservação é a “aceitação da diferença por meio de uma reprodução dos sinais culturais no texto fonte” que vem em oposição a naturalização, “transformação do outro em uma réplica cultural”. (AIXELÁ, 2013, p. 188)

personagens *otaku* na língua fonte e, então, quando acreditasse que o meu público não os entenderia, faria uma nota de tradução. Só por essa estratégia, já imaginava que teria uma considerável quantidade de notas.

Porém, minha maior inocência, talvez, tenha sido acreditar que o meu único problema de tradução seriam os termos. Ao longo da tradução muitas outras coisas foram surgindo, coisas essas muito específicas da cultura japonesa e que um brasileiro, mesmo estando familiarizado com essa cultura, nunca viu ou ouviu. Então, comecei a perceber que apesar de terem o mesmo gosto em comum, um *otaku* brasileiro e um *otaku* japonês estão inseridos em culturas diferentes e acabam, diariamente, absorvendo diferentes informações. Portanto, músicas, programas de TV, *memes*<sup>5</sup>, até mesmo animês e mangás que se tornaram populares e fizeram parte da vida do leitor são diferentes nos dois países, até porque os animês que foram consumidos no Brasil nos anos 1990 não necessariamente vieram direto do Japão, algumas eram versões estadunidenses, e chegavam anos depois da transmissão no país. No Japão, por outro lado, muitas vezes, as obras que são animadas são as que já ganharam o gosto do público através das revistas mensais ou semanais das editoras.

No caso de **Wotakoi**, essas referências culturais aparecem praticamente a cada página, são falas, cenas, onomatopeias, entre outros elementos, que fazem referência, ora a um programa de TV, ora a uma música que são pouco conhecidos, ou totalmente desconhecidos, pelo público brasileiro. Talvez eu não teria me surpreendido tanto se tivesse dado ouvidos a Aubert (2003) quando ele diz,

São múltiplos os obstáculos enfrentados pela comunicação interpessoal instrumentalizada pelo recurso à linguagem articulada humana. Estes obstáculos incluem desde aqueles de ordem nuclearmente linguística, localizáveis nos planos fonêmico/grafêmico, lexical, morfossintático e semântico, espraiam-se por conflitos, ambiguidades e inseguranças de naturezas pragmática e pressupositiva, ressurgem com ênfase nas dimensões sociais, antropológicas, psicológicas e diacrônicas. (AUBERT, 2003, p. 152)

Mais tarde ele ainda diz, no mesmo texto, que a tradução deixa mais evidente essa diferença linguístico-cultural. Antes de escolher **Wotakoi** para traduzir, eu já conhecia a obra, já conhecia a história, mas quando a li, o fiz como leitora e não como

---

<sup>5</sup> *Meme* é um termo cunhado por Dawkins em 1976 para se referir a uma “unidade de transmissão cultural ou uma unidade de imitação” (*a unit of cultural transmission or a unit of imitation*) (DAWKINS, 1976, p. 206, tradução minha).

tradutora, ao tentar fazer essa tradução interlingual é que essas diferenças culturais começaram a saltar aos meus olhos.

Segundo Aixelá (2013), quando a tradução de um elemento linguístico não transmite para a cultura alvo o mesmo significado ou não mantém a intensidade presente na cultura fonte, tem-se aí um item cultural-específico. Tendo sido escrito por uma *otaku*, **Wotakoi** traz nesses itens culturais-específicos todo o humor da história e marca as características das personagens. Muitas vezes, tentando encontrar a origem desses itens, acabei por me aventurar além da terceira página de pesquisa do Google.

Ao longo do estágio contei com recursos que não foram ensinados ao longo do curso, coisas que se aprende na prática. Para uma melhor compreensão do uso de certas palavras, o meu orientador me aconselhou a sempre usar a ferramenta de pesquisa de imagens da Google<sup>6</sup> e, principalmente, a rede social Twitter<sup>7</sup> para entender a palavra em uso. Pesquisando sobre as diversas referências da obra, encontrei um site<sup>8</sup> em que algum fã se dispôs a explicar cada uma das referências. Esse site foi o que mais utilizei para entendê-las e fazer as minhas escolhas de tradução, porém, ao tentá-lo acessar novamente durante a produção deste trabalho, descobri que o site não existe mais. Contudo, sendo um site japonês, havia dúvidas minhas que para um japonês são coisas mais comuns, portanto dispensavam explicações. Em uma dessas dúvidas, depois de esgotar os meus recursos e ainda assim não obter uma resposta, decidi perguntar a alguém. Segui uma *hashtag* da obra no Twitter, encontrei uma japonesa que parecia ser fã da obra, já que constantemente comentava sobre ela, e pedi que me explicasse a passagem, só então consegui entender a referência e continuar a minha tradução.

Neste trabalho, analisarei alguns desses itens culturais-específicos mostrando as estratégias utilizadas nas duas traduções. Para uma melhor compreensão das análises, começarei o próximo capítulo falando sobre a obra e o seu enredo, logo em seguida, farei um recorte sobre o uso do termo *otaku* no Japão, no Brasil e na obra. No capítulo seguinte, apresentarei os itens culturais-específicos (ICEs) segundo Aixelá e mostrarei alguns dos ICEs encontrados no primeiro volume de **Wotakoi**. Tendo essa base construída, farei então uma análise comparativa das soluções de

---

<sup>6</sup> <<https://www.google.com/imghp?hl=pt-br>>

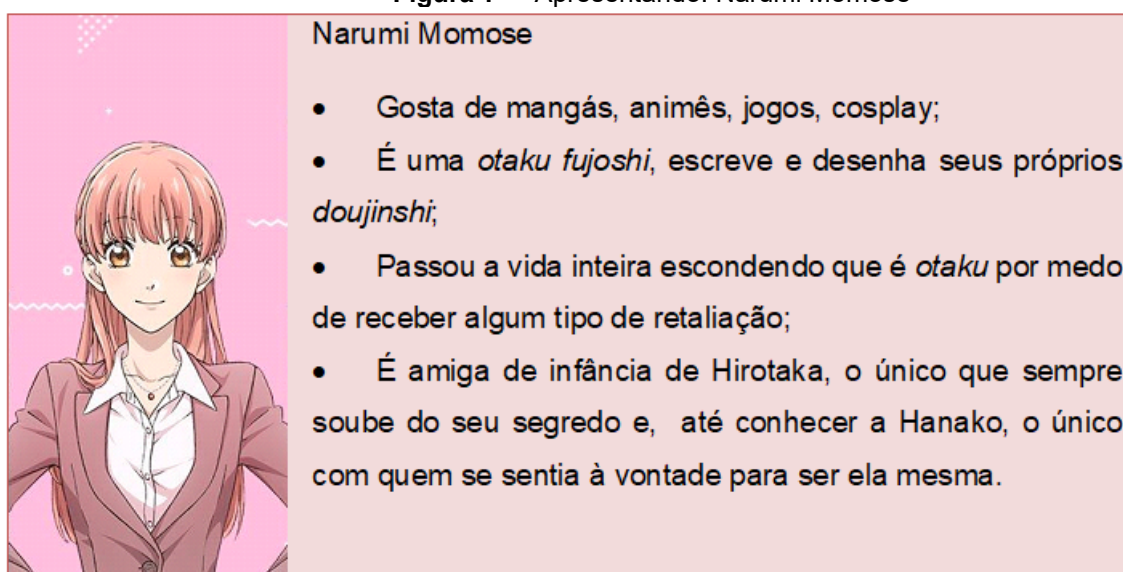
<sup>7</sup> <<https://twitter.com>>

<sup>8</sup> <<http://www.kote-connect.com/comic/wotakoi02-yogo/>>

tradução apresentadas por mim, durante o estágio, e por Karen Hayashida, tradutora oficial da obra, na publicação da editora Panini. Por fim, apresentarei as minhas conclusões e pareceres com relação aos impactos que as escolhas de tradução podem ter na nossa cultura.

Ao longo do trabalho, trarei diversas imagens tiradas da obra. Para acompanhar o padrão de leitura do mangá, que se dá da direita para a esquerda, elas estarão dispostas da mesma forma, para manter um certo conforto no fluxo de leitura. Portanto, sempre que for uma imagem do mangá, ela deve ser lida da direita para a esquerda e as explicações envolvendo-as também seguirão este padrão. Para quem está acostumado a ler mangá, não há nenhuma novidade.


**Figura 1** — Apresentando: Narumi Momose



Fonte: Compilação feita pela autora<sup>9</sup>

<sup>9</sup> Informações: **Wotakoi** (FUJITA, 2015, p. 18); Imagem: Twitter <[https://pbs.twimg.com/profile\\_banners/887593796921286656/1516897928/1500x500](https://pbs.twimg.com/profile_banners/887593796921286656/1516897928/1500x500)>. Acessado em: 23 abr. 2021.

**Figura 2** — Apresentando: Hirotaka Nifuji



**Hirotaka Nifuji**

- Gosta de mangás, animês e jogos;
- É um *otaku gamer*. Por ser muito bom em jogos, é a pessoa a quem a Narumi recorre quando não consegue avançar em algum jogo;
- Não esconde que é *otaku*, porém, por ser antissocial, também não costuma falar sobre isso com outras pessoas;
- É amigo de Narumi há tantos anos que viu ela se tornar *otaku*.

Fonte: Compilação feita pela autora<sup>10</sup>

<sup>10</sup> Informações: **Wotakoi** (FUJITA, 2015, p. 19); Imagem: Twitter <[https://pbs.twimg.com/profile\\_banners/887593796921286656/1516897928/1500x500](https://pbs.twimg.com/profile_banners/887593796921286656/1516897928/1500x500)>. Acessado em: 23 abr. 2021.



## 2 SOBRE A OBRA

A obra *Wotaku ni koi wa muzukashii*<sup>11</sup> (FUJITA, 2015), popularmente conhecida como *Wotakoi* (ヲタ恋), começou a ser lançada no Japão como um *webmanga* em 2014 no site da Pixiv. Em 2015, alguns capítulos foram compilados e ela ganhou o seu primeiro volume publicado em uma edição física pela editora Ichijinsha, tendo hoje dez volumes. Seguindo um fluxo comum no Japão, após a popularidade do mangá, a história ganhou uma versão em animê e uma adaptação em *live-action*. Em 2019, sob o título **Wotakoi: o amor é difícil para otakus**, o mangá começou a ser publicado no Brasil pela editora Panini com a tradução de Karen Kazumi Hayashida.

O mangá é escrito e ilustrado pela *mangaka*<sup>12</sup> Fujita. Não encontrei muitas informações sobre a autora, mas segundo ela mesma, no fim do primeiro volume do mangá, a história foi criada a partir de conversas com as amigas. Sob o incentivo dessas, Fujita começou a escrever **Wotakoi**, um mangá que trata do relacionamento, tanto amoroso quanto profissional e social, entre *otaku*.

Nessa obra temos quatro personagens principais: Narumi, Hirotaka, Hanako e Kabakura, sendo Narumi e Hirotaka o casal central. A história inicia com Narumi começando na nova empresa e reencontrando o seu amigo de infância, Hirotaka. Mesmo com todos os seus esforços para que ninguém no seu novo trabalho descubra o seu segredo, ela acaba, sem querer, sendo exposta por Hirotaka; agora Hanako e Kabakura sabem que Narumi é *otaku*. Depois do trabalho Narumi conta para Hirotaka que foi largada pelo ex-namorado por ser *otaku*, por causa disso, conviver com ele na mesma empresa foi se tornando insustentável, o que a fez pedir demissão. Logo no capítulo seguinte, Hirotaka pede Narumi em namoro, ela aceita e temos assim o início do relacionamento de um casal *otaku*.

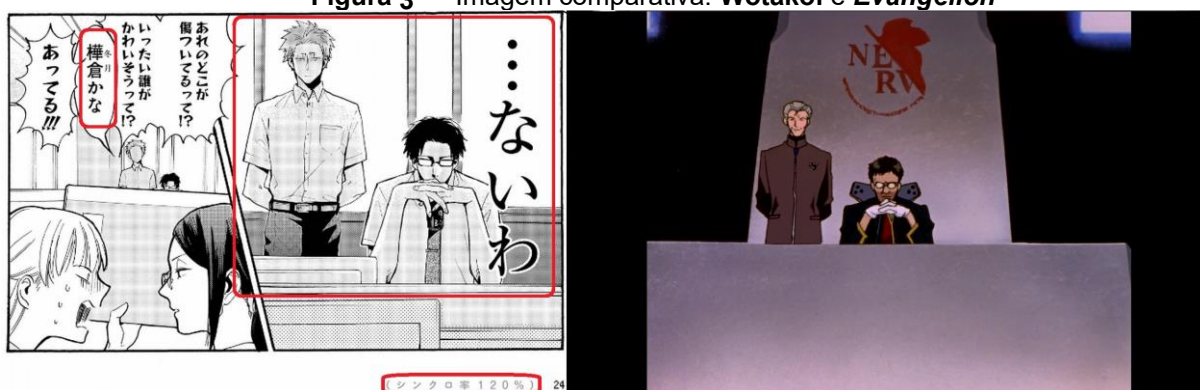
Ao pé de cada página há uma frase que às vezes parece uma legenda, às vezes parece um título e às vezes parece um comentário sobre os acontecimentos daquela página. No geral, ela serve como um reforço às referências culturais que mencionei na introdução. Em alguns casos, é como se fosse uma última chance de chamar a atenção do leitor para a referência na página. Por exemplo, na página 24 (Figura 3), há uma referência visual à série **Neon Genesis Evangelion (Evangelion)**.

<sup>11</sup> *Wotaku ni koi wa muzukashii* do japonês ヲタクに恋は難しい (FUJITA, 2015).

<sup>12</sup> 漫画家 autor de mangá.

Na imagem da direita, temos Gendo, sentado com as mãos cruzadas, e, em pé, ao seu lado, temos Fuyutsuki. Na imagem da esquerda, temos um quadro de **Wotakoi**, em que Hirota (sentado) representa Gendo e Kabakura (em pé) representa Fuyutsuki. Dando seguimento a essa referência visual, ainda na imagem de **Wotakoi**, no quadro seguinte, Hanako chama Kabakura de Fuyutsuki e, para finalizar, a legenda da página, シンクロ率 120% (*shinkuro ritsu 120%*), é uma fala tirada de **Evangelion**, como se fosse uma última tentativa de trazer à memória do leitor a outra série.

Figura 3 — Imagem comparativa: **Wotakoi** e **Evangelion**



Fonte: Compilação feita pela autora <sup>13</sup>

## 2.1 Otaku

Segundo o dicionário **Daijisen digital**, a palavra *otaku* significa:

- 【一】 [名] 1 相手または第三者を敬って、その家・住居をいう語。「先生の—にうかがう」  
 2 相手または第三者の家庭を敬っていう語。「—は人数が多いからにぎやかでしょうね」  
 3 相手の夫を敬っていう語。「—はどちらへお勤めですか」  
 4 相手の属している会社・団体などの敬称。「—の景気はどうですか」  
 5 ある事に過度に熱中していること。また、熱中している人。「アニメ—」  
 補説 5 は「オタク」と書くことが多い。1980年代半ばから使われ始めた言葉か。初めは仲間内で相手に対して「おたく」と呼びかけていたところからという。特定の分野だけに詳しく、そのほかの知識や社会性に欠ける人物をいうことが多い。
- 【二】 [代] 同等の、あまり親しくない相手を、軽い敬意を込めていう語。「私より—のほうが適任でしょう」。

s. 1 Uma forma respeitosa de se referir a residência do interlocutor ou de uma terceira pessoa.

<sup>13</sup> Imagem à direita **Evangelion** (MENSAGEIRO, 1995, 17.23'), à esquerda **Wotakoi** (FUJITA, 2015, p. 24).

**2** Uma forma respeitosa de se referir a família do interlocutor ou de uma terceira pessoa.

**3** Uma forma respeitosa de se referir ao marido do interlocutor.

**4** Uma forma respeitosa de se referir a organização, companhia a qual o interlocutor pertence.

**5** O que se devota excessivamente a algo; alguém que se devota. Ex.: “*otaku* de anime”.

**Nota da acepção 5:** nesse caso, é comumente grafado em *katakana*<sup>14</sup>. É uma espécie de termo que começou a ser usado a partir da metade da década de 1980. No início, “*otaku*” era a forma de adereço usado entre as pessoas com um interesse em comum. Frequentemente, se refere a pessoas que sabem muito sobre uma área específica e são desprovidos de outros conhecimentos e interação social.

*pron.* Uma palavra que mostra um leve grau de respeito pelo interlocutor com quem não se tem muita familiaridade. (DAIJISEN, 1995, loc. 68464, tradução minha)

A palavra *otaku* já existia no Japão antes da subcultura *otaku* se estabelecer. O uso dessa palavra, como pode ser visto pela definição do dicionário, era voltada para um contexto mais formal. Para o presente trabalho, vou me ater ao sentido expresso na acepção 5: “O que se devota excessivamente a algo; alguém que se devota” (DAIJISEN, 1995, loc. 68464, tradução minha). A partir dessa acepção e da sua nota eu posso dizer, de forma bem simples, que *otaku* significa uma pessoa aficionada por qualquer *hobby*. É comum ver essa palavra associada a pessoas que gostam muito de mangás, animês, jogos, mas entender o que é *otaku*, é mais do que simplesmente entender o significado da palavra. *Otaku* se tornou uma subcultura que nasceu no Japão, se espalhou pelo mundo e que, ao mesmo tempo em que une pessoas de vários países, difere em cada cultura. Apesar de vários receios e preconceitos com relação ao uso desse termo tanto no Japão quanto no Brasil, a forma como cada sociedade entende esse grupo e as expectativas perante ele também se diferem, pois cada país possui uma visão de mundo diferente.

Na prática, a definição da palavra *otaku* divide opiniões. Há pessoas que só pelo fato de gostarem de mangá e animê se classificam como *otaku* e há também aqueles que, apesar de consumirem esses produtos constantemente, não se consideram *otaku*. *Otaku* parece ter se tornado um termo identitário, onde aceitar ser um *otaku* é aceitar fazer parte de uma comunidade.

Logo a seguir, apresentarei um pouco sobre a história do termo *otaku* dentro desse meio em três contextos diferentes: o do Japão, o da obra e o do Brasil. O objetivo é tentar entender a relutância no uso da palavra pelos brasileiros e o

---

<sup>14</sup> A palavra *otaku* é originalmente grafada em *hiragana* (おたく), mas quando carrega o significado apresentado na acepção 5 é mais comum ser grafado em *katakana* (オタク).

preconceito que, segundo a obra de Fujita, há na sociedade japonesa. Para isso usarei como base a dissertação de Santos (2018), que fala sobre a história do termo no Japão e sobre como esse termo é visto e usado no Brasil a partir de entrevistas e observações feitas em eventos que reúnem fãs da cultura pop japonesa.

### 2.1.1 *Otaku* no Japão

Tanto o mangá quanto a palavra *otaku* existem no Japão desde muito antes da Segunda Guerra Mundial, mas a forma do mangá que conhecemos hoje e o uso da palavra *otaku* para se referenciar aos seus fãs são posteriores à guerra.

Em 1983, um ensaísta japonês chamado Akio Nakamori publicou em uma revista mensal chamada **Burikko**<sup>15</sup> um artigo dividido em duas partes intitulado “**Otaku**” no *kenkyū* (「おたく」の研究, “uma pesquisa sobre *otaku*”). Nesse artigo, Nakamori fala sobre a sua ida a um evento *otaku* e descreve os frequentadores de forma pejorativa. Na primeira parte, ele diz que são adolescentes esquisitões do ensino médio e fundamental que não praticam esportes, usam roupas compradas pela mãe no balaio de promoções, que ou são só pele e osso de tão magros ou tão gordos como porcos e descreve as meninas com pernas gordas como parecendo troncos de árvore vestindo meias  $\frac{3}{4}$  brancas. Depois dessa descrição, ele diz que as palavras usadas até então para se referir a essas pessoas não eram as mais adequadas e cunha o termo *otaku*. Na segunda parte, ele explica que o uso dessa palavra se dá ao fato desses adolescentes usarem a palavra *otaku* para se dirigirem uns aos outros. Como mostrado na definição do *Daijisen*, *otaku* pode ser usada como pronome pessoal da segunda pessoa do singular mostrando “um leve grau de respeito pelo interlocutor com quem não se tem muita familiaridade” (*DAIJISEN*, 1995, loc. 68464, tradução minha). Neste caso, Nakamori propõe o uso dessa palavra com o intuito de zombar desses adolescentes (NAKAMORI, 1983).

Assim, o termo nasce com o objetivo de Nakamori de ofender essas pessoas. Apesar de tudo, a revista não era muito popular e pelo seu público ser bastante limitado, o artigo não se propagou (SANTOS, 2018). Porém, após alguns anos, em 1988, houve um caso de um assassino em série que matou quatro crianças. Com o

---

<sup>15</sup> No Japão, as editoras compilam em uma revista um capítulo de várias histórias, voltadas para um público específico, e lançam, em geral, semanalmente ou mensalmente, dependendo da periodicidade da revista. A **Burikko** foi uma revista mensal que compilava histórias voltadas para um público adulto.

decorrer da investigação foram encontrados videocassetes de animês na casa do assassino, o que gerou um movimento para mostrar o quanto esses adolescentes fanáticos por mangás e animês poderiam ser perigosos por não saberem “discernir a ficção da realidade” (SANTOS, 2018, p. 58). Assim o assassino começou a ser associado à imagem do *otaku*.

Ainda segundo Santos (2018), foi com o início das pesquisas acadêmicas e a exportação da cultura pop japonesa que, não só o uso da palavra, mas o estilo de vida *otaku* passou a ganhar a atenção da mídia de forma positiva por fazer movimentar o mercado. Santos também explora um pouco, não só a origem da palavra, mas também o motivo desse estilo de vida ter se estabelecido. Em uma sociedade que prioriza o grupo acima do indivíduo, Santos diz que, para Okada (2015), “ser *otaku* significa resistir frente à sociedade” (OKADA, 2015 apud SANTOS, 2018, p. 57). Santos ainda fala que,

Segundo a autora [Lebra], o termo [*bun*] remete à noção de ser parte de um todo, em que cada um dentro da sociedade sabe sua função (LEBRA, 1976, p. 67). Caso você não se submeta a ser parte do seu *bun*, você pode sofrer penalizações por conta disso, sendo vítima de “olhares alheios”. Essa coerção social é denominada *seken*, um “tipo de medo social onipresente, em que todos mantêm os olhos nos outros”. (MCVEIGH, 1997, p. 193, tradução de Santos)

Isso me lembra um ditado popular japonês: *deru kui wa utareru* (出る杭は打たれる) comumente traduzido como “o prego que se destaca será martelado”. Segundo o dicionário *Daijisen* digital, esse provérbio quer dizer “Pessoas com habilidades excepcionais serão odiadas pelas outras”<sup>16</sup> (DAIJISEN, 1995, loc. 321029, tradução minha). Um ditado como esse reflete essa tendência ideológica da sociedade japonesa apresentada por Lebra e McVeigh na citação acima. E o mangá veio em meio a esse contexto como uma forma de escape dessa sociedade controladora: esse mundo fantasioso é um lugar onde as pessoas podem ser diferentes, onde os adolescentes podem extravasar os seus sonhos (SANTOS, 2018).

Segundo Santos (2018), em sua pesquisa, ele não encontrou textos que afirmassem que essa tendência ideológica prevalece ainda hoje no Japão e, apesar de ter esse tipo de discussão nos mangás e nos animês, esses “são materiais midiáticos e devem ser analisados criticamente” (SANTOS, 2018. p. 57, nota de rodapé).

---

<sup>16</sup> 才能・手腕があつてぬきんでている人は、とかく人から憎まれる。

Contudo, é justamente essa visão, de sociedade controladora, que é comum ser encontrada nas obras que ganham o mundo. No caso deste trabalho, é a visão que Fujita apresenta em sua obra que eu quero que seja transposta. Portanto, se faz necessário também falar sobre o que é *otaku* para Fujita.

### 2.1.2 *Otaku* no Japão segundo a autora

Lendo a obra de Fujita (2015), logo nas primeiras páginas, é possível entender a visão da autora através de seus personagens, ou, pelo menos, a visão de *otaku* que vai permear a história. Logo no início, a personagem principal, Narumi, fala sobre o preconceito que ela sofreu por ser *otaku* e o seu medo de ser exposta e julgada pela sociedade. Devido a isso, ela esconde que é *otaku* e tenta fazer parte do *bun*. Contudo, Narumi não é uma personagem revolucionária que tenta mudar essa visão, pelo contrário, ela é alguém que sustenta esse preconceito, pois, ao ser perguntada por Hirota porque ela não namora um *otaku*, a resposta é óbvia, “Detesto otakus! Eles são nojentos!!” (FUJITA, 2019, p. 6). No “*Episode 0*” (2019, volume 1), Fujita contextualiza a visão de *otaku* para a personagem principal: além de serem fãs de animês, mangás, jogos, *cosplays*, são pessoas antissociais e repugnadas pela sociedade.

É possível interpretar essa parte como sendo a visão apenas dessa personagem, porém, ainda no “*Episode 0*”, no relato de Narumi sobre o fim do seu namoro, temos o ex-namorado, uma pessoa não-*otaku*, que podemos adotar como um representante da posição da sociedade com relação a *otaku*.

Como falarei sobre a tradução dessa obra para o português brasileiro, vale também olhar como se define *otaku* no Brasil.


### 2.1.3 *Otaku* no Brasil

Santos (2018) diz que não tem como saber quando o termo entrou no país, mas que, a partir de sua pesquisa, é possível afirmar que esse conceito já era debatido em 2006. No Brasil, muitos entendem essa palavra como fãs de animê e mangá; porém, de alguma forma, prevalece o preconceito com essa palavra. Santos (2018) aponta que alguns não se definem como *otaku*, porque entendem que *otaku* é quem é fanático, portanto, quem consome essa cultura pop japonesa em doses moderadas

não é *otaku*. Há também os que sabem sobre as polêmicas que envolvem a origem do termo no Japão, se apegam a esse significado e se recusam a fazer uso do termo (SANTOS, 2018, p. 63).

Em suma, enquanto para quem não está inserido nesse estilo de vida *otaku* significa simplesmente uma pessoa que gosta de animê e mangá, há quem consome esses produtos e entende *otaku* como uma ofensa.

**Figura 4** — Apresentando: Hanako Koyanagi



**Hanako Koyanagi**

- Gosta de mangás, animês e cosplay;
- É uma *otaku cosplayer* de personagens masculinos e uma *fujoshi*.
- Também esconde que é *otaku*. Ela e Narumi se conheceram no trabalho e se tornaram grandes amigas *otaku*;
- Era líder do time feminino de vôlei no ensino médio, onde conheceu Kabakura, que era líder do time masculino. Costumavam brigar pelo uso da quadra, por isso discutem muito até hoje.

Fonte: Compilação feita pela autora<sup>17</sup>

<sup>17</sup> Informações: **Wotakoi** (FUJITA, 2015, p. 37); Imagem: Twitter <[https://pbs.twimg.com/profile\\_banners/887593796921286656/1516897928/1500x500](https://pbs.twimg.com/profile_banners/887593796921286656/1516897928/1500x500)>. Acessado em: 23 abr. 2021.

**Figura 5** — Apresentando: Tarou Kabakura



**Tarou Kabakura**

- Gosta de acompanhar os mangás em lançamento e de jogar de vez em quando;
- Dos quatro, é o menos aficionado, porém sempre escondeu o seu gosto por mangás.
- Namora com Hanako desde o fim do ensino médio e, apesar das constantes discussões, se entendem muito bem quando ficam a sós;
- Aprecia a relação de Hirotaka e Narumi, se preocupa com eles, dando conselhos a Hirotaka quando julga ser necessário.

Fonte: Compilação feita pela autora<sup>18</sup>

<sup>18</sup> Informações: **Wotakoi** (FUJITA, 2015, p. 36); Imagem: Twitter <[https://pbs.twimg.com/profile\\_banners/887593796921286656/1516897928/1500x500](https://pbs.twimg.com/profile_banners/887593796921286656/1516897928/1500x500)>. Acessado em: 23 abr. 2021.



### 3 ITENS CULTURAIS-ESPECÍFICOS

Neste trabalho, olharei para os elementos culturais na obra **Wotakoi** sob o olhar de Aixelá (2013) que os chama de itens culturais-específicos.

#### 3.1 Itens culturais-específicos segundo Aixelá

No texto **Itens Culturais-Específicos em Tradução** (2013), Franco Aixelá faz uma análise da tradução de um livro do inglês para o espanhol, portanto as suas ideias estão mais voltadas para essas línguas. Apesar da distância dessas duas línguas com a língua japonesa, Aixelá traz algumas percepções sobre a tradução de itens culturais que são interessantes para pensar a tradução de **Wotakoi**.

Segundo Aixelá, quando a tradução de um elemento linguístico não transmite para a cultura alvo o mesmo significado ou não mantém a intensidade presente na cultura fonte, tem-se aí um item cultural-específico (ICE). Aixelá divide em categorias os tipos de manipulação de ICEs. Não faz parte do meu trabalho usar essa classificação como um todo, porém nomearei as duas maiores categorias e as suas subcategorias e farei uma breve descrição.

Os ICEs são divididos em dois principais grupos “conservação”, quando o ICE é de alguma forma mantido e “substituição”, quando o tradutor busca uma forma de adaptar a referência.

A conservação é dividida em cinco subcategorias: **repetição**, quando se mantém o ICE tal qual ele está no texto fonte; **adaptação ortográfica**, uma transcrição ou transliteração do ICE (Aixelá diz que esse recurso é mais usado nos casos em que a língua alvo utiliza um sistema de escrita diferente da língua fonte); **tradução linguística (não-cultural)**, quando, mesmo traduzindo as palavras, elas fazem referência a cultura fonte; **explicação extratextual**, notas de tradução que não são incorporadas no texto; **explicação intratextual**, explicações acrescentadas pelo tradutor no corpo do texto.

A substituição é dividida em seis subcategorias: **sinônimos**, quando o ICE é substituído por uma palavra sinônima para evitar a repetição; **universalização limitada**, geralmente, neste caso, o tradutor opta por trocar o ICE por outra palavra pertencente a língua fonte, mas mais comum na língua alvo; **universalização absoluta**, quando há uma troca da palavra por uma que represente a categoria,

apagando o estrangeiro; **naturalização**, quando há o apagamento do estrangeiro substituindo o ICE por uma palavra pertencente a cultura alvo; **eliminação**, quando o ICE é eliminado do texto pelo tradutor; **criação autônoma**, referências culturais incluídas no corpo do texto pelo tradutor.

Além desses dois grupos, Aixelá também fala de fatores externos que fazem com que o tradutor escolha por uma opção de tradução e não por outra, talvez a que seja mais relevante ressaltar neste caso é o que Aixelá chama de **restrições textuais materiais**: por se tratar de uma história em quadrinhos, o tradutor fica limitado não só pelo espaço dos balões de fala (que se agrava mais no caso do mangá por ser um balão verticalizado), mas também pelo fato de ter imagens que também fazem parte da cena.

### 3.2 Exemplos de ICEs em Wotakoi

Como todos os personagens jogam videogame, jogos de celular, jogos de computador, há muitas referências a jogos ao longo de todo o mangá. Algumas referências são feitas graficamente, como a das páginas 27 e 28 e o último balão da 29 (Figura 6) em que a autora desenha a mesma estrutura gráfica de opções de ações dos personagens, apresentada em diversos jogos em que o jogador precisa tomar uma decisão pelo personagem, assim como na franquia de jogos **Pokémon**. Outras referências são textuais, as personagens usam em alguns momentos termos do mundo dos jogos e o uso do vocabulário dentro dos balões dessas páginas mencionadas também são uma referência direta a esses jogos. Porém, apesar de **Pokémon** ser um jogo famoso no Brasil, ele nunca foi oficialmente traduzido para o português<sup>19</sup>, sendo a versão mais jogada, pelo que pude perceber, a americana, portanto em inglês.

---

<sup>19</sup> Até onde consegui pesquisar, a única exceção parece ser o jogo **Pokémon Go**.

Figura 6 — Imagem comparativa: Wotakoi e Pokémon

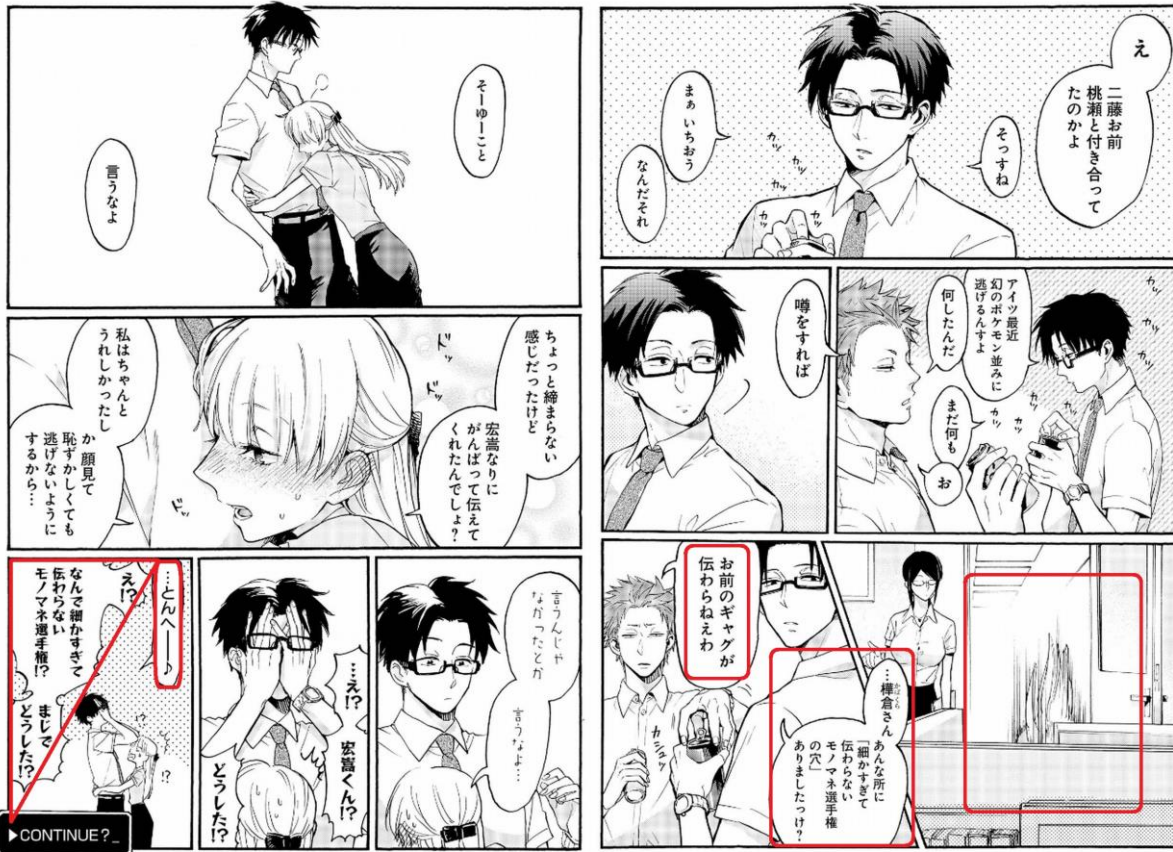


Fonte: Compilação feita pela autora<sup>20</sup>

Nas páginas 23 e 33 há diversas referências a um programa de TV japonês, em que os participantes desaparecem por um alçapão. A eliminação desses ICEs da página 23, pelo menos em um primeiro momento, se mostrou inviável por estar diretamente ligado a um quadro em que aparece uma das personagens se abaixando com pressa, e pareceu mais inviável ainda quando uma nova referência ao mesmo programa apareceu dez páginas depois. (Figura 7)

<sup>20</sup> Imagens superiores foram retiradas do mangá **Wotakoi** (FUJITA, 2015, p. 27-29) e a inferior do site oficial da Nintendo <<https://www.nintendo.co.jp/no8/bprj/wa/index.html>> acessado em: 18/04/2021.

Figura 7 — Referências a um programa de TV



33 (伝わった)

23 (伝わらない)

Fonte: FUJITA, 2015, p. 23 e 33

Na página 72 (Figura 8), dois personagens estão em uma conversa aparentemente comum, mas a partir de uma sequência de palavras ditas por um dos personagens o outro a completa com a letra de uma música japonesa.

Figura 8 — Referência a uma música



72

Fonte: FUJITA, 2015, p. 72

Há também referências a outros mangás e animês. Como mencionei no segundo capítulo, na página 24 do mangá há duas referências a **Neon Genesis Evangelion**, na página 40 há outra referência a **Evangelion**, em uma cena em que as personagens conversam sobre os seus personagens favoritos, mostrando a diferença entre *otaku* mulher e *otaku* homem. E, ainda na página 40, há uma breve referência à série **Hellsing** em que Hanako usa um bordão de uma personagem. As páginas 97, 98 e 99 são uma referência aos animês **Sailor Moon R**, **Dragon Ball Z** e **GT** em que as personagens falam sobre esses animês que marcaram as suas infâncias. O sentimento de nostalgia que esses animês geram nas personagens é mais fácil de tocar o leitor brasileiro, principalmente os que têm a idade próxima das personagens, afinal, são animês que também fizeram sucesso no Brasil e, inclusive, foram transmitidos em rede aberta. (Figura 9)

Figura 9 — Exemplos de referências a outros animês e mangás



Fonte: FUJITA, 2015, p. 24, 40 e 99

Outros tipos de ICEs que permeiam a obra, são os termos do mundo *otaku*. Por fazerem parte desse mundo as personagens usam muitas palavras que são mais conhecidas por elas do que por um japonês comum. São palavras que se referem a tipos específicos de jogos, categorias de mangás, até mesmo tipos de *otaku*, afinal um *otaku* não é igual ao outro, as próprias personagens são de tipos diferentes.

#### 4 ANÁLISE DAS SOLUÇÕES DE TRADUÇÃO

Logo no início de seu texto, Aixelá fala sobre a influência cultural que uma grande importação e consumo de livros traduzidos do inglês exercem sob a Espanha.

[...]implicam que a sociedade receptora esteja sujeita a uma familiaridade progressiva com a cultura anglo-saxônica. Os tradutores são certamente afetados por esse processo que, entre outras coisas, aumenta o número de realidades socioculturais, as quais demandam menos manipulação para serem aceitas na cultura alvo. (AIXELÁ, 2013, p. 189)

Certamente esse processo ajuda a facilitar o trabalho de um tradutor, mas mais do que isso, ele permite a entrada de uma nova cultura no país receptor, que o leitor perceba e conheça o outro. Mais do que levar o leitor até o autor, o importante nesse processo, a meu ver, é apresentar a outra cultura ao leitor, permitir que ele conheça mais do diferente, do que parece ser distante.

Comecei a pensar no tradutor como alguém que não só serve de ponte entre duas línguas, mas que também pode permitir ao leitor conhecer mais sobre a outra cultura. Quando, como tradutor, optamos por uma tradução mais conservadora, damos a chance para que o leitor, não só reconheça a obra como um texto estrangeiro, como aprenda mais sobre a outra cultura em questão. Não é à toa que conhecemos tanto sobre a cultura estadunidense, mesmo sem nunca termos visitado o país. O Halloween, ou Dia das Bruxas, não é uma data tão relevante no Brasil como é nos Estados Unidos, mas ela se tornou relevante suficiente para encher as lojas com produtos de abóbora, esqueleto, fantasma. Isso porque somos expostos a esta cultura constantemente através de séries, livros, filmes. Paulo Henriques Britto (2010) diz que essa importação de elementos culturais é a forma que o tradutor tem de contribuir com o enriquecimento da própria cultura e eu concordo com ele.

Foi com esse pensamento que dei início a tradução. Porém, ao longo do processo fui percebendo que manter certos ICEs na língua fonte acabava se mostrando ineficaz para o desenvolvimento da história e que a quantidade excessiva de notas tornava a leitura cansativa. Devido à minha vontade de manter os ICEs, acabei deixando o texto carregado de notas e, além das notas em excesso tornarem a leitura mais lenta, dificilmente um leitor absorveria tanta informação, o que foge da minha proposta inicial de fazer com que o leitor aprenda sobre a outra cultura.

Portanto, tive que tentar criar uma espécie de equilíbrio entre manter a cultura e manter a história fluida. Porém, em um primeiro momento, deixar de mostrar para o

leitor o que a autora escreveu não foi fácil para mim. Acredito que o ICE que me deixou mais dividida nesse quesito foi o das cenas casadas das páginas 23 e 33 que fazem referência ao mesmo programa de TV japonês. Para falar a verdade, essa foi uma parte que eu não soube como resolver, mas mostrarei a solução de Karen Hayashida, que encontrou uma ótima forma de contornar o problema. Essa referência envolve uma cena, quatro falas e duas legendas de página que se encadeiam. O programa, chamado *Komakasugite Tsutawaranai Monomane Senshuken* (細かすぎて伝わらないモノマネ選手権), é uma competição de imitadores, no qual os competidores fazem as suas imitações em cima de uma porta de alçapão que é acionada por um dos apresentadores, fazendo com que o competidor caia<sup>21</sup>.

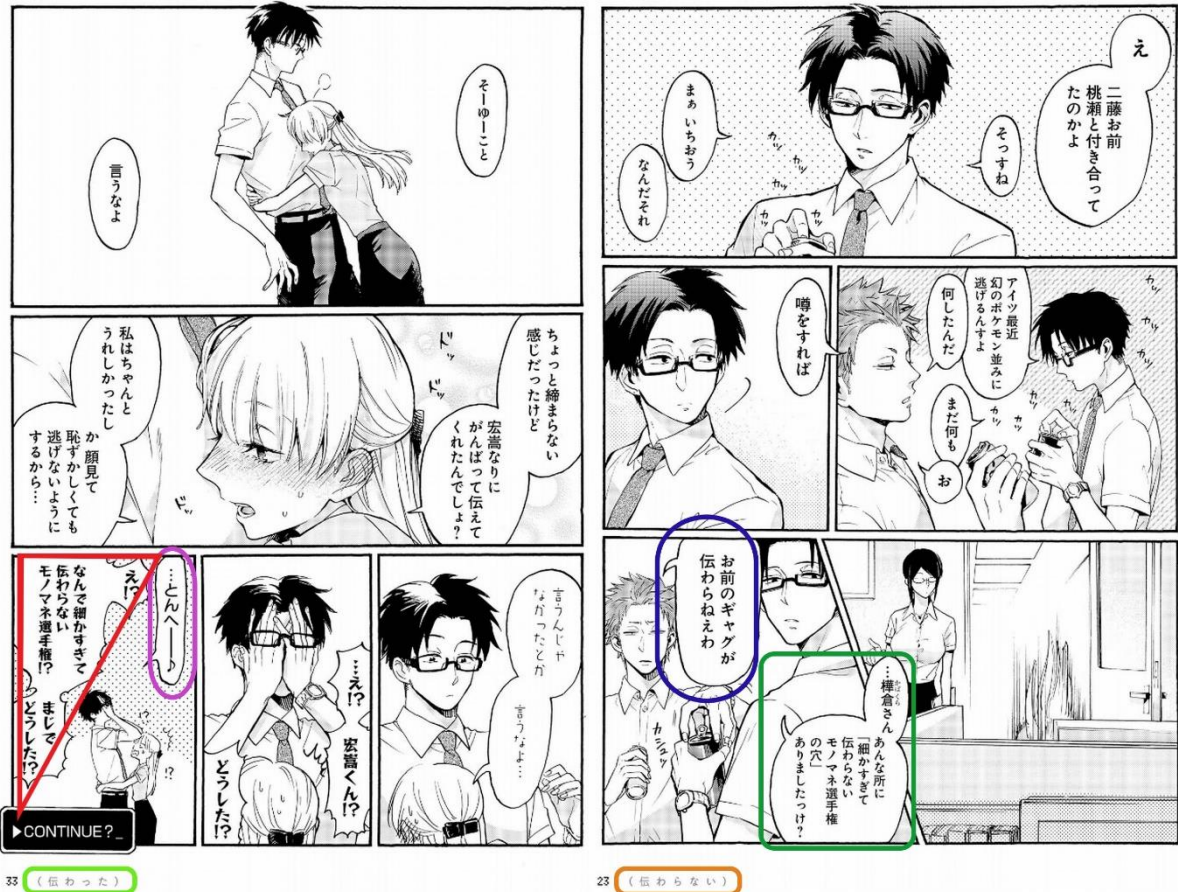
Nessa parte da história, Hirotaka e Narumi estão no início do namoro, mas Narumi ainda está insegura com o relacionamento e passa a evitar Hirotaka. No fim da página 23, ao ver Hirotaka por perto ela se abaixa rápido para se esconder, percebendo a movimentação, Hirotaka então faz uma referência ao programa de variedades japonês. Algumas páginas depois, quando Narumi e Hirotaka finalmente se acertam, ele faz mais uma referência ao mesmo programa, mas dessa vez é só uma palavra que virou o bordão de um dos competidores. (Figura 10; Quadro 1)

---

<sup>21</sup> Um exemplo de como é o programa <<https://youtu.be/fMOnDjTs2nk>>.



Figura 10 — Referências ao programa de TV com marcações coloridas



Fonte: FUJITA, 2015, p. 23 e 33

Quadro 1 — Falas retiradas dos balões marcados na Figura 10

Localização	Japonês	Explicação	Tradução da Panini
Balão verde	樺倉さん、あんな所に「細かすぎて伝わらないモノマネ選手権の穴」ありましたっけ？	Como é possível ver no quadro anterior o borrão de Narumi enquanto ela se abaixa apressadamente, Hirotaka pergunta a Kabakura se naquele lugar há um buraco como o do programa de TV.	Kabakura-san, por acaso, ali tem um alçapão igual ao daquele programa de imitações bizarras?
Balão azul	お前のギャグが伝わらねえわ	Kabakura utiliza o mesmo verbo incluso no nome do programa para dizer que não foi uma boa piada, que não é compreensível.	Eu não entendo essas suas referências, viu?!
Balão laranja	(伝わらない)	É o mesmo verbo que tem no nome do programa e o mesmo	(Incompreendido)

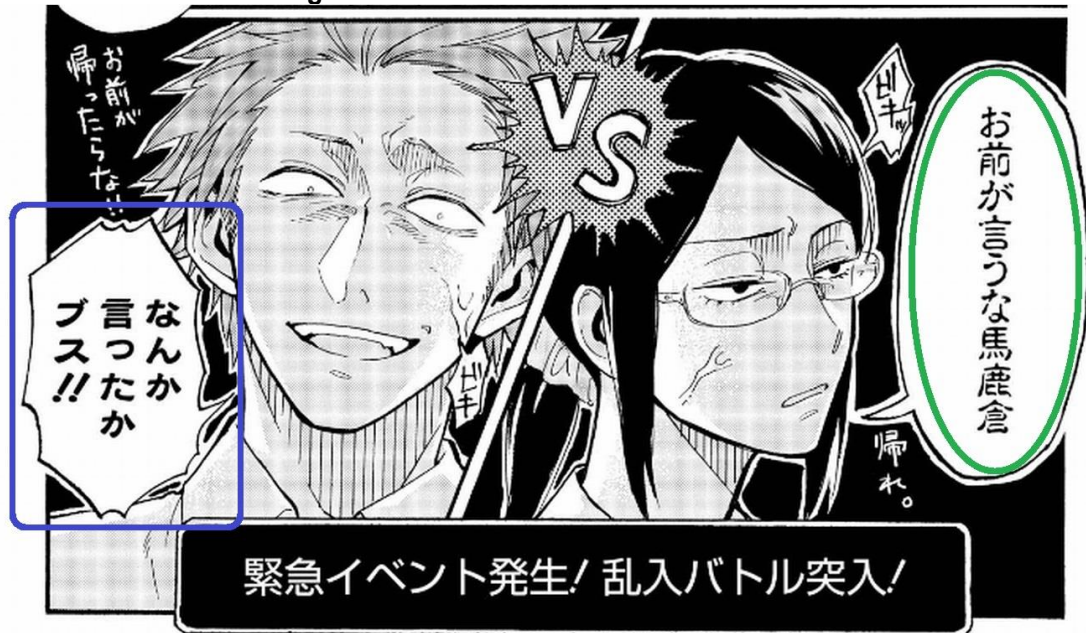
		verbo que Kabakura usou em sua fala.	
<i>Balão roxo</i>	…とんへー	É a primeira palavra do hino nacional sul coreano que se tornou o bordão de um dos competidores do mesmo programa.	Donghae
<i>Balão vermelho</i>	え！？ なんで細かすぎて伝わらないモノマネ選手権！？ まじでどうした！？	Narumi reconheceu a palavra e pergunta por que ele decidiu mencionar o programa.	Quê?! Por que veio com essa imitação bizarra daquele programa de TV?! Sério, o que deu em você?
<i>Balão limão</i>	(伝わった)	É o mesmo verbo usado por Kabakura e na legenda da outra página.	(Só ela entendeu)

Fonte: Elaborado pela autora com base em **Wotakoi** (FUJITA, 2015, 2019, p. 23, 33)

A tradutora da Panini conserva o ICE através de uma tradução linguística (não-cultural) com uma certa adaptação. Infelizmente perdemos a ironia na fala de Kabakura quando utiliza o mesmo verbo para responder a Hirotaka e perdemos o link entre a fala de Hirotaka, de Kabakura e das legendas. Mas, na página 33, ganhamos no relacionamento do casal, onde Hayashida arremata tudo fazendo com que Narumi seja a única que acompanha as piadas de Hirotaka. Ninguém mais precisa entender ele, o leitor, assim como o Kabakura, vai continuar não entendendo o que ele disse, mas ninguém precisa de fato, o importante é que ela entende as estranhezas dele e que o leitor capte essa informação.

Mas ao mesmo tempo em que há elementos tão distantes do público-alvo e que exija um certo jogo de cintura do tradutor, há elementos que já são familiares a um *otaku* brasileiro e que, como disse Aixelá, exigem menos manipulação. No caso da página 28, há um ICE que acredito que nenhuma manipulação seja necessária para ser compreendido pelo meu público-alvo enquanto há outro elemento que necessitou de uma certa consideração. (Figura 11; Quadro 2)

Figura 11 — Discussão entre Hanako e Kabakura



( B G M 「サンライズ」 ) 28

Fonte: FUJITA, 2015, p. 28

Quadro 2 — Falas retiradas dos balões marcados na Figura 11

Localização	Japonês	Explicação	Tradução da Panini	Tradução minha
Balão verde	お前が言う な馬鹿倉	Hanako troca as duas primeiras sílabas do nome de Kabakura com isso o nome dele se torna um insulto.	Quem é você para dizer isso, seu cretino?	Cala a tua boca, Bakakura
Balão azul	なんか言っ たかブ ス!!	Kabakura rebate com outra provocação.	Disse alguma coisa, feiosa?!	O que você disse, monstra!?

Fonte: Elaborado pela autora com base em **Wotakoi** (FUJITA, 2015, 2019, p. 28)

A palavra *baka* em japonês significa "lerdo, idiota", é um insulto. Para uma pessoa que está acostumada a assistir animê e ler mangá, essa é uma palavra bem conhecida. Atualmente as *scanlations*<sup>22</sup> não traduzem mais essa palavra e não é incomum ouvir um *otaku* brasileiro usando-a (entre amigos *otaku*, claro). Apesar de não ter sido dicionarizada (ainda), eu a considero canonizada dentro do meio *otaku*, que, no caso, é o público-alvo da obra **Wotakoi**.

<sup>22</sup> Grupos de fãs que se ocupam de traduzir e distribuir mangás de forma digital. Apesar de não deterem os direitos autorais, por proporcionar acesso rápido e fácil as obras, as *scanlations* têm grande influência sobre os leitores, afinal é um trabalho feito para fãs por fãs.

A frase お前が言うな (*omae ga iu na*), dita por Hanako, é, em si, agressiva e grosseira e mostra uma grande hostilidade por parte da personagem. Há, também, o fato de a frase ter sido dita em um local de trabalho e direcionada a um colega que, aparentemente, não possui uma relação próxima. Somando tudo isso ao vocativo usado, essa simples sentença mostra, a meu ver, irritação, provocação e, também, intimidade por parte das personagens. A resposta de Kabakura, na cena seguinte, mostra que a provocação foi eficaz, assim como confirma essa intimidade. Até esse ponto da história não temos a informação de que Hanako e Kabakura se conhecem há anos e que são um casal, isso é explicado mais adiante, mas eu diria que essa cena é um sutil *spoiler*. Depois de ponderar por um tempo, decidi traduzir por “cala a tua boca”, pois acredito que essa frase também é carregada de agressividade e que, se inserida no mesmo contexto da cena, ainda mais considerando o uso repentino do pronome possessivo da 2ª pessoa do singular “tua”, ao invés do pronome possessivo da 3ª pessoa do singular “sua”, o que seria o esperado dessa personagem com base nas falas dela até então, mostra bastante hostilidade.

Quanto ao uso do vocativo, no caso da tradução da Panini, houve uma naturalização, a palavra estrangeira foi substituída por uma comum no Brasil “cretino”, assim como *baka* é uma palavra comum no Japão. Porém, a palavra cretino me soa mais hostil do que *baka*. Apesar de *baka* ser um insulto, assim como cretino, *baka* insulta mais a inteligência de uma pessoa, enquanto cretino insulta mais a moral. Talvez a tradutora tenha jogado toda a agressividade da frase para essa palavra. Isso é compreensível, Aixelá chama esse deslocamento de “compensação”, quando eliminamos um elemento e criamos um “em outro ponto do texto com um efeito similar” (AIXELÁ, 2013, p. 201). Mas trago uma proposta diferente, onde faço uma adaptação ortográfica, mantendo a mesma palavra, porém com outro sistema de escrita.

Claro, essa é a minha percepção dessas palavras e, principalmente, se tratando de adjetivos, o sentido das palavras e a intensidade dos insultos variam de região para região ou mesmo de pessoa para pessoa, qualquer um pode discordar do que eu disse, a tradutora da Panini pode pensar diferente de mim. Eu mesma já pensei diferente, “Bakakura” não foi a minha primeira opção de tradução. Como Hanako fez um jogo de palavras com o nome do outro personagem, queria manter essa ideia, cheguei a pensar em colocar “Kababaca”, assim eu manteria o insulto e o jogo de palavras. Depois de pensar por um tempo, optei por transcrever a palavra, já que eu tenho o privilégio de traduzir em um contexto que me permite essa escolha,

possibilitando que o leitor faça a sua interpretação e entenda melhor a personalidade da personagem.

Não sou escritora, mas como estudante de letras percebo que quando escrevemos não conseguimos nos afastar do que está ao nosso redor. Somos afetados pela cultura em que estamos inseridos e é muito difícil que os autores pensem nos leitores internacionais, ou nos futuros tradutores dessas obras, que possivelmente lerão e não entenderão as referências a esse meio em que o autor está inserido. Sim, há exceções, Tolkien é uma delas, ele escreveu até uma cartilha para os tradutores, mas, novamente, isso não é regra, é exceção. É a partir desses elementos, que fazem parte do nosso meio, que são construídos os ICEs e tudo o que tenho discutido neste trabalho. Porém, gostaria de mostrar agora um diálogo que poderia facilmente acontecer em uma conversa entre amigos não importa em que meio estamos inseridos, algo que alguma vez na vida já fizemos ou já vimos acontecer: completar uma frase com uma música, mesmo que ela desvie totalmente do assunto. Eu faço isso constantemente, por exemplo, dificilmente penso ou falo “e agora?” sem continuar com “que faço eu da vida sem você” (VELOSO, 2003). Algo parecido acontece na página 72. (Figura 12; Quadro 3)

Figura 12 — Referência a uma música com marcações coloridas



72

Fonte: FUJITA, 2015, p. 72

Quadro 3 — Falas retiradas dos balões marcados na Figura 12

Localização	Japonês	Explicação	Tradução da Panini
Balão verde	確かに  この歳になってコンビニに下着買いに行くとは思いませんでした	Hirotaoka parece ter confundido o assunto que Kabakura puxou com ele ou tenta desviar.	Realmente.  Não imaginei que teria que ir a uma loja de conveniências comprar roupas íntimas com esta idade.
Balão azul	違う	Kabakura diz que ele se enganou.	Não.
Balão laranja	突き合わせてすみません	Hirotaoka insiste no erro.	Desculpe por fazê-lo vir junto.
Balão roxo	違うそうじゃない	Kabakura mais uma vez tenta dizer que não era sobre isso que ele estava falando.	Não é nada disso.

Balão vermelho	君を逃せない？	E então Hirotaka emenda a letra de uma música.	“Não deixarei você escapar”?
Balão limão	…愛は渡せない	E Kabakura continua a letra da música.	“Não entregarei o meu amor”...

Fonte: Elaborado pela autora com base em **Wotakoi** (FUJITA, 2015, 2019, p. 72)

No capítulo anterior, as personagens combinaram de passar a noite na casa de Hirotaka, mas Narumi pensou que seria só os dois. Nesse diálogo, Kabakura está tentando dizer para Hirotaka que ele deve sempre deixar claro para a sua namorada quando a convidar para algo que não for só entre os dois, para não a deixar desconfortável. Mas Hirotaka entende que é para não a pegar desprevenida, pois Narumi não saiu de casa preparada para passar a noite fora, portanto ele teve que sair para comprar uma calcinha nova para ela. Então Kabakura tenta dizer que não, não era sobre isso que ele estava falando, porém, Hirotaka quebra a linha de pensamento do amigo completando as suas palavras com a letra de uma música intitulada **違う、そうじゃない** (*chigau, sôjanai*) cantada por Masayuki Suzuki (1994).

Não sei dizer o quanto a música é conhecida no Japão, mas sei que há alguns anos ela virou *meme* em uma rede social que não existe mais chamada Vine<sup>23</sup>, e ainda hoje são feitos alguns *memes* envolvendo-a. Enquanto Hayashida traduziu a letra da música, a minha ideia foi de fazer uma substituição e colocar uma música brasileira no lugar. Infelizmente, não consegui achar algo que me deixasse satisfeita. Minhas duas opções estão postas no quadro 4.

**Quadro 4** — Duas opções de tradução para o *meme* da página 72

Localização	Japonês	Opção 1	Opção 2
Balão verde	確かに  この歳になってコンビニに 下着買いに行くとは思いま せませんでした	É mesmo, nunca pensei que ia ter que comprar uma lingerie de <i>konbini</i> com essa idade	É mesmo, nunca pensei que ia ter que comprar uma lingerie de <i>konbini</i> com essa idade
Balão azul	違う	Não	Não.
Balão laranja	突き合わせてすみません	Desculpa por te fazer vir junto.	Desculpa por te fazer vir junto.

<sup>23</sup> <<https://vine.co/>>

Balão roxo	違うそうじゃない	isso não...	Não, não.
Balão vermelho	君を逃せない?	“vai ter fim?”	“não liga pra ele”?
Balão limão	…愛は渡せない	“...nem se eu quiser você sai de mim”	“...não chore por ele”

Fonte: Elaborado pela autora com base em **Wotakoi** (FUJITA, 2015, p. 72)

São duas opções completamente diferentes entre si e diferentes do texto de origem, mas são duas músicas que acredito que seriam facilmente reconhecidas pelos brasileiros, a primeira opção é uma parte da música **Imortal** da dupla Sandy & Junior (1999), uma dupla que fez muito sucesso nos anos 1990 e a segunda opção é da música **Pense em mim** da dupla Leandro e Leonardo (1990), é uma música um pouco mais antiga, mas que acredito ser mais conhecida e mais fácil de ser reconhecida do que **Imortal**.

Deixar o texto mais próximo do leitor nesse quadro me pareceu a melhor solução, pois a estranheza sempre vai permanecer, porém acredito que colocar uma música brasileira pode ajudar os leitores a entenderem que se trata de uma brincadeira com a letra de uma música. Traduzindo a letra da música um leitor brasileiro nunca vai ter acesso a ela de toda forma e pode ser que leve um tempo para entender do que se trata. Claro, eu tive tempo para pensar e discutir sobre isso e ainda assim não cheguei a uma conclusão. Hayashida teve que lidar com um prazo e fazer as suas escolhas sem muito tempo para pensar ou procurar por outra solução.

Eu falei sobre os elementos que são distantes do público brasileiro e dos que são mais próximos, tendo feito esses julgamentos fui capaz de tomar decisões com relação a tradução, porém o que me deixou de mãos atadas por um tempo foram os termos de *doujinshi*<sup>24</sup> que eu não sei se são conhecidos pelo público ou não. São termos que eu não sei se há equivalentes em português. O que fazer com eles? Traduzir? Não traduzir? Colocar notas? Por se tratar de um mangá, adicionar explicações se torna um trabalho difícil, sejam elas extra ou intratextuais. Por ser uma história em quadrinhos, os espaços disponíveis na página são determinados pelos quadros, em geral, o que sobra são pequenos espaços entre os quadros (as

<sup>24</sup> *Doujinshi* (同人誌) são histórias produzidas e distribuídas de forma independente. No caso do mundo dos mangás, o termo *doujinshi* é constantemente usado para se referir as histórias criadas por fãs que reescrevem as suas histórias favoritas modificando, inserindo cenas da forma que mais lhe agradam.



trincheiras) e no fim da página. Esses espaços têm se mostrado muito úteis para pequenas explicações extratextuais, mas quando há mais de um item a ser explicado a página pode ficar poluída com tanta informação. E se tratando de um mangá, as particularidades da língua de partida são refletidas diretamente no tamanho do balão, que acaba limitando o tamanho do texto em português. Silva e Cunha (2019) debate sobre as consequências dessas peculiaridades na tradução de mangás. É explicado que,

Mangá é um tipo de obra articulada junto a uma língua cujo sistema de escrita possui ideogramas e sentido de leitura vertical da direita para esquerda, contrastando duplamente com o sistema ocidental que é horizontal e da esquerda para direita. Assim, no caso de manter-se fiel à ordem dos quadros, tem-se [na tradução] um sentido de leitura dentro dos balões de fala (da esquerda para direita) que é inverso ao sentido de leitura fora dele, entre os quadros (da direita para esquerda) e a adequação do nosso sistema de escrita a esse espaço pré-determinado é ainda mais dificultada pela diferença do número de caracteres utilizado no sistema fonético do português. (SILVA; CUNHA, 2019, p. 118)

Trago a página 41 do mangá que é um exemplo disso. (Figura 13; Quadro 5)

Figura 13 — A resposta de Narumi



Fonte: FUJITA, 2015, p. 41

Quadro 5 — Falas retiradas dos balões marcados na Figura 13

Localização	Japonês	Explicação	Tradução da Panini	Tradução minha
Balão verde	あなたの地雷 はどこから?	É como se fosse uma pergunta da	O que tira você do sério?	Qual o seu gatilho?

		autora para as personagens.		
<i>Balão azul</i>	リバ 逆 CP 死ネタ グロ NTR 女体化 クロスオー バーは	Narumi fala quais são os tipos de <i>doujinshi</i> que ela não gosta.	Inversão de papéis no meio do boys' love, quando o uke e o seme são diferentes do que eu esperava, mortes, coisas grotescas, protagonista traindo o seu par oficial, troca de gêneros dos personagens, crossovers...!	O <i>seme</i> e o <i>uke</i> se alternarem ou serem invertidos; o personagem ser morto; grotesco; traição; mudar o sexo do personagem; crossover

Fonte: Elaborado pela autora com base em **Wotakoi** (FUJITA, 2015, 2019, p. 41)

Essa é uma página entre capítulos, não é uma continuação da história, geralmente as páginas entre capítulos são fatos curiosos sobre as personagens. Nessa é como se a autora estivesse fazendo uma pergunta às suas personagens. Dessa página, o que quero destacar é a resposta de Narumi, ela fala sobre o que ela não gosta nos *doujinshi*, ela usa termos para especificar os estilos que ela não gosta. A tradução desse balão tem um ponto interessante, além de uma pequena explicação intratextual, como no caso dos termos リバ (*riba*) e 逆 CP (*gyaku CP*) que foram traduzidos como “Inversão de papéis no meio do boys' love, quando o uke e o seme são diferentes do que eu esperava” (tradução da panini) e “O *seme* e o *uke* se alternarem ou serem invertidos” (tradução minha), há também uma universalização limitada, pois foram acrescentadas as palavras “*seme*” e “*uke*”, que são termos de origem japonesa e que não estão no texto fonte, para explicar outro termo japonês.

Esse recurso pareceu necessário para explicar termos de um nicho que está dentro de outro nicho e as explicações me parecem necessárias não pelo medo de restringir o número de pessoas que entenderiam, até porque eu acredito que muitos *otaku* japoneses não entendem o que Narumi está falando, e sim pelo medo de não estar usando os termos certos para se referir a esses tipos de *doujinshi*, afinal não há uma convenção sobre o uso desses termos no Brasil. Acredito que parte disso se deve ao fato de não ser fácil o acesso a *doujinshi* aqui no Brasil, pelo menos não de forma legal, simples e prática.

Especificamente, esse balão não tem uma grande relevância no desenvolvimento da história, mas essas páginas entre capítulos que tem pequenas histórias, alguns esquetes que, não só ajudam a saber um pouco mais sobre as personagens, como também contribuem para que o leitor se identifique com elas, simpatize com as suas ideias.

O que também é bom de observar aqui, é que o uso das palavras curtas na fala de Narumi, junto com a escolha da fonte, a disposição das palavras dentro do balão com espaço entre elas<sup>25</sup>, o tamanho da fonte, tudo contribui para o ritmo da fala, como bem coloca Silva e Cunha (2019),

A obra em quadrinhos estrutura-se através da dialogia entre o dizer e o mostrar, tal como aponta Scott McCloud (1994), e isso faz com que o espaço do texto seja delimitado não apenas em tamanho como também em forma, uma vez que ele faz parte da composição do desenho, composição essa que leva em conta tanto o aspecto visual como o linguístico do texto. Essa limitação restringe as escolhas tradutórias ao meio em que estão associadas, e frases frequentemente precisam ser rearranjadas ou simplificadas de modo a serem adequadamente inseridas dentro do espaço a elas designado, sem que seja necessária a redução drástica de tamanho de fonte. (SILVA E CUNHA, 2019, p. 120)

Toda a composição desse quadro mostra a paixão com que Narumi responde à pergunta e a familiaridade dela com o assunto. E é esse tipo de personagem que Narumi é, ela fala com muita paixão quando se trata daquilo que ela gosta, mesmo que seja o que ela não gosta dentro do que ela gosta, e isso se reflete no quadro como um todo. Parte disso se perde na tradução em que termos em japonês que ocupam dois caracteres acabam sendo traduzidos por várias palavras na língua portuguesa. Por ser um balão um pouco mais largo do que eles costumam ser, foi possível para a Panini escrever um texto inteiro com explicações intratextuais. Porém, o que se perde um pouco é a composição do quadro e o ritmo da fala da personagem. (Figura 14)

---

<sup>25</sup> A língua japonesa, diferente da língua portuguesa, não usa espaço entre as palavras.

Figura 14 — Imagem comparativa: página 41 em japonês e em português



Fonte: FUJITA, 2015, 2019, p. 41

Não estou fazendo uma crítica à tradução da Panini, até porque a minha tradução não ficou muito longe disso. Infelizmente, eu não encontrei uma forma melhor de traduzir esse balão mantendo a composição da página sem ter que encher uma outra no fim do mangá com várias notas de tradução.

Neste capítulo, mostrei alguns ICEs, dentre muitos que existem nessa obra, e apresentei as soluções de tradução da Hayashida, assim como propus, para alguns desses, uma solução diferente. A partir dessas, mostrei como as escolhas podem impactar na história e nas personagens, trazendo para reflexão um pouco sobre as perdas que parecem ser inevitáveis.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo da tradução do mangá e da produção desse trabalho, além dos teóricos e dos dicionários, eu consultei diversas pessoas, às vezes para ter certeza de que fazia algum sentido o que eu estava pensando, às vezes para pedir sugestões, pois não conseguia sair do lugar. Cheguei à conclusão de que a tradução nunca deveria ser considerado um trabalho individual.

Na tradução, eu me propus o desafio de tentar mostrar mais da cultura *otaku*, conforme apresentada na história, para um público que não está inserido no mesmo contexto que a autora, sem deixar a história ininteligível. Como tradutores estamos constantemente sendo expostos a outras culturas, outras visões de mundo e acredito que a medida em que percebemos que há muitas diferenças e semelhanças entre os povos, isso nos torna mais humanos. Penso que simplesmente apagar as marcas culturais de uma obra, quando elas podem ser mantidas, é um desserviço para futuros trabalhos de tradução, para o leitor e para a cultura fonte.

Segundo Britto, uma tradução que opte por uma estratégia de naturalização acima da de conservação dos elementos culturais, mostra um medo irreal de ter a sua cultura dominada pela outra cultura. Irreal porque a cultura brasileira justamente se destaca na capacidade de adaptação de novos elementos.

Para que o tradutor possa agir como mediador cultural e não como protetor da pureza de sua cultura, tem de haver um pressuposto básico: o de que as culturas podem interagir sem que uma seja engolida pela outra. Não deixa de ser curioso constatar o sentimento de insegurança que há por trás de medidas como as propostas de lei para impedir o uso de palavras estrangeiras no Brasil. Pois se há um aspecto em relação ao qual o Brasil sem dúvida alguma “deu certo”, trata-se da criação de uma cultura brasileira própria, distinta, que engloba o território todo, do Oiapoque ao Chuí. Ao longo de três séculos de existência como colônia e dois como Estado independente, pode-se argumentar que muita coisa neste país ainda deixa a desejar, como o estabelecimento de instituições sólidas, uma constituição que não viva ao sabor das conveniências políticas, uma mentalidade de cidadania e respeito pela coisa pública. Por outro lado, parece-me incontestável que o Brasil conseguiu construir uma cultura rica, variada e inconfundível, cuja base principal é o idioma, que ao mesmo tempo unifica toda a população apesar de toda a sua diversidade étnica e nos distingue do resto da América do Sul. Por maiores que sejam os problemas do Estado brasileiro, a nação brasileira, a meu ver, é um sucesso inquestionável. (BRITTO, 2010, p. 141)

Santos diz que pelo menos desde 2006 se discute o termo *otaku* no Brasil. Depois de tantos anos ainda assim parece que pouco se sabe sobre essa cultura por aqui, e, com base na minha experiência participando em eventos de cultura pop japonesa, isso não parece se dar por falta de consumo, talvez, infelizmente, seja mais

por falta de investimento. Digo infelizmente porque é uma cultura que, a meu ver, tem grande potencial, para sermos sempre lembrados de que existem culturas diferentes da nossa ou até mesmo para mostrar que existem pessoas parecidas conosco. Quantos já não se identificaram com a subcultura *otaku* e através dos eventos de pop japonês perceberam que existem outros como eles? É sempre importante reconhecer que há pessoas diferentes de nós, assim como é satisfatório se reconhecer como parte de um grupo.

Minha intenção não foi apontar acertos e erros de tradução, até porque Hayashida tem muita experiência em tradução, não foi o meu objetivo questionar a sua capacidade, pelo contrário, admiro o seu trabalho, não só nessa obra. O meu objetivo era mostrar uma outra forma de olhar para a tradução da obra e, em cima disso, refletir um pouco sobre a tradução de itens culturais.

Sigo defendendo, dentro do possível, uma tradução mais conservadora, pois acredito que vale a pena, todos ganham; o tradutor ganha por ter mais opções de tradução, por ter que se restringir menos, e, principalmente, o leitor ganha por ter acesso a uma realidade distante da própria. Como Britto disse, o Brasil é muito rico em cultura, então não deveria ser o nosso papel, como tradutores, nos valer disso e deixá-la mais rica?

## REFERÊNCIAS

- AIXELÁ, F. J. Itens Culturais-Específicos em Tradução. Tradução de Mayara Matsu Marinho e Roseni Silva. *In: Traduções*, ISSN 2176-7904, Florianópolis, v.5, n.8, p. 185-218, 2013.
- AUBERT, F. H. Traduzindo as diferenças extra-lingüísticas – procedimentos e condicionantes. *In: Tradterm*, v. 9, p. 151-172, 18 dez. 2003.
- DAWKINS, R. *The selfish gene*. Nova Iorque: Oxford University Press, 1976.
- BRITTO, P. H. O tradutor como mediador cultural. *In: BATALHA, V. B.; DAHLET, V. B. (org.). Synergies Brésil*, nº spécial 2, p. 135-141. França: Gerflint, 2010.
- DERU KUI WA UTARERU [出る杭は打たれる]. *In: Daijisen digital* [デジタル大辞泉]. Tóquio: Shogakukan, Inc [小学館], 1995, loc. 321029. Versão e-book. Obtida em: 12 abr. 2021
- FUJITA. *Wotakoi: O amor é difícil para otakus*, v. 1. Tradução de Karen Hayashida. São Paulo: Panini Brasil, 2019.
- FUJITA [ふじた]. *Wotaku ni koi wa muzukashii* [ヲタクに恋は難しい]. Tóquio: Ichijinsha [一迅社], 2015.
- LEANDRO&LEONARDO. Pense em mim. *In: Volume 4*. Warner Music Brazil Ltda, 1990.
- SUZUKI, M. *Chigau, sôjanai* [違う、そうじゃない]. Sony Music Entertainment (Japan) Inc., 1994.
- MENSAGEIRO final, O (Temporada 1, ep. 24). *Neon Genesis Evangelion* [Seriado]. Direção: Hideaki Anno. Tóquio: Tatsunokopuro [タツノコプロ], GAINAX, 1995. (26 min.). Disponível em:  
<[https://www.netflix.com/watch/81033470?trackId=14170287&tctx=2%2C0%2C77472154-f1e3-4881-aofa-913f7b110a0b-5928873%2Cc7ec60c2-d2ec-412c-840b-afbdbcf26864\\_72720225X3XX1619153384510%2C%2C](https://www.netflix.com/watch/81033470?trackId=14170287&tctx=2%2C0%2C77472154-f1e3-4881-aofa-913f7b110a0b-5928873%2Cc7ec60c2-d2ec-412c-840b-afbdbcf26864_72720225X3XX1619153384510%2C%2C)>. Acesso em: 22 abr. 2021.
- NAKAMORI, A. “*Otaku*” no kenkyû [「おたく」の研究]. *Manga Burikko no Sekai* [漫画ブリッコの世界], Tóquio: jun, 1983. Disponível em:  
<<http://www.burikko.net/people/otaku01.html>>. Acesso em: 22 abr. 2021.
- NAKAMORI, A. “*Otaku*” no kenkyû [「おたく」の研究]. *Manga Burikko no Sekai* [漫画ブリッコの世界], Tóquio: jul, 1983. Disponível em:  
<<http://www.burikko.net/people/otaku02.html>>. Acesso em: 22 abr. 2021.
- OTAKU [お-たく]. *In: Daijisen digital* [デジタル大辞泉]. Tóquio: Shogakukan, Inc [小学館], 1995, loc. 68464. Versão e-book. Obtida em: 12 abr. 2021

SANDY&JUNIOR. Imortal. *In: As quatro estações*. Universal Music International, 1999.

SANTOS, P. H. C. dos. **O meu jeito de ser é o que assisto**: um estudo sobre consumo e identidade entre fãs de cultura pop japonesa em eventos de animê no Brasil. 2018. 139 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Comunicação Mídia, Cultura e Produção de Sentido, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2018.

SILVA, G. L. S.; CUNHA, Andrei S. FLUXO DE LEITURA E TRADUÇÃO DE MANGÁS: OBSTÁCULOS EDITORIAIS. *In: Cadernos de Tradução*, v. Esp., p. 118-130, 2019.

VELOSO, C. Você não me ensinou a te esquecer. *In: Lisbela e o Prisioneiro* (Trilha Sonora). Uns Produções, 2003.