



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**  
**INSTITUTO DE LETRAS**  
**DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS E TRADUÇÃO**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DA TRADUÇÃO**

CAIO MARTINS LOPES

**EM BUSCA DO *ONE PIECE*:**  
**As gírias na tradução do mangá e do animê**

BRASÍLIA  
2023

CAIO MARTINS LOPES



**EM BUSCA DO *ONE PIECE*:**  
**As gírias na tradução do mangá e do animê**

Dissertação submetida ao Programa de Pós-graduação em Estudos da Tradução da Universidade de Brasília como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Estudos da Tradução.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Helena Santiago Vigata

BRASÍLIA  
2023

Ficha catalográfica elaborada automaticamente,  
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

MM386b Martins Lopes, Caio  
EM BUSCA DO ONE PIECE: As gírias na tradução do mangá e  
do animê / Caio Martins Lopes; orientador Helena Santiago  
Vigata. -- Brasília, 2023.  
177 p.

Dissertação(Mestrado em Estudos de Tradução) --  
Universidade de Brasília, 2023.

1. Estudos da Tradução. 2. Animê. 3. Mangá. 4. Dublagem.  
5. Língua japonesa. I. Santiago Vigata, Helena, orient. II.  
Título.

CAIO MARTINS LOPES

**EM BUSCA DO *ONE PIECE*:  
As gírias na tradução do mangá e do animê**

Dissertação submetida ao Programa de Pós-graduação em Estudos da Tradução da Universidade de Brasília como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Estudos da Tradução.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Helena Santiago Vigata

Brasília, outubro de 2023

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Helena Santiago Vigata – Universidade de Brasília  
(Orientadora)

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Alessandra Matias Querido – Universidade de Brasília  
(Examinadora interna)

---

Prof. Dr.<sup>a</sup> Krystal Urbano – Universidade Federal Fluminense  
(Examinadora externa)

---

Prof. Dr.<sup>a</sup> Alessandra Oliveira Harden – Universidade de Brasília  
(Suplente)

## AGRADECIMENTOS

Antes de começar, acreditamos ingenuamente que o processo não será tão difícil quanto dizem e o caminho será percorrido sem adversidades. Mas, com o passar do tempo, as dificuldades surgem, e só é possível continuar com o apoio dos que estão ao seu lado. É impossível escrever esta dissertação sem agradecê-los devidamente: à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), que financiou esta pesquisa através da bolsa de estudos e me possibilitou realizá-la com a dedicação e motivação que talvez eu não teria sem esse auxílio; ao Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução (POSTRAD) da Universidade de Brasília (UnB), por ter sido minha casa nesses últimos anos e por me apresentar e introduzir no mundo acadêmico; um grande agradecimento à minha orientadora Helena Santiago, que sempre foi muito paciente e muito gentil comigo, sempre acreditou em mim e sempre me motivou a seguir em frente e ir além; a todos os professores que conheci durante o período de pós-graduação, que me acolheram, me deram conselhos e que me fizeram sentir incluído no programa, especialmente à professora Alessandra Querido, por aceitar participar da minha banca e servir como bússola para este trabalho durante a qualificação, à professora Krystal Urbano, por ser uma referência nos estudos de comunicação e de cultura popular japonesa no Brasil, provando que, sim, é possível estudar o que se gosta, e à professora Alessandra Harden, por todas as conversas e pelo carinho; a todos os colegas que fiz e pesquisadores que conheci durante esses anos, a quem desejo todo o sucesso daqui em diante; a todos os discentes do POSTRAD, por confiarem em mim como seu representante; não posso deixar de agradecer também o curso de Letras - Língua e Literatura Japonesa da UnB, pois sem o apoio dos professores e a influência do curso eu não teria continuado meus estudos e me apaixonado ainda mais pela cultura japonesa; aos meus amigos queridos que me apoiaram nesses anos e foram compreensíveis comigo durante meus períodos de sumiço; agradeço a toda minha família, mas, principalmente, ao meu irmão que está ao meu lado não importa o que aconteça, e à minha mãe, que me incentivou a fazer o processo seletivo em primeiro lugar, quem me fortalece, quem me motiva a continuar, quem me faz continuar seguindo, sem ela eu não seria nada; mas o maior agradecimento de todos vai à obra *One Piece*, um dos primeiros mangás que eu li quando tinha apenas doze anos de idade, que me deixou apaixonado por mangás e pela cultura japonesa, que me fez buscar o curso de Letras – Japonês na UnB, me colocou no caminho que percorro hoje, que me ensina a não levar a vida tão a sério, me motiva a ser autêntico e me inspira a buscar meus sonhos. Este é apenas o amanhecer de uma aventura.

“ありったけの夢をかき集め  
探し物を探しに行くのさ”

- Shoko Fujibayashi, *We Are!*

## RESUMO

*One Piece* se tornou o quadrinho mais vendido da história, recebendo diversas traduções ao redor do mundo. No Brasil, já recebeu traduções diferentes tanto em sua versão para quadrinhos quanto para a versão animada. Apesar de virem de uma mesma fonte e terem roteiros muito semelhantes no idioma original (a língua japonesa), as versões em circulação hoje em dia no Brasil possuem traduções muito distintas: o mangá respeita mais a norma-padrão e evita o uso constante de gírias, enquanto o animê se apropria dessas gírias para tentar tornar sua tradução mais natural e mais próxima do público brasileiro. Este trabalho tem como objetivo fazer uma análise comparativa entre as traduções mais recentes do mangá e do animê da obra para investigar os motivos que levaram as duas traduções a se diferenciarem tanto, identificando possíveis estratégias utilizadas por cada tradutor e como eles lidam com as diferenças linguísticas e socioculturais do contexto da língua e cultura japonesa ao ser traduzida para o português do Brasil. Para isso, nos aprofundamos em conceitos sobre a língua japonesa, como estrutura da língua e uso de onomatopeias (Shibatani, 2009; Frellesvig, 2018; Wakabayashi, 2021), traçamos um panorama histórico sobre o surgimento dos animês e dos mangás no Japão e os motivos da sua popularidade internacional (Luyten, 2000; Schodt, 1983; Napier, 2005), abordamos a linguagem dos quadrinhos, principalmente dos mangás (Nakagawa, 2016; Ramos, A. 2018; Perides, 2018) e os obstáculos que surgem ao traduzi-los (Leitão, 2020; Pimentel, 2018), e exploramos conceitos de tradução audiovisual no contexto da dublagem (Franco; Araújo, 2011; César; Immediato, 2017; Chaume, 2001) e das gírias (Preti, 2007; Santos, 2014). A análise foi feita através de uma seleção de episódios de cada temporada do animê, de onde foram retirados fragmentos em que a tradução apresenta gírias, que depois foram comparados com a tradução do mesmo trecho no mangá. Foi possível identificar que se utiliza principalmente a estratégia de modulação e adaptação na tradução para dublagem, que apresenta um número de gírias muito maior que o mangá e em contextos mais variados, seja para inserir elementos informais na tradução, aproximar a obra do público brasileiro ou para criar uma caracterização para um personagem específico, enquanto a tradução do mangá costuma ser mais literal e mais próxima do texto original concebido pelo autor. Além disso, constatamos que ambos os textos fazem um esforço para inserir de algum modo elementos da cultura japonesa, como os títulos honoríficos, em suas traduções.

**Palavras-chave:** Estudos da Tradução; animê; mangá; dublagem; língua japonesa.

## ABSTRACT

*One Piece* has become the best-selling manga in history, with several translations around the world. In Brazil, it has received different translations in its comic book version as well as in its animated version. Although they both come from the same source and have very similar scripts in the original language (the Japanese language), both versions that are available today have distinct translations: the manga respects the standardized written language more and avoids the constant use of slangs, while the anime makes use of these slangs to try and bring the translation closer to the Brazilian audience and make it sound more natural. This paper aims to carry out a comparative analysis between the most recent translations of the *One Piece* manga and anime to investigate the reasons that led to the differences between them, identifying the strategies the translators possibly used (Aubert, 1998), and how they deal with the linguistic and sociocultural differences of the Japanese language and culture when translated into Portuguese. To do that, we explore concepts of the Japanese language, such as the structure of the language and the usage of onomatopoeias (Shibatani, 2009; Frellesvig, 2018; Wakabayashi, 2021), we trace the development of anime and manga in Japan and the reasons for their international acclaim (Luyten, 2000; Schodt, 1983; Napier, 2005), we address the language of comic books, especially that particular of manga (Nakagawa, 2016; Ramos, A. 2018; Perides, 2018), and the obstacles that appear when it is translated (Leitão, 2020; Pimentel, 2018), and we investigate concepts of audiovisual translation in the context of dubbing (Franco; Araújo, 2011; Cézár; Immediato, 2017; Chaume, 2001), and slangs (Preti, 2007; Santos, 2014). The analysis was conducted through an established set of episodes from each season of the anime, from which we took fragments where the translation presented slangs, and afterwards compared these fragments with their equivalent in the manga. We were able to identify the usage of the translation strategies modulation and adaptation in the dubbed translation, which had a much larger number of slangs than the manga and in different contexts, whether to insert informal elements in the translation, to make the Brazilian audience feel closer to the anime through identification, or to create a type of characterization to a specific character, while the translation in the manga tends to be more literal and closer to the original text conceived by the author. Furthermore, we noticed that both texts make an effort to somehow insert elements from the Japanese culture, such as honorific titles, in their translation.

**Keywords:** Translation Studies; anime; manga; dubbing; Japanese language.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

### FIGURAS

<b>Figura 1</b> - Gravura do livro <i>Fugaku Hyakkei</i> , vol. 1 (1834), de Katsushika Hokusai.....	32
<b>Figura 2</b> - <i>Astro Boy</i> (1950), de Osamu Tezuka.....	36
<b>Figura 3</b> - Página de aviso sobre a ordem de leitura em <i>One Piece</i> .....	44
<b>Figura 4</b> - Exemplo de estilo narrativo em <i>One Piece</i> (capítulo 367, volume 38).....	46
<b>Figura 5</b> - Exemplo de onomatopeias em <i>One Piece</i> (capítulo 1, volume 1).....	47
<b>Figura 6</b> - Exemplo de glossário em <i>One Piece</i> .....	50
<b>Figura 7</b> - Exemplo de gíria utilizada na tradução de <i>One Piece</i> .....	53
<b>Figura 8</b> - Processo de realização da dublagem.....	61
<b>Figura 9</b> - Exemplo de gíria utilizada na tradução de <i>One Piece</i> .....	66
<b>Figura 10</b> - Adaptação para animê do estúdio Production I.G .....	71
<b>Figura 11</b> - Estátuas dos personagens de <i>One Piece</i> na Tokyo Tower.....	72
<b>Figura 12</b> - Lista de personagens de <i>One Piece</i> , edição 102, pela Panini Comics.....	75

### GRÁFICOS

<b>Gráfico 1</b> – Número e porcentagem de gírias encontradas em cada mídia. ....	135
<b>Gráfico 2</b> – Aumento do número de gírias entre as temporadas.....	136

### QUADRO

<b>Quadro 1</b> - Estratégias de tradução propostas por Aubert (1998). ....	55
---	----

### TABELAS

<b>Tabela 1</b> - Relação de episódios analisados neste trabalho. ....	19
<b>Tabela 2</b> - Exemplo dos caracteres utilizados na escrita da língua japonesa.....	22
<b>Tabela 3</b> - Diferenças gramaticais entre o japonês e o português.....	29
<b>Tabela 4</b> - Análise do fragmento 1 (episódio 2, capítulo 3). ....	76
<b>Tabela 5</b> - Análise do fragmento 2 (episódio 2, capítulo 3). ....	77

<b>Tabela 6</b> - Análise do fragmento 3 (episódio 2, capítulo 4). .....	78
<b>Tabela 7</b> - Análise dos fragmentos 4 e 5 (episódio 2, capítulo 4). .....	78
<b>Tabela 8</b> - Análise do fragmento 5 (episódio 2, capítulo 4). .....	79
<b>Tabela 9</b> - Análise dos fragmentos 6 a 8 (episódio 53, capítulos 99 e 100). .....	80
<b>Tabela 10</b> - Análise do fragmento 9 (episódio 62, capítulo 102). .....	82
<b>Tabela 11</b> - Análise dos fragmentos 10 e 11 (episódio 62, capítulo 102). .....	83
<b>Tabela 12</b> - Análise do fragmento 12 (episódio 62, capítulo 102). .....	84
<b>Tabela 13</b> - Análise dos fragmentos 13 e 14 (episódio 77, capítulo 127). .....	84
<b>Tabela 14</b> - Análise dos fragmentos 15 e 16 (episódio 77, capítulo 128). .....	86
<b>Tabela 15</b> - Análise dos fragmentos 17, 18 e 19 (episódio 78, capítulo 130). .....	87
<b>Tabela 16</b> - Análise do fragmento 20 (episódio 92, capítulo 155). .....	89
<b>Tabela 17</b> - Análise dos fragmentos 21, 22 e 23 (episódio 92, capítulos 156 e 157). .....	90
<b>Tabela 18</b> - Análise dos fragmentos 24, 25 e 26 (episódio 92, capítulo 157). .....	91
<b>Tabela 19</b> - Análise dos fragmentos 27 e 28 (episódio 94, capítulos 157 e 158). .....	93
<b>Tabela 20</b> - Análise dos fragmentos 29 e 30 (episódio 130, capítulos 217 e 218). .....	94
<b>Tabela 21</b> - Análise dos fragmentos 31, 32 e 33 (episódio 144, capítulo 219). .....	95
<b>Tabela 22</b> - Análise dos fragmentos 34 e 35 (episódio 173, capítulo 263). .....	97
<b>Tabela 23</b> - Análise dos fragmentos 36, 37 e 38 (episódio 174, capítulo 265). .....	98
<b>Tabela 24</b> - Análise dos fragmentos 39, 40 e 41 (episódio 194, capítulo 301). .....	99
<b>Tabela 25</b> - Análise dos fragmentos 42, 43 e 44 (episódio 207, capítulo 304). .....	101
<b>Tabela 26</b> - Análise dos fragmentos 45 e 46 (episódio 207, capítulo 304). .....	102
<b>Tabela 27</b> - Análise dos fragmentos 47, 48 e 49 (episódio 228, capítulos 320 e 321). .....	103
<b>Tabela 28</b> - Análise dos fragmentos 50 e 51 (episódio 228, capítulo 321). .....	104
<b>Tabela 29</b> - Análise dos fragmentos 52 e 53 (episódio 228, capítulo 322). .....	106
<b>Tabela 30</b> - Análise dos fragmentos 54, 55 e 56 (episódio 229, capítulos 322 e 323). .....	107
<b>Tabela 31</b> - Análise dos fragmentos 57, 58 e 59 (episódio 229, capítulo 323). .....	108
<b>Tabela 32</b> - Análise dos fragmentos 60 e 61 (episódio 229, capítulos 323 e 324). .....	109
<b>Tabela 33</b> - Análise dos fragmentos 62 e 63 (episódio 229, capítulo 324). .....	110
<b>Tabela 34</b> - Análise do fragmento 64 (episódio 263, capítulo 375). .....	111
<b>Tabela 35</b> - Análise dos fragmentos 65, 66 e 67 (episódio 264, capítulos 375 e 376). .....	112
<b>Tabela 36</b> - Análise dos fragmentos 68 e 69 (episódio 264, capítulo 376). .....	114
<b>Tabela 37</b> - Análise dos fragmentos 70 e 71 (episódio 264, capítulo 376). .....	115
<b>Tabela 38</b> - Análise dos fragmentos 72, 73 e 74 (episódio 284, capítulo 399). .....	117

<b>Tabela 39</b> - Análise dos fragmentos 75 e 76 (episódio 284, capítulo 399). .....	118
<b>Tabela 40</b> - Análise dos fragmentos 77, 78 e 79 (episódio 285, capítulo 400). .....	119
<b>Tabela 41</b> - Análise dos fragmentos 80 e 81 (episódio 285, capítulo 400). .....	120
<b>Tabela 42</b> - Análise dos fragmentos 82 e 83 (episódio 306, capítulo 423). .....	122
<b>Tabela 43</b> - Análise dos fragmentos 84 e 85 (episódio 306, capítulo 423). .....	123
<b>Tabela 44</b> - Análise dos fragmentos 86, 87 e 88 (episódio 307, capítulo 424). .....	124
<b>Tabela 45</b> - Análise dos fragmentos 89, 90 e 91 (episódio 325, capítulo 440). .....	126
<b>Tabela 46</b> - Análise dos fragmentos 92 e 93 (episódio 325, capítulos 440 e 441). .....	127
<b>Tabela 47</b> - Análise dos fragmentos 94 e 95 (episódio 337, capítulo 442). .....	129
<b>Tabela 48</b> - Análise dos fragmentos 96, 97 e 98 (episódio 381, capítulo 489). .....	130
<b>Tabela 49</b> - Análise dos fragmentos 99, 100 e 101 (episódio 381, capítulo 489). .....	131
<b>Tabela 50</b> - Análise dos fragmentos 102, 103 e 104 (episódio 381, capítulo 489). .....	132
<b>Tabela 51</b> – Número de gírias e fragmentos analisados. ....	134
<b>Tabela 52</b> – Estratégias identificadas no <i>corpus</i> .....	138

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	
<b>O amanhecer de uma aventura</b> .....	13
CAPÍTULO 1 - METODOLOGIA	
<b>Preparando-se para zarpar</b> .....	18
CAPÍTULO 2 - REFERENCIAL TEÓRICO	
<b>A aparição de companheiros</b> .....	21
2.1 Noções básicas de língua japonesa .....	21
2.2 As animações e os quadrinhos japoneses.....	30
2.3 A linguagem dos mangás e sua tradução .....	42
2.4 A tradução para dublagem e as gírias .....	57
CAPÍTULO 3 - ANÁLISE	
<b>Da batalha à vitória</b> .....	69
3.1 Contextualização da obra.....	70
3.2 Análise dos dados .....	76
3.3 Discussão dos resultados .....	134
CAPÍTULO 4 - CONSIDERAÇÕES FINAIS	
<b>À próxima jornada</b> .....	144
<b>Referências bibliográficas</b> .....	147
<b>Apêndice</b> .....	155
1. Ficha técnica de <i>One Piece</i> (mangá).....	155
2. Ficha técnica de <i>One Piece</i> (animê).....	156
3. Tabela com relação de episódios e capítulos analisados .....	158
4. Tabela com relação de fragmentos analisados .....	161
5. Tabela com relação de gírias encontradas no <i>corpus</i> .....	171

## INTRODUÇÃO

### **O amanhecer de uma aventura**

Em 1997, o autor japonês Eiichiro Oda<sup>1</sup> publicou o primeiro capítulo de sua obra original na revista semanal de quadrinhos *Weekly Shōnen Jump*, após um grande esforço para que ela fosse aceita pelos editores. *One Piece*, como a nomeou, se tornou a história em quadrinhos mais vendida do mundo, hoje com mais de 500 milhões de cópias em circulação e mais de 1.100 capítulos publicados, compilados em mais de 100 edições impressas (Opex, 2022). O fenômeno se deu já no começo dos anos 2000, mesma época em que adaptações da obra começaram a ser feitas. A mais importante delas até hoje é a série de animação japonesa produzida pelo estúdio Toei Animation, que já ultrapassou os mil episódios. No mundo globalizado em que vivemos hoje, essa popularidade não ficaria limitada apenas ao Japão por muito tempo.

Em 2002, a editora brasileira de quadrinhos Conrad fez a primeira publicação do mangá<sup>2</sup> de Oda no Brasil em uma versão traduzida oficialmente para o português brasileiro, em um formato conhecido como meio-*tanko*. Esse formato dividia as edições lançadas no Japão em duas, transformando nosso número de publicações no dobro da original, o que era muito comum no Brasil nos anos 2000 para baratear o custo de cada volume e torná-los mais acessíveis às crianças, o principal público-alvo dos mangás no país, ajudando na popularização da obra (Jbox, 2011). Além do mangá, o animê<sup>3</sup> também foi licenciado no Brasil na mesma época. O estúdio de dublagem DPN Santos foi responsável por adaptar a animação para as telas brasileiras, e o primeiro episódio foi lançado em português em 2005, estreando nas emissoras de televisão Cartoon Network e SBT e tornando-se também um sucesso de público (Fandom, s.d.).

Entretanto, a publicação da Conrad passou por diversas dificuldades ao longo das edições, como a mudança do papel utilizado na impressão e problemas contratuais, e a editora deixou de publicar o mangá em 2008 (Bbm, 2019). Nesse mesmo período, a exibição do animê dublado na televisão também passou por problemas. Um dos motivos foi a escolha de licenciar o animê no país utilizando a versão da empresa americana 4Kids Entertainment, que censurava a animação através de cortes e edições exageradas em cenas que não julgavam apropriadas para

---

<sup>1</sup> Em japonês, na grafia dos nomes próprios, o sobrenome antecede o nome. Neste trabalho, os nomes serão escritos conforme o padrão ocidental, com o sobrenome sucedendo o nome próprio, respeitando a forma como os nomes japoneses são popularizados e divulgados no ocidente.

<sup>2</sup> Se refere às histórias em quadrinhos produzidas no Japão.

<sup>3</sup> Se refere às produções de ficção televisiva japonesas no formato de animação.

crianças, o que conseqüentemente culminou no cancelamento da versão brasileira em 2009 (Fandom, s.d.).

Apesar de a tentativa de trazer a obra para o Brasil oficialmente pela primeira vez não ter tido êxito, o sucesso de *One Piece* continuou e a cada novo capítulo conquistava mais fãs, no Japão e no mundo inteiro. Dessa forma, em 2012, a editora Panini Comics adquiriu os direitos para licenciar o mangá novamente no território brasileiro, lançando concomitantemente a obra desde o primeiro volume e desde o volume em que a editora Conrad havia cancelado a publicação. Com a nova edição, também foi feita uma nova tradução e adaptação da obra, restabelecendo-a no Brasil. Com a edição da Panini Comics, *One Piece* se tornou um dos mangás mais populares no território nacional, recebendo durante os anos subsequentes reimpressões de edições já lançadas, álbuns de figurinhas, encadernados com curiosidades e ilustrações inéditas sobre a obra e, recentemente, uma nova versão compilando três volumes em um só, que mantém a mesma tradução da primeira versão, porém, com uma nova revisão e alterações na diagramação.

Todo esse sucesso levou também a um novo licenciamento do animê dublado no país, que chegou ao público em 2020 com uma nova tradução desde o primeiro episódio, feita pelo estúdio de dublagem UniDub (Jbox, 2020). Dessa vez, a exibição do animê não seria focada nas emissoras de televisão, mas nas plataformas de *streaming*, como a Netflix e a HBO Max. A tradução para dublagem do animê feita pelo UniDub também serviu como base para a criação de novas legendas, com um texto semelhante ao da versão dublada. Esta seria a segunda versão do animê traduzida para o português brasileiro no formato de legendas. A primeira foi feita e disponibilizada pela plataforma de *streaming* Crunchyroll após seu lançamento no país em 2012.

Adaptando o texto original e com adição de diversas expressões, gírias e termos brasileiros, a nova versão do UniDub se tornou um sucesso de público e, em três anos, até a data deste trabalho, já havia lançado 381 episódios dublados e legendados, com previsão para lançamento de mais episódios nos próximos anos. O estúdio também traduziu alguns filmes de animação baseados na obra original. Devido às adaptações feitas, a tradução do UniDub foi alvo de diversas discussões na internet, levando os espectadores a comentarem suas opiniões nos fóruns e nas redes sociais. Termos particularmente brasileiros falados principalmente em contextos informais da língua oral, incluindo expressões de regiões específicas do Brasil e gírias, tanto comuns quanto aquelas que hoje em dia são pouco usadas, como “dar migué”, “bater um rango”, “titica”, “pagar pato”, “gratiliz”, “meter o pé”, “bufunfa”, “oxe”, “rabo de saia”, entre muitos outros, estão presentes na tradução do estúdio.

Apesar de o texto original em japonês do mangá ser praticamente idêntico ao texto dos roteiros do animê, a tradução brasileira do mangá se diferencia bastante da tradução e adaptação brasileira feita para a nova dublagem do animê, já que não tem a mesma quantidade de termos informais que o animê recebeu. Levando em consideração que o texto original das duas mídias é tão semelhante, torna-se relevante investigar os motivos que levaram às duas traduções se diferenciarem tanto, o porquê do uso de tantas gírias, em quais contextos elas são mais utilizadas, quais alternativas foram escolhidas para a tradução do mangá e qual a influência de cada tradução para cada uma das duas mídias.

Em um primeiro momento, ao ponderarmos sobre estas questões, podemos chegar à conclusão de que as histórias em quadrinhos são meios multimodais, que possuem tanto o recurso visual quanto o recurso verbal, utilizando uma linguagem que tenta representar a oralidade. Por conta disso, suas histórias são compreendidas não só por meio da fala, mas também pelos recursos visuais, como, por exemplo, os gestos dos personagens e as onomatopeias. Paralelamente, as animações dubladas, que também podem ser descritas como multimodais, pois também utilizam a imagem e a fala para transmitir seu conteúdo, dependem mais da linguagem verbal, já que não possuem outras formas de transmitir sua mensagem, como as onomatopeias, além de precisarem ter um texto mais próximo da linguagem oral da língua-alvo, para que a fala pareça o mais natural possível. Ao fazer a tradução dessas duas mídias, cada uma adquirirá características distintas devido a suas necessidades particulares, mesmo surgindo de uma mesma obra e com semelhanças entre os textos originais. Entretanto, examinar ambas as traduções e investigar quais estratégias tradutórias são utilizadas para cada meio e porque elas são utilizadas, percebendo a forma como os tradutores lidam com cada texto e com as diferenças linguísticas e socioculturais específicas do contexto da língua e cultura japonesa, além de como elas são transmitidas na tradução, é vantajoso para os Estudos da Tradução. Este estudo promoverá uma pesquisa descritiva sobre as diferenças tradutórias entre essas duas mídias, que auxiliará futuramente não apenas para a prática de tradução, como também nos estudos de tradução de quadrinhos e da tradução audiovisual.

Como motivação pessoal, a escolha dessa obra particularmente se deu por ela ter tido uma grande influência na minha trajetória, não apenas pessoal, mas também acadêmica. Ao chegar no Brasil em 2012, a nova versão do mangá de *One Piece* se tornou um dos primeiros mangás com que tive contato, se tornando o principal motivador para que meu interesse se voltasse à cultura japonesa e, pouco depois, à língua japonesa, me aventurando nela como podia ainda na infância e buscando estudá-la formalmente durante meus anos na graduação e, mais

tarde, na pós-graduação, tornando-se uma grande paixão. Além disso, o enredo da obra possui muitos elementos cativantes: é uma obra conhecida por ser extremamente bem escrita e bem desenvolvida, com quase nenhuma ponta solta ao longo dos seus mil capítulos e que apresenta excepcionais reviravoltas e conexões entre os personagens, sendo um exemplo de escrita e desenvolvimento de narrativa. O autor da obra também faz diversas críticas relevantes a questões sociais, como, por exemplo, governos autoritários, preservação do meio ambiente, preconceito racial e de gênero, entre diversos outros, provando sua relevância em um contexto também social.

Dessa forma, a realização desta pesquisa justifica-se pela relevância do problema de pesquisa para a área, pela relevância da obra analisada para a sociedade, sua importância no meu desenvolvimento pessoal e acadêmico, e por servir como complementação dos conhecimentos teóricos e práticos para a futura experiência profissional na área de tradução para mim e para futuros leitores deste trabalho.

Ainda sobre o enredo da obra, é necessário fazer uma breve explicação sobre a trama a fim de contextualização. A história é sobre um mundo fantástico centrado nos mares. Os países são como ilhas e a maior parte do planeta é feita de água. Existem restaurantes que flutuam na água, seres que são metade humanos e metade peixes, vilas inteiras debaixo do mar. Dessa forma, o principal meio de transporte são os navios, e é praticamente impossível se deslocar sem eles. Quando um pirata chamado Gol D. Roger decide explorar os mares, ele se torna a primeira pessoa a encontrar tesouros incríveis em países distantes e perigosos. Depois que ele morre e deixa todo o seu tesouro escondido, o mundo inteiro entra em euforia com a possibilidade de encontrar suas riquezas. Grande parte da população decide se tornar pirata e tentar encontrar esse tesouro, que ficou conhecido como o “One Piece”. Assim, o mundo entra na Era dos Piratas. Na história, acompanhamos o adolescente Monkey D. Luffy, que desde criança está determinado a se tornar o Rei dos Piratas, não para poder ter o tesouro, mas para poder ser o homem mais livre do mundo. Em sua jornada nos mares, ele busca companheiros para fazer parte do seu bando de piratas, os Chapéu de Palha, e enfrenta os inimigos que surgem em seu caminho, incluindo a Marinha, que considera todos os piratas como criminosos e está determinada a capturá-los.

Luffy é um personagem bastante caricato e utiliza uma linguagem cheia de marcas de informalidade, assim como vários outros personagens da obra, o que leva a obstáculos na tradução, e o tradutor precisa recorrer a estratégias tradutórias para conseguir contorná-los. Uma dessas possíveis estratégias é o acréscimo de gírias na tradução onde existem marcas de

informalidade no texto original, o que é feito com frequência, especialmente na dublagem, e é a forma que cada tradução faz uso dessas gírias que busco investigar.

Diante do cenário apresentado, proponho como objetivo geral deste trabalho, que se insere na linha de pesquisa “Tradução e práticas sociodiscursivas”, realizar uma análise comparativa entre a tradução para o português brasileiro do mangá e do animê *One Piece* para explorar as estratégias de tradução utilizadas pelos tradutores brasileiros e identificar a forma como eles lidam com as diferenças linguísticas e socioculturais do contexto da língua e cultura japonesa ao ser traduzida para o português brasileiro. Como objetivos específicos, pretende-se analisar o uso de gírias na tradução para dublagem em comparação com a tradução dos mangás, e investigar como cada tradução influencia na caracterização da obra.

Esta dissertação está organizada em quatro capítulos. Os títulos dos capítulos são inspirados no enredo da obra *One Piece*. A introdução do trabalho foi intitulada de “O amanhecer de uma aventura”, em homenagem ao título do primeiro capítulo do mangá. Nesta seção, exponho os objetivos e a justificativa da pesquisa e apresento uma breve contextualização do objeto de pesquisa e da problemática. Em seguida, o primeiro capítulo, “Preparando-se para zarpar”, apresenta o percurso metodológico do trabalho, em que as etapas para a análise são discutidas em mais detalhes, assim como é descrito de forma mais explícita o que será analisado e de que forma. O segundo capítulo chama-se “A aparição de companheiros”, e trata do desenvolvimento dos conceitos e teorias que dão base para a proposta da pesquisa, incluindo conceitos sobre a língua japonesa (estrutura da língua, uso de onomatopeias etc.), um panorama histórico sobre o surgimento dos animês e mangás, conceitos sobre a linguagem e tradução de mangás (estilo narrativo, representação da oralidade etc.), e conceitos sobre tradução audiovisual, especificamente sobre dublagem e o uso de gírias nesse tipo de tradução. “Da batalha à vitória”, o terceiro capítulo, traz o desenvolvimento da análise e algumas reflexões acerca dos dados apontados. As considerações finais, no quarto e último capítulo “À próxima jornada”, vêm logo em seguida, com as conclusões da pesquisa. Por fim, as referências bibliográficas apresentam os autores e obras utilizados para embasamento do trabalho, e o apêndice ao final encerra a dissertação.

## Preparando-se para zarpar

O objetivo principal deste trabalho é realizar uma análise comparativa entre a tradução para o português brasileiro do mangá e do animê da obra *One Piece*. A tradução do mangá analisada neste trabalho é aquela publicada pela editora Panini Comics e distribuída ao público desde 2012; já a tradução do animê diz respeito à dublagem feita pelo estúdio UniDub, distribuída a partir de 2020, conforme mencionado no capítulo anterior. Portanto, deste ponto em diante, sempre que a tradução do mangá e do animê forem mencionadas sem serem especificadas, me refiro a estas traduções. Neste capítulo, será explicado com mais detalhes o método utilizado para a realização da análise das traduções e de que forma o resultado será atingido.

Antes da análise propriamente dita, são apresentados, no próximo capítulo, conceitos importantes para compreensão da análise e para promover reflexões sobre os pontos que são abordados. Primeiramente, apresento algumas noções básicas de língua japonesa (Shibatani, 2009; Frellesvig, 2018; Wakabayashi, 2021) para que os termos e conceitos utilizados durante a análise sejam compreensíveis a todos os leitores. Em seguida, faço um panorama histórico sobre o surgimento dos animês e dos mangás no Japão (Luyten, 2000; Schodt, 1983; Napier, 2005). Depois, é feita uma apresentação da linguagem dos mangás (Nakagawa, 2016; Ramos, A. 2018; Perides, 2018) e os obstáculos que surgem ao traduzi-los (Leitão, 2020; Pimentel, 2018). Por último, conceitos relevantes de tradução audiovisual, dublagem (Franco; Araújo, 2011; César; Immediato, 2017; Chaume, 2001) e gírias (Prete, 2007; Santos, 2014) são abordados.

Tendo em vista os conceitos que serão apresentados, a primeira etapa da análise consiste em extrair do animê fragmentos cuja tradução incorporou **gírias brasileiras**, ou seja, que indicam possíveis dificuldades do tradutor durante a tradução que o fizeram recorrer a estratégias que deixam a cultura brasileira e a língua-alvo em evidência. No *corpus* analisado, existem ainda expressões brasileiras, regionalismos, empréstimos do japonês, entre outros termos que são válidos de reflexão sobre sua tradução (ou falta dela). Entretanto, neste trabalho o nosso foco está apenas nas gírias, de que forma elas foram utilizadas pelos tradutores, quais estratégias foram adotadas e em como isso influencia na tradução.

Devido ao alto número de episódios traduzidos do animê (381 episódios até a data deste trabalho) e às limitações deste estudo, torna-se necessário fazer um recorte do que poderá ser

analisado nesta pesquisa e o que será deixado de lado. O animê, que pode ser assistido em sua versão dublada nas plataformas de *streaming* Netflix, HBO Max e Crunchyroll (neste trabalho utilizamos a versão da Netflix), é dividido em 15 temporadas, cada uma com uma variada quantidade de episódios (a maior tem 61 episódios e a menor 11). Com exceção das temporadas 7, 11, 12 e 13, que são continuação da história da temporada anterior, cada temporada está estruturada em três momentos: o início, que apresenta o contexto em que os personagens estão inseridos (principalmente aqueles do bando do Chapéu de Palha), introduz novos personagens e direciona cada personagem para uma trama diferente; o meio, em que cada personagem já está imerso em sua própria trama (geralmente batalhando contra algum outro personagem) e deve encontrar uma forma de reencontrar seus companheiros para voltarem à sua jornada; e o final, quando todos os companheiros do bando do Chapéu de Palha se reúnem novamente, derrotam o inimigo e partem para a próxima aventura. Levando esta divisão em consideração, e considerando a natureza curta deste estudo, proponho uma análise feita utilizando dois episódios de cada temporada: o primeiro episódio (que contém mais diálogos considerando que uma nova fase da história está sendo introduzida) e o último (que também contém mais diálogos já que aquela fase da história está sendo encerrada e as pontas soltas do enredo precisam ser esclarecidas). As temporadas 5, 8 e 14 constituem histórias criadas exclusivamente para o animê, não havendo, portanto, equivalente no mangá e, por isso, não são utilizados na análise. Assim, ao todo são analisados 24 episódios, dois de cada uma das 12 temporadas, equivalentes a 6,29% dos episódios traduzidos e disponibilizados até o momento. A seguir está a relação de quais episódios são analisados em cada temporada:

**Tabela 1** - Relação de episódios analisados neste trabalho.

<b>TEMPORADA ANALISADA</b>	<b>EPISÓDIOS ANALISADOS<sup>4</sup></b>
<b>1</b>	2 e 53
<b>2</b>	62 e 77
<b>3</b>	78 e 92
<b>4</b>	94 e 130
<b>6</b>	144 e 173

<sup>4</sup> Algumas temporadas têm episódios considerados *fillers*, ou seja, que contém histórias totalmente ou parcialmente baseadas em enredos originais, não relacionados ao mangá. Por esse motivo, os seguintes episódios não serão considerados para esta análise: 1, 54 a 61, 93 e 195. Nestes casos, são analisados os episódios subsequentes.

7	174 e 194
9	207 e 228
10	229 e 263
11	264 e 284
12	285 e 306
13	307 e 325
15	337 e 381

**Fonte:** Criado pelo autor

A escolha do *corpus* foi feita pensando em incorporar na análise todas as temporadas do animê já disponíveis. A primeira temporada foi lançada em 2020, enquanto a última temporada foi lançada em 2023. Existe uma diferença de três anos entre a primeira e a última temporada. Assim, torna-se relevante averiguar o quanto a tradução da obra se modificou durante esse tempo, e se, por exemplo, as gírias estão mais presentes nas traduções das temporadas iniciais, que foram traduzidas primeiro e não tiveram uma reação do público, ou nas temporadas mais recentes, que foram feitas quando já existia uma resposta do público às escolhas de tradução. Além disso, foi levado em consideração momentos diferentes da temporada, já que a quantidade de diálogo e, conseqüentemente, o uso das gírias pode variar de acordo com a história.

A segunda etapa da análise diz respeito à comparação entre os fragmentos traduzidos retirados da dublagem do animê com os respectivos fragmentos traduzidos no mangá, a partir da tradução da editora Panini Comics. Nesta etapa, são utilizadas tabelas que apresentam o texto original do mangá e do animê e a tradução de cada um, facilitando a comparação entre eles. Comentários são feitos acerca de cada tradução e das estratégias que presumidamente foram utilizadas por cada tradutor. Por fim, faço algumas reflexões sobre os possíveis motivos que levaram os tradutores a fazerem determinada escolha tradutória e como isso influenciou na tradução final, com base no referencial teórico.

Ademais, a respeito das questões metodológicas mais gerais, este trabalho se enquadra na abordagem de pesquisa qualitativa, já que busca-se examinar dados empíricos de tradução e compreender de forma ampla o fenômeno que está sendo estudado, neste caso as estratégias de tradução nos mangás e na dublagem, e com fins exploratórios, com o objetivo de proporcionar maior familiaridade com a tradução e os caminhos possíveis que ela pode tomar quando são encontrados obstáculos e dificuldades durante sua realização.

## A aparição de companheiros

Na história de *One Piece*, uma das lições essenciais da obra diz respeito à importância de ter aliados ao seu lado durante a jornada, companheiros que irão ajudar a superar as adversidades e conquistar os sonhos. Este capítulo foi intitulado de “A aparição de companheiros”, pois, deste ponto em diante, são apresentados conceitos importantes baseados nas obras de outros pesquisadores, que irão ajudar na compreensão do trabalho e darão suporte para as reflexões e conclusões feitas mais à frente.

### 2.1 Noções básicas de língua japonesa

Para iniciar este capítulo, torna-se relevante apresentar algumas noções básicas de língua japonesa, já que os obstáculos tradutórios surgem justamente devido às diferenças entre línguas e a falta de equivalência entre elas.

A origem da língua japonesa é fonte de debates e diferentes teorias até hoje, porém a hipótese mais aceita e talvez mais convincente é de que a língua se originou na família altaica, estando dentro do mesmo subgrupo que a língua coreana (Shibatani, 1999, p. 95). Os registros mais antigos da língua japonesa escrita são do século VIII (Frellesvig, 2018, p. 15), período em que a China exercia uma grande influência sobre o Japão, que incorporava diversas práticas chinesas em seu cotidiano (Henshall, 2004, p. 12-15).

Uma das práticas incorporadas pelo Japão foi o uso dos caracteres chineses como forma de escrita própria, que foram utilizados de maneiras diferentes ao longo dos anos, havendo textos escritos de forma apenas fonográfica (representação dos sons da língua japonesa através de caracteres chineses, cuja leitura possuía o mesmo som ou um som parecido) ou logográfica (representação de expressões ou elementos da língua japonesa com sentido completo através de caracteres chineses cujos significados eram equivalentes a essas expressões ou elementos), e textos escritos que utilizavam os dois (Frellesvig, 2018, p. 18). Em 759, a mais antiga antologia de poemas japoneses, o *Man'yōshū* (万葉集, “Coletânea das Dez Mil Folhas”), foi a inspiração para o nome da escrita fonográfica japonesa que utiliza os caracteres chineses, nomeada *man'yōgana* (万葉仮名, “caracteres *man'yō*”), que, por sua vez, foi o que deu origem aos caracteres próprios da língua japonesa, conhecidos como *kana* (仮名, “caracteres fonéticos”), desenvolvidos durante essa época e utilizados até hoje (Frellesvig, 2018, p. 18).

Inicialmente, os *kana*, que também eram representações fonéticas da língua japonesa por meio de caracteres, desta vez criados no Japão, eram considerados apenas temporários, pois aquilo que era trazido da China era considerado culturalmente superior ao que era local (Shibatani, 2009). Entretanto, após serem criados, houve um grande aumento no hábito de escrita na língua japonesa, que pode ser constatado com o surgimento de obras literárias importantes e renomadas durante essa época, escritas quase exclusivamente utilizando-se os *kana*, como o *Genji Monogatari* (源氏物語, "Os Contos de Genji") e o *Makura no Sōshi* (枕草子, "O Livro do Travesseiro"), o que popularizou o uso desses caracteres (Frellesvig, 2018).

Os *kana* são divididos em dois grupos. O *hiragana*, cujos caracteres eram utilizados principalmente por mulheres (pois eram dissuadidas de aprenderem os caracteres chineses, já que eram de conhecimento exclusivo dos homens) (Shibatani, 1999, p. 127) e de forma isolada dos caracteres chineses (Shibatani, 2009, p. 743), surgiu da simplificação dos caracteres chineses, gerando novos caracteres “cursivos” e com formatos mais arredondados. Já o *katakana*, cujos caracteres também surgiram da simplificação dos caracteres chineses, porém como abreviações deles, com um formato mais angular (Shibatani, 1999, p. 126), eram utilizados em conjunto com os caracteres chineses (Shibatani, 2009, p. 743).

**Tabela 2** - Exemplo dos caracteres utilizados na escrita da língua japonesa.

<b>Caracteres chineses</b>	字	加	久	比	利	呂
<b>Katakana</b>	ウ	カ	ク	ヒ	リ	ロ
<b>Hiragana</b>	う	か	く	ひ	り	ろ
<b>Pronúncias</b>	u	ka	ku	hi	ri	ro

**Fonte:** Shibatani (1999, p. 127).

Atualmente, a escrita em língua japonesa consiste na utilização tanto dos caracteres chineses, conhecidos hoje como *kanji*, quanto dos *kana* japoneses. Os *kanji* são utilizados de maneira logográfica (Frellesvig, 2018, p. 18), com palavras que expressam um sentido completo (Shibatani, 2009, p. 743). Os *kana* são utilizados de maneira fonográfica, constituídos de um

sistema silábico e moraico<sup>5</sup>: o *hiragana* é usado principalmente com elementos que servem um propósito gramatical (como partículas e sufixos flexionais); o *katakana* é usado principalmente para escrever palavras de origem estrangeira (exceto as de origem chinesa), telegramas e onomatopeias (Shibatani, 2009, p. 743).

A língua japonesa também utiliza o sistema de escrita romanizada, o *rōmaji* (ローマ字, “caracteres romanos”), para que seja possível transcrever a pronúncia das palavras japonesas com um sistema que possa ser facilmente compreendido por falantes de outras línguas, sendo utilizado principalmente no nome das estações do transporte público (como forma de ajudar os estrangeiros a se localizarem), na assinatura de documentos escritos em línguas ocidentais, na escrita de siglas estrangeiras e dentro da publicidade (Shibatani, 2009). Existem diversas propostas de transcrição da língua japonesa para o *rōmaji*, mas talvez o estilo mais aceito seja aquele criado pelo missionário estadunidense James Curtis Hepburn (1815-1911), publicado pela primeira vez em 1867 em seu glossário de japonês-inglês. Entretanto, a versão do estilo Hepburn utilizada atualmente sofreu alterações do original e baseia-se principalmente na publicação da terceira edição do glossário do autor, que surgiu alguns anos depois, em 1886 (Shibatani, 1999, p. 128). Por ser o mais difundido internacionalmente, este trabalho utiliza o estilo Hepburn modificado na romanização das palavras de língua japonesa.

Com a existência desses quatro sistemas de escrita, Shibatani (2009, p. 743) exemplifica a possibilidade de uso de cada um deles com base na palavra “montanha”, que em japonês pode ser escrita como 山 em *kanji*, ヤマ em *katakana*, やま em *hiragana* e *yama* em *rōmaji*. É importante mencionar também que, como explicado por Neves (2022, p. 33), a representação semântica do léxico é feita com o uso do *kanji*, porém sua representação fonética é feita com os *kana*, principalmente o *hiragana*. Isso significa que, enquanto o *kanji* compõe o sentido, o *hiragana* expressa o som. Além disso, os quatro sistemas podem ser observados em uma mesma oração, como no exemplo a seguir (adaptado de Shibatani [2009, p. 743]):

(1) 花子 は あの ビル で 働いている OL です。

Hanako wa ano biru de hataraitte iru oeru desu.

A Hanako é uma OL (*office lady*) que trabalha naquele prédio.

---

<sup>5</sup> Um sistema moraico é baseado em moras, que são a menor unidade de som de que se pode ter consciência pelos falantes de uma língua. As moras são rítmicas, e todas devem ter uma duração semelhante. Elas são representadas graficamente na língua japonesa pelos *kana*. Se diferenciam das sílabas, pois estas são um grupo de sons pronunciados juntos, e variam na duração dos sons (Edna; Yoshikawa, 2017, p. 41).

No exemplo, os *kanji* são utilizados com o nome próprio Hanako (花子) e com o verbo “trabalhar” (働いている), cuja unidade lexical é formada tanto pelo *kanji* “働”, que carrega um sentido completo (neste caso de “trabalho”), quanto pelos *hiragana* “いている”, que aqui acompanham o *kanji* para servirem o propósito gramatical de sufixo flexional do verbo. O *hiragana* também é usado com outros elementos gramaticais da frase: com a partícula de demarcação de sujeito *wa* (は) e a partícula de local *de* (で); com o pronome demonstrativo *ano* (あの); e com a cópula *desu* (です). Já o *katakana* é utilizado com a palavra *biru* (ビル), um empréstimo lexical da palavra “*building*” do inglês. Por fim, o *rōmaji* é utilizado com a palavra OL, sigla para o empréstimo “*office lady*”.

Com relação à estrutura gramatical da língua japonesa, Shibatani (2009, p. 753) a caracteriza como uma língua simples. A ordem básica das frases é sujeito - objeto - verbo (SOV), diferente da ordem padrão em português, que é sujeito - verbo - objeto (SVO). O verbo deve sempre ser mantido na posição final, porém é possível mover os outros elementos da frase quase livremente, com poucas restrições (Shibatani, 2009, p. 753). Para fazer a distinção entre sujeito e objeto, utiliza-se as partículas: são pequenas palavras (como *wa*, *ga* ou *wo*) que funcionam quase como sufixos para indicar a função gramatical da palavra que precede (Henshall; Kawai, 2004, p. 14). Já o sistema fonético da língua constitui-se de sílabas, cuja estrutura básica é consoante - vogal (CV), padrão que é também imposto em palavras estrangeiras, que quase sempre são alteradas para se adaptarem a essa regra (por exemplo, “hotel” fica “ホテル” [lê-se “*hoteru*”]) (Shibatani, 2009, p. 751).

Na língua japonesa, também é comum haver aglutinação, sendo possível expressar diversas categorias gramaticais, como a voz e o tempo verbal, por meio da adição de sufixos (Shibatani, 2009, p. 755). Duas construções importantes que utilizam a aglutinação em sua estrutura são a construção passiva e a causativa. A construção passiva na língua japonesa é muito comum e utilizada em mais ocasiões do que é normalmente observado na língua portuguesa. Isso pode ser atribuído, como propôs Makino (2018, p. 119 *apud* Wakabayashi, 2021, p. 100), a questões culturais do Japão, já que os japoneses, em sua maioria, não colocam o foco de suas falas em suas próprias ações, tomando uma posição de observadores de si mesmo, enquanto falantes de língua inglesa (e, no nosso caso, de língua portuguesa), se consideram os agentes da ação. Além disso, a construção passiva é utilizada com mais frequência pois também pode expressar mais significados, seja de respeito, potencialidade ou vontade (Wakabayashi, 2021, p. 100). O que irá determinar o significado final é o contexto, que, em japonês, é essencial para que o enunciado seja interpretado de forma correta e adequada (Mukai, 2014, p. 24).

Na tradução, a construção passiva pode se tornar um problema, e Wakabayashi (2021, p. 101) afirma que seu uso desnecessário comumente torna o texto prolixo, sendo, na maioria das vezes, preferível fazer ajustes na frase e adaptá-la para a voz ativa.

Como reflexo de uma sociedade marcada por hierarquias, na língua japonesa existe uma variedade de níveis de polidez e respeito, cuja utilização deve ser pensada de acordo com o interlocutor e sua posição social em comparação com a do locutor. Essa expressão de respeito manifesta-se para além da língua, nos costumes e hábitos dos japoneses, e entender como ela funciona é de grande importância para compreender a cultura do país com profundidade e para se comunicar com clareza. Na língua portuguesa, percebemos os graus de formalidade principalmente por meio de aspectos lexicais e com o uso do tempo verbal futuro do pretérito (Cordeiro, 2020, p. 37). Já na língua japonesa, uma das principais formas de expressar polidez é através do uso de honoríficos, que se apresentam na língua de algumas formas.

A primeira delas são os títulos honoríficos, que dizem respeito a pronomes de tratamento atribuídos às pessoas para denotar hierarquia, respeito, intimidade, entre outras coisas (Cordeiro, 2020, p. 86). Geralmente os títulos honoríficos são posicionados ao final do nome da pessoa a quem está se referindo, como um sufixo, e entre os mais comuns estão *san*, *chan*, *kun* e *sama*. Por ser um elemento característico da cultura japonesa, gera um obstáculo na tradução. Leitão (2020, p. 179) sugere algumas estratégias, como transformar os títulos em pronomes de tratamento (“senhor”, “Vossa Senhoria”), utilizar diminutivos (“inho(a)”) ou apenas omiti-los sem a perda de sentido, dependendo do contexto.

A segunda forma é feita com adaptações na própria linguagem, o que, de acordo com Tsujimura (2014, p. 410), na língua japonesa é chamado de honorificação. Existem duas formas que estabelecem a honorificação na língua: a forma honorífica propriamente dita serve para indicar respeito ao indivíduo a quem se refere, que está em um nível socialmente superior, e a língua é adaptada para exaltá-lo (usada, por exemplo, por trabalhadores falando com seus chefes, funcionários de um hotel falando com os clientes etc.); e a forma polida, usada principalmente quando uma conversa pede por algum tipo de formalidade (por exemplo, em apresentações ou palestras em contextos acadêmicos, reuniões de negócios etc.) (Tsujimura, 2014, p. 410 e 411; Walker, 2011, p. 337). Tsujimura afirma que qualquer contexto de língua formal que envolva interlocutores de diferentes níveis sociais será necessário utilizar as formas honoríficas adequadas para o contexto. O uso de formalidade demonstra ainda impessoalidade do locutor, impondo distância entre os dois falantes (Wakabayashi, 2021, p. 129). Esses níveis de formalidade aparecem na língua de diferentes formas, seja alterando a terminação dos verbos,

utilizando léxicos alternativos para expressar a mesma coisa (existem inúmeros pronomes pessoais na língua japonesa, por exemplo), adicionando partículas ao final das frases ou outros (Walker, 2011, p. 338).

Para ilustrar melhor os diferentes usos da língua de acordo com a formalidade, Walker (2011, p. 337) apresenta um exemplo (que aqui é adaptado do inglês para o português) com base na frase “Eu vou”, explicando que, em inglês, e neste caso em português, ela pode ser usada por qualquer falante em quase todas as situações, seja com professores, chefes, clientes, amigos próximos, bebês, públicos grandes e até mesmo com a realeza, o que não pode ser feito na língua japonesa, como é mostrado a seguir.

(2) a. Watashi	ga	iku.
Eu (feminino/geral)	partícula	vou (forma plana)
b. Watashi	ga	ikimasu
Eu (feminino/geral)	partícula	vou (forma polida)
c. Watashi	ga	mairimasu
Eu (feminino/geral)	partícula	vou (forma honorífica)

Assim como existe a linguagem honorífica, existe ainda a linguagem informal, que também é expressa em diferentes níveis. Como forma de reduzir a polidez, é possível utilizar a chamada “forma plana”, que por si só não é considerada impolida (Henshall; Kawai, 2004, p. 99), mas costuma ser usada apenas com pessoas com quem se tem uma posição social equivalente ou um relacionamento próximo, dentro de um contexto informal, como em conversas com familiares e entre amigos (Walker, 2011, p. 337). Além disso, Jordan e Noda (1987, p. 226-228) identificam na linguagem informal um espectro, que vai de uma linguagem direta, firme, agressiva até uma linguagem mais suave, empática e delicada. A maioria dos japoneses utilizam diferentes estilos conforme a necessidade do contexto, e, apesar de que comumente se acredita que as estruturas utilizadas em cada um desses extremos do espectro sejam exclusivamente masculinas ou femininas, existem ocasiões em que homens utilizam uma linguagem mais suave (como quando falam com crianças) e em que mulheres utilizam uma linguagem mais firme, de acordo com a necessidade linguística, não sendo, portanto, estruturas exclusivas de um gênero.

Em *One Piece*, percebe-se o uso sobretudo da linguagem informal durante os diálogos entre os personagens, estando em sua maior parte no extremo mais direto do espectro estilístico, com os personagens se comunicando mais firme e agressivamente, utilizando uma série de insultos e gírias. Aliás, a linguagem exagerada da obra é na verdade bastante diferente do que é dito no dia a dia, o que é comumente observado em outros animês e mangás da cultura popular japonesa. Uma das características desse tipo de linguagem é uma vulgarização da forma plana tradicional para algo ainda mais informal, transformando, por exemplo, adjetivos e palavras com terminações “ai” ou “ae”, substituindo-as por “ee” (“janai”, uma palavra que expressa negação, se tornaria “janee”, por exemplo). Essa substituição pode ter diferentes significados, podendo representar simplesmente uma expressão informal cotidiana ou algo mais próximo de um xingamento, indicando que o locutor está enfurecido (Otsuka, 2021). Um dos desafios de traduzir esse tipo de linguagem está na necessidade de encontrar equivalentes na língua-alvo que possuem uma carga emocional igual ou semelhante ao original, transmitindo o mesmo efeito. Wakabayashi (2021, p. 169 e 170) salienta a importância de não neutralizar ou depurar palavrões ou gírias na tradução, mas achar uma forma de transmitir o seu impacto:

O papel do tradutor não é censurar gírias, palavras polêmicas, vulgaridades, indecências, obscenidades, ou xingamentos, suavizando-os ou tornando-os “apropriados”, pois essas expressões podem ter um papel importante ao estabelecer o personagem ou o tom [da obra] (Wakabayashi, 2021, p. 169 e 170).<sup>6</sup>

Outra característica da língua japonesa que deve ser enfatizada é o uso frequente de palavras miméticas, ou seja, que possuem elementos que se repetem, como as onomatopeias. Essas palavras são usadas para representar sons de forma simbólica, e podem ser classificadas de quatro formas (Shibatani, 2009; Toratani, 2018; Wakabayashi, 2021):

(3) a. 擬声語 (*giseigo*): são as onomatopeias propriamente ditas. Se referem a palavras miméticas que expressam sons humanos e de outros animais. Exemplos:

- ❖ Sons de animais:     *wan wan*     “latido de um cachorro”
- ❖ Vozes de humanos:   *gera gera*     “gargalhada”

---

<sup>6</sup> Tradução do autor. Original: “It is not the translator’s role to censor slang, taboo words, vulgarity, raunchiness, obscenities or swearing by toning it down or making it ‘proper’, as these expressions might play an important role in establishing character or mood.”

b. 擬音語 (*giongo*): também são onomatopeias, porém se referem às palavras que expressam sons naturais feitos por objetos inanimados. Exemplo:

❖ Sons da natureza: *basha basha* “barulho de água espirrando”

c. 擬態語 (*gitaigo*): palavras que expressam estados, condições, comportamentos ou sentidos externos, como visão e tato. Exemplos:

❖ Comportamento: *guru guru* “rodopiando”

❖ Condição: *beto beto* “grudento”

d. 擬情語 (*gijōgo*): representam sentimentos ou sensações do corpo. Exemplos:

❖ Sensação do corpo: *muzu muzu* “coçando”

❖ Estado psicológico: *ira ira* “irritado”

É possível perceber que algumas palavras miméticas podem ser encaixadas em mais de uma dessas classificações, não existindo uma relação exclusiva entre elas. A palavra *gara gara*, por exemplo, expressa tanto o estado de esvaziamento quanto um barulho de chacoalhar. Da mesma forma, as palavras miméticas podem estender seus significados dentro da própria categoria. *Doki doki*, por exemplo, pode significar tanto a sensação física de coração pulsando quanto o estado psicológico de nervosismo (Toratani, 2018, p. 206). De toda forma, essas palavras são parte integral do léxico da língua, possuindo um papel importante no sistema linguístico e funcionando para além de apenas um som, mas como advérbios (Itō; Mester, 1999 *apud* Cordeiro, 2020, p. 26).

Shibatani (2009, p. 748) afirma que, em comparação com línguas como o inglês e o português, os verbos japoneses possuem significados amplos. A palavra *warau*, por exemplo, engloba todos os significados de rir em japonês, mas em português é possível atribuir novos significados por meio das palavras sorrir ou gargalhar, havendo na língua japonesa, portanto, a necessidade de adição das palavras miméticas na função de advérbio para compensar a falta de palavras mais específicas. Da mesma maneira, existem onomatopeias e expressões miméticas que possuem nuances particulares da língua, fazendo com que transmitir essas nuances na tradução se torne um desafio difícil para o tradutor, principalmente no que tange às *gitaigo* e *gijōgo*. Assim, o tradutor deverá buscar alternativas em palavras lexicalizadas, evitando recorrer ao uso de onomatopeias na tradução. Isso se torna um desafio ainda maior na tradução de

quadrinhos, cuja estrutura incorpora as onomatopeias para expressar movimentos e provocar emoções específicas no leitor (a tradução de quadrinhos é abordada em mais detalhes à frente).

Levando em conta o que foi exposto acima sobre a língua japonesa, e acrescentando outros itens relevantes, apresentamos a tabela abaixo, adaptada de Henshall e Kawai (2004, p. 14), em que é possível ver algumas das principais diferenças gramaticais entre o japonês e o português.

**Tabela 3** - Diferenças gramaticais entre o japonês e o português.

<b>PORTUGUÊS</b>	<b>JAPONÊS</b>
sujeito-verbo-objeto	sujeito-objeto-verbo
artigos (a, o...) e preposições (de, para...)	partículas ( <i>ga, wa...</i> )
verbos mudam de acordo com a pessoa e número	verbos não mudam de acordo com a pessoa e número
possui estruturas específicas para o tempo verbal futuro	não possui estrutura específica para o tempo verbal futuro
pronomes quase sempre utilizados	pronomes quase sempre omitidos
onomatopeias e palavras miméticas não são parte integral do léxico	onomatopeias e palavras miméticas são parte integral do léxico
pouca influência de níveis hierárquicos	forte influência de níveis hierárquicos

**Fonte:** adaptado de Henshall e Kawai (2004, p. 14)

Como afirma Shibatani (2009, p. 761), a existência de inúmeras palavras sinônimas entre si (o que intensifica a importância de contextualização para a compreensão da língua); quatro modos de escrita diferentes; e a forte influência da formalidade e polidez na cultura e na língua e seus diferentes níveis hierárquicos são alguns dos fatores que contribuem para a dificuldade no aprendizado e, conseqüentemente, na tradução da língua japonesa para línguas como o inglês e o português, que não possuem essas características, sendo tarefa do tradutor se aperfeiçoar na área e adquirir o máximo de experiência possível na língua para atingir a fluência necessária para que as nuances da língua estrangeira possam ser compreendidas da melhor forma e, assim, traduzidas com precisão.

## 2.2 As animações e os quadrinhos japoneses

As animações começaram a ser desenvolvidas no território japonês no começo do século XX. Em seus anos iniciais, a maior parte delas tinha um caráter experimental, e os teatros exibiam sobretudo aquelas vindas da Europa e dos Estados Unidos (Litten, 2013, p. 27). As animações japonesas propriamente ditas só começaram a se tornar relevantes depois do fim da Segunda Guerra Mundial, especialmente após o surgimento do estúdio Toei, em 1958 (Nagado; Matsuda; Goes, 2011, p. 51). Até então, o entretenimento japonês no começo do século se dava em sua maior parte pelo cinema *live-action*<sup>7</sup> e seus cineastas de grande renome, como, entre muitos outros, Akira Kurosawa e Yasujiro Ozu, principalmente durante a década de 50, considerada a época de ouro do cinema japonês. É possível dizer que a ascensão das animações japonesas se deu em uma relação inversa ao declínio do cinema japonês: ambos aconteceram durante o mesmo período (Napier, 2005, p. 16).

Após a guerra, o Japão foi ocupado pelos Estados Unidos, causando um grande impacto no setor artístico em geral, que passou a ter mais liberdade do que antes, quando estava sob o controle do antigo governo japonês. Assim, temas e gêneros diferentes começaram a ser mais explorados, e cada vez mais buscava-se inspiração nas inúmeras obras estrangeiras que chegavam no país (Novielli, 2007, p. 133-140). Dessa forma, estúdios como o Toei passaram a produzir filmes em longa-metragem e séries televisivas de animação, que eram novidade para os japoneses (Napier, 2005, p. 16).

Um dos precursores dessa nova era da animação japonesa foi Osamu Tezuka (1928-1989). Na época, Tezuka já era um mangaká<sup>8</sup> em publicação no Japão, contudo, não satisfeito, decidiu se aventurar no mundo das animações ao adaptar um de seus quadrinhos para as telas. O lendário animê *Astro Boy* (em japonês 鉄腕アトム [*Tetsuwan Atomu*]) estreou em 1963 pela emissora Fuji TV e contava a história de um jovem robô fabricado por um cientista para substituir seu falecido filho, mas que usa seus poderes para proteger a humanidade e encorajar a paz no país (Napier, 2005, p. 16). O heroísmo do personagem principal da obra refletia não só os desejos de Tezuka, mas da maior parte da população japonesa sobrevivente da guerra, levando em conta que as cidades Hiroshima e Nagasaki foram destruídas por bombas atômicas durante este período, o que despertou uma grande esperança pela paz no arquipélago (Schodt,

---

<sup>7</sup> Termo utilizado para definir produções audiovisuais que são interpretadas por atores e atrizes reais, ao contrário das animações, por exemplo.

<sup>8</sup> Palavra japonesa para se referir ao artista de história em quadrinhos, costuma ser usada especificamente com autores de mangás.

2007, p. 19). Assim, a obra se tornou um grande sucesso entre o público jovem e alavancou não só a carreira de Tezuka, mas também revolucionou a indústria japonesa de entretenimento, assegurando às séries de animação japonesa um espaço na grade da televisão, que ganhava cada vez mais popularidade conforme a indústria do cinema decaía (Napier, 2005, p. 16 e 17).

Napier descreve que, apesar da admiração pelas animações norte-americanas, principalmente aquelas que vinham dos estúdios Disney, os animês desde o começo incorporaram características distintas e únicas, como temáticas mais maduras, enredos mais complexos e uma forte conexão com a estrutura das séries de televisão *live-action* japonesas, com narrativas mais seriadas ao invés de episódicas, ou seja, cujo enredo se alongava por vários episódios. A possibilidade de criar narrativas desse estilo era reforçada pela proximidade que os animadores tinham com a indústria dos mangás, que também incorporavam enredos de longa duração. Tanto o mangá quanto o animê representavam o “novo” e o “original”. Com o declínio do cinema, as oportunidades de ir “além do convencional” estavam principalmente dentro dessas duas mídias, o que também ajudou a impulsioná-las (Napier, 2005, p. 17).

O mangá tem suas origens em práticas artísticas japonesas muito mais antigas. Os desenhos feitos nas paredes dos templos budistas do século VII são considerados algumas das primeiras fontes que levaram à criação dos mangás, seguidos dos *chōjūgiga*<sup>9</sup> do século XII (Luyten, 2000, p. 91 e 92). A partir do século XV, obras de arte retratando personagens em um contexto específico (geralmente cômico) se tornaram comuns e ganharam grande popularidade entre o povo (Luyten, 2000, p. 94).

Entretanto, foi durante o Período Tokugawa (1603-1868) que houve um dos mais importantes desenvolvimentos artísticos para o surgimento do mangá como conhecemos hoje. Nesse período, o Japão foi governado por uma ditadura feudal (conhecida como xogunato), levando a um rompimento das relações com países estrangeiros e encerrando uma extensa era de guerras civis no país, ocasionando um tempo de paz e prosperidade que, conseqüentemente, gerou um aumento na demanda de entretenimento. Com isso, o teatro, a literatura, a música e várias outras formas de manifestação artística se desenvolveram, entre elas as gravuras (Luyten, 2000, p. 97 e 98). As gravuras mais populares eram chamadas de *ukiyo-ê*, ilustrações feitas em madeira que retratavam a busca por prazeres, a princípio sexuais, mas que com o tempo passaram a se referir a temas diversos, como moda, lugares populares, celebridades, contos históricos, entre outras tendências da época (Schodt, 1983, p. 33 e 34). Semelhante aos mangás

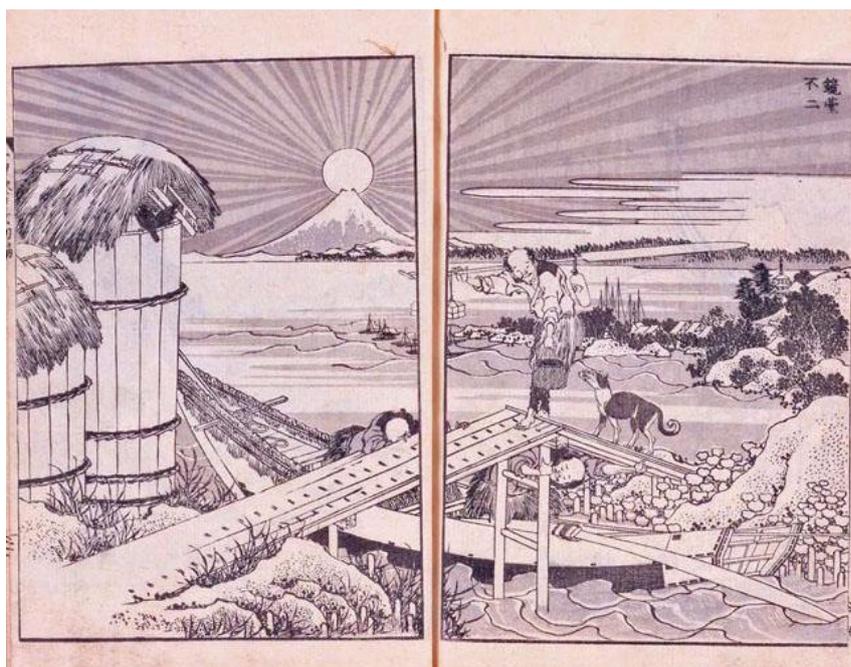
---

<sup>9</sup> Desenhos humorísticos de pássaros e animais antropomorfizados, satirizando as condições sociais da época (Luyten, 2000, p. 93).

de hoje, os *ukiyo-ê* faziam parte da cultura popular do Período Tokugawa, já que eram abundantes, baratos, tratavam de tópicos cotidianos e tinham um grande valor de entretenimento. Além disso, em algumas ocasiões, muitos deles eram compilados juntos, e os pequenos cadernos de ilustrações que formavam são considerados por alguns pesquisadores como as primeiras histórias em quadrinhos do mundo, apesar de não terem texto nem imagens sequenciais (Schodt, 1983, p. 33 e 34).

Katsushika Hokusai (1760-1849), um dos mais famosos pintores de *ukiyo-ê*, é considerado o precursor dos mangás. Ele desenvolvia gravuras cujos movimentos dos desenhos criavam uma história. O primeiro encadernado dessas gravuras foi chamado de *Hokusai Manga* (“rabiscos do Hokusai”), de onde o termo teria se originado. No *Hokusai Manga*, Hokusai retratava a vida urbana, as classes sociais e a natureza, tornando suas ilustrações em um “espelho daquele tempo e do próprio gênio singular do autor” (Luyten, 2000, p. 98). A pesquisadora Koyama-Richard (2007, *apud* Nakagawa, 2016, p. 42) afirma que o que permanece de Hokusai nos mangás atuais é principalmente a técnica genial de transmitir sensações de velocidade e dinamismo em seus desenhos.

**Figura 1** - Gravura do livro *Fugaku Hyakkei, vol. 1* (1834), de Katsushika Hokusai.



**Fonte:** Ota Memorial Museum of Art<sup>10</sup>

<sup>10</sup> Disponível em: <<http://www.ukiyoe-ota-muse.jp/exhibition-eng/2016-hokusai-manga-universe>>. Acesso em: 05 jun. 23.

Em 1868, o Japão voltou a ter contato com países estrangeiros devido à pressão internacional, e a indústria gráfica local foi invadida por uma avalanche de novas ideias e novos materiais estrangeiros que estavam chegando. Entre esses materiais estavam os cartuns europeus, como os dos autores Charles Wirgman (1835-1891) e George Bigot (1860-1927). Wirgman era de Londres e, ao chegar no Japão, ficou responsável pelas charges políticas do jornal *Japan Punch*. Wirgman era conhecido por utilizar textos e falas em suas charges, enquanto Bigot era responsável por arranjá-los em sequência. Esse padrão narrativo foi importado para as charges japonesas e, posteriormente, foram incorporadas aos mangás (Luyten, 2000, p. 101 e 102).

Em 1902, inspirado pelo *Japan Punch* e pelas célebres histórias em quadrinhos dos Estados Unidos, o autor Rakuten Kitazawa (1876-1955) criou os primeiros quadrinhos japoneses em formato seriado e com personagens regulares. Kitazawa também se esforçou para que o termo “mangá” como designação das histórias em quadrinhos japonesas se popularizasse (Luyten, 2000, p. 102-104; Schodt, 1983, p. 42 e 43). Dessa forma, os mangás ao estilo dos quadrinhos estrangeiros faziam cada vez mais sucesso, acompanhando o período de modernização e absorção de novas ideias que o Japão estava passando após a reabertura dos portos para países estrangeiros. Entretanto, o isolamento cultural pelo qual o Japão passou possibilitou uma certa preservação e apreciação da cultura doméstica, ou seja, as influências estrangeiras não sobressaíam sobre o que era japonês, e o que vinha de fora era adaptado ao próprio gosto local. Assim, conforme os artistas japoneses desenvolviam seu próprio estilo, único e nativo, os mangás passaram a fazer muito mais sucesso do que os quadrinhos importados, que eram considerados pelos leitores nativos como ultrapassados (Luyten, 2000, p. 106; Schodt, 1983, p. 45).

Esse é um momento importante na evolução histórica dos mangás, quando houve a fusão de uma longa tradição com a inovação, desaguando no nascimento das histórias em quadrinhos como veículo de comunicação (Luyten, 2000, p. 101).

Na década de 1920, os quadrinhos japoneses já faziam tanto sucesso que saíram das páginas dos jornais e revistas para serem compilados em seus próprios encadernados, parecidos com os que encontramos hoje, exceto que eles eram coloridos e a estrutura dos quadros não era tão criativa quanto a dos mangás de hoje. Contudo, o período de modernização do Japão também trouxe consequências, especialmente no que diz respeito às desigualdades sociais. Muitos artistas passaram a tomar posições radicais devido aos problemas econômicos, dando origem aos movimentos proletários no país, que se manifestaram também nos mangás.

No começo da década de 1930, a repressão do governo contra esses artistas se intensificou, levando à censura, ao fechamento de revistas e, em casos mais graves, à prisão. Isso forçou diversos artistas a trabalharem com gêneros menos arriscados, ocasionando um grande aumento nos mangás infantis (Schodt, 1983, p. 51 e 54). Com a Segunda Guerra Mundial, a repressão só aumentou, e as publicações passaram por uma censura ainda mais severa, desta vez obrigadas a seguir as disposições militares. Apenas os quadrinhos de guerra que incentivavam o espírito combativo eram permitidos, fazendo com que quase todas as outras histórias em quadrinhos desaparecessem durante esse período (Luyten, 2000, p. 117).

Após a guerra, a derrota do Japão acarretou um período de transformação e reconstrução do país. A nação do Sol Nascente estava devastada pela fome, miséria e havia muitos sobreviventes feridos e desamparados, portanto, a busca por um entretenimento barato se tornou uma necessidade. Com a liberdade artística que os artistas ganharam diante da ocupação dos Estados Unidos, o setor artístico começou a prosperar novamente, agora com mais intensidade do que jamais visto antes. O desejo de união do pós-guerra fez com que a estrutura familiar se tornasse o principal tema dentro das tirinhas de jornal e dos mangás, trazendo leveza, bom humor e conforto para o povo. Um dos mangás mais populares desse período é *Sazae-san*, de Machiko Hasegawa. Foi nessa época também que os *kamishibai* fizeram mais sucesso entre as crianças: era um estilo de teatro de rua acessível feito com papel e apresentado dentro de uma caixa de madeira (Schodt, 1983, p. 60 e 61).

Devido às dificuldades econômicas dessa época, as editoras de mangá precisaram encontrar alternativas mais baratas para publicarem seus quadrinhos, como o uso de papéis de menor qualidade e menor remuneração aos artistas. Apesar do pouco salário, os artistas aproveitavam a liberdade artística que lhes era dada, e muitos artistas de *kamishibai* inclusive acabaram migrando para a produção de mangás. Foi nesse período que Tezuka surgiu na indústria, publicando seu primeiro mangá em 1947. A organização criativa dos quadros, o uso de textos que descreviam efeitos de som e o uso de vários quadros para apresentar uma única ação tornavam a leitura de seus quadrinhos semelhante a assistir um filme, fazendo deles grandes sucessos de público e revolucionando os mangás do pós-guerra (Schodt, 1983, p. 62; Luyten, 2000, p. 127). Outra característica dos mangás de Tezuka são os olhos grandes de seus personagens, inspirados na maquiagem das atrizes do teatro *takarazuka*<sup>11</sup> e que também se popularizou entre diversas outras obras, se tornando símbolo característico das animações e dos quadrinhos japoneses. Apesar de seus trabalhos incorporarem influências norte-americanas, o

---

<sup>11</sup> Estilo de teatro japonês formado exclusivamente por mulheres.

dinamismo, o ritmo e o estilo incomuns e inéditos aos quadrinhos tornaram-nos uma referência para a forma que os mangás passaram a ser feitos daquele momento em diante (Moliné, 2004 *apud* Perides, 2018, p. 69; Luyten, 2000, p. 128). Antes que pudesse imaginar, seu impacto na indústria rendeu a Tezuka o título de “Deus do mangá” (Schodt, 2007, p. 16).

Tezuka é um exemplo de como um indivíduo talentoso, nascido no tempo certo, pode mudar profundamente a área em que decide trabalhar. [...] ele trouxe ao meio de quadrinhos infantis uma mentalidade intelectual cultivada, uma imaginação fértil e o desejo de experimentação. Os quadrinhos não passavam de um instrumento para que Tezuka pudesse se expressar. Sua maior influência estilística não estava nos quadrinhos, mas nos filmes e nas animações de Walt Disney e Max Fleischer (Schodt, 1983, p. 63).<sup>12</sup>

Após o sucesso de seu primeiro mangá, diversas editoras buscaram Tezuka para que ele fizesse parte de suas revistas, acarretando a publicação de *Kimba, o Leão Branco* (1950) e *Astro Boy* (1952), que mais tarde se tornaram precursores das animações japonesas. Sua técnica cinematográfica permitia o desenvolvimento dos personagens e do enredo de forma mais profunda, criando uma complexidade emocional e psicológica maior na história, fazendo da demanda por suas obras algo insaciável. Em seu período de maior produtividade, o autor experimentou sua técnica em diferentes estilos, como ficção científica, histórias investigativas, obras históricas, romances para garotas, obras com temas mais maduros, entre outros. Tezuka foi um dos principais responsáveis por fazer dos mangás uma mídia acessível e direcionada a todos os públicos, conferindo ao mangá um status de arte (Schodt, 1983, p. 63-66).

---

<sup>12</sup> Tradução do autor. Original: “Tezuka is an example of how one talented individual, born at the right time, can profoundly change the field he decides to work in. [...] he brought to the medium of children's comics the cultivated mind of an intellectual, a fertile imagination, and the desire to experiment. Comics were merely a forum for Tezuka to express himself. Stylistically his main influence was not comics but film, and the animation of Walt Disney and Max Fleischer.”

Figura 2 - *Astro Boy* (1950), de Osamu Tezuka.



Fonte: Tezuka Osamu Official<sup>13</sup>

Na década de 50, a ocupação militar norte-americana chegou ao fim e o governo dos Estados Unidos entregou o poder de volta aos japoneses, após reformas sociais e a criação de uma nova constituição. O governo japonês logo adotou um plano rigoroso para a estabilização da economia, com ênfase na produção e na exposição do país. Com isso, as perspectivas de melhoria das condições financeiras e do bem-estar social eram otimistas, e a popularidade que os mangás adquiriram fez com que a indústria crescesse ainda mais durante esse período. Em meados dessa década, o público-alvo dos mangás começou a se expandir e incorporar leitores mais velhos, como adultos e trabalhadores, fazendo com que alguns artistas deixassem de lado o estilo Disney e adotassem um estilo mais sério, mais maduro e mais voltado para a ação. Esse gênero, conhecido como *gekiga*, foi importante para a expansão do público dos mangás, e muitas obras ainda hoje herdam características dessa tendência. Em 1959, a editora Kodansha,

<sup>13</sup> Disponível em: <<https://tezukaosamu.net/en/manga/291.html>>. Acesso em: 05 jun. 23.

uma das maiores editoras de livros e mangás do Japão, provocou mais uma inovação na indústria: a criação de revistas semanais dedicadas apenas a mangás, agrupando centenas de páginas de conteúdo e trazendo brindes aos leitores. Logo outras editoras passaram a vender suas próprias revistas, e frequentemente essas vendas ultrapassavam os milhões de cópias, dando origem a uma das práticas mais importantes da indústria dos mangás até hoje. Assim, na década de 60 a indústria já havia chegado na configuração que observamos atualmente: localizada predominantemente em Tóquio, fortemente interligada com a indústria dos animês, com mangás publicados semanalmente em revistas e depois com seus capítulos compilados em pequenos volumes individuais, e com séries voltadas para todos os públicos (Luyten, 2000, p. 133 e 134; Schodt, 1983, p. 66 e 67).

Na década de 70, os mangás e os animês como conhecemos hoje já existiam. Foi durante esses anos que o termo “anime”, derivado do inglês *animation* (animação), passou a ser utilizado para se referir às animações japonesas (Daliot-Bul; Otmazgin, 2017, p. 9 *apud* Castro, 2020, p. 5; Yamaguchi, 2004, p. 22). Na língua portuguesa, costuma-se usar o termo “animê”, graficamente acentuado, da mesma forma que é feito com o termo “mangá”, para que não sejam pronunciados como outras palavras semelhantes existentes no português, como “manga”, seja de camisa ou a fruta, e “anime”, do verbo animar (Luyten, 2005, *apud* Urbano, 2013, p. 34).

Assim, os animês estavam se tornando cada vez mais populares, e um dos principais responsáveis por isso foi Hayao Miyazaki (1941-). Junto de Tezuka, Miyazaki é o animador mais famoso do Japão. Suas obras possuem elementos que encantam quem as assiste, como universos de fantasia únicos, paisagens com cores vibrantes, personagens femininas memoráveis, uma estética ao mesmo tempo exótica e familiar e lições sobre valores éticos (Napier, 2005, p. 154 e 153). Ao fazer parte da criação do Estúdio Ghibli, Miyazaki se consolidou como uma figura importante para a internacionalização do animê, já que os filmes feitos nesse estúdio se tornaram grandes sucessos de venda no exterior. Seu filme *As Viagens de Chihiro* (2001) chegou a ganhar o Oscar de melhor animação.

O esforço para que os animês e mangás fossem exportados e comercializados também em países estrangeiros começou durante a década de 1980. Inicialmente, houve uma relutância dos países ocidentais para a comercialização dos mangás, especialmente devido a sua linguagem, que é diferente daquela dos quadrinhos ocidentais (como a ordem de leitura dos quadros e das páginas), que torna sua tradução e adaptação mais difíceis. Por conta disso, os animês, que exigiam adaptações mais simples e mais baratas, como a adição de dublagem, eram uma escolha menos arriscada para apostar nos produtos midiáticos japoneses, além de poderem

ser facilmente incluídos na grade de televisão dos canais infantis, possibilitando sua difusão internacional (Gravett, 2006, p. 156). O próprio Tezuka (1983) afirma:

É por isso que a animação japonesa — que é dublada e, portanto, não confunde o telespectador ao ter que ler em uma ou outra direção — foi capaz de abrir as portas para os quadrinhos japoneses fora do país, o que os materiais impressos não conseguiram. Solucionando o problema da língua, a animação, com seu imenso charme, de fato se tornou o embaixador supremo das virtudes do Japão [...] (Tezuka, 1983, p. 10).<sup>14</sup>

Luyten (2000) explica alguns dos motivos que contribuíram para que a internacionalização do mangá acontecesse de forma mais complexa. Apesar de os mangás historicamente incorporarem muitos elementos de culturas estrangeiras (os *chōjūgiga* tinham influências chinesas, as tiras de jornal do *Japan Punch* tinham influências europeias e a linguagem visual do mangá contemporâneo tem influências norte-americanas), esses elementos eram/são filtrados à cultura japonesa. Assim, os mangás retratavam a vida social, cultural e econômica japonesa intensamente a ponto de um estrangeiro não ser capaz de interpretar as suas nuances, por não estarem acostumados ao “*modus operandis*” japonês. Esse “espírito nipônico” pode ser encontrado não apenas no conteúdo, mas também no formato e na editoração dos mangás, que se tornaram produtos intrinsecamente japoneses, “*made in Japan*”, trazendo aos editores estrangeiros hesitação para publicá-los no exterior (Luyten, 2000, p. 166 e 168).

Entretanto, a exibição dos animês preparou o público internacional para o consumo de mangás. Nos anos 80, as editoras norte-americanas apostaram em quadrinhos japoneses como *Lobo Solitário* (1970) e *Akira* (1982), cujos animês já eram exibidos. Os mangás rapidamente se tornaram grandes sucessos de público, o que logo foi seguido em outros países (Gravett, 2006, p. 159). Dos anos 90 em diante, já estava claro que os animês e os mangás eram uma parte importante da cultura popular japonesa contemporânea (Napier, 2005, p. 18).

Durante a década de 90 houve um colapso no sistema econômico japonês que refletiu diretamente na indústria de entretenimento. Até o começo dos anos 2000, a taxa de crescimento econômico do país estava estagnada, e a necessidade fez com que o Japão mudasse sua forma de lidar com a própria cultura popular, que até então era considerada apenas uma subcultura, apesar de sua influência mundial. A cultura pop só se tornou efetivamente interessante como produto de exportação em 1997, quando foi instalada a recessão, passando a ser utilizada como

---

<sup>14</sup> Tradução do autor. Original: “This is why Japanese animation — which is dubbed and doesn’t confuse the viewer by “reading” in one direction or another — has been able to open the door for Japanese comics overseas where printed materials have failed. Having solved the problem of language, animation, with its broad appeal, has in fact become Japan’s supreme goodwill ambassador, not just in the West but in the Middle East and Africa, in South America, in Southeast Asia, and even in China.”

ferramenta de *soft power*<sup>15</sup>. Com as exportações de animês e mangás, o Japão passou a lucrar bilhões de dólares por ano (Khumthukthit, 2010, p. 73).

Após as tragédias que assolaram o país em 2011, um terremoto, um tsunami e uma crise nuclear, o Ministério da Economia, Comércio e Indústria (METI) adotou uma política de estado que reforçava ainda mais as estratégias de uso da cultura popular como ferramenta comercial: a “Cool Japan Strategy”. A partir dessa medida, o Japão pretendia expandir a difusão e a influência da cultura japonesa pelo mundo através dos jovens, revitalizando a imagem do país utilizando a moda, alimentação, música, cinema, videogames, televisão, produtos infantis e turismo (Isshiki; Miyazaki, 2016, p. 41).

O Cool Japan foi uma medida tomada pelo governo para melhorar a imagem do país, que tem sido abalada por eventos históricos, tais como participações em guerras, atuação de governos anteriores, problemas com outros países asiáticos. Esses eventos fizeram o Japão ter uma imagem de país conservador e pouco amigável. Com o Cool Japan, o Japão reconstruiria sua imagem, gerando condições favoráveis na sua relação com o mundo (Isshiki; Miyazaki, 2016, p. 43).

O grande destaque dessa estratégia está nos animês e mangás. Apesar de já serem produtos midiáticos consolidados desde a década de 1980, nos últimos anos eles foram ainda mais promovidos no mundo inteiro, expandindo o número de fãs e dando origem à cultura *otaku*<sup>16</sup>, fazendo o interesse pelo Japão crescer exponencialmente (Gonzaga, 2022, p. 38). Acredita-se que o que atrai os consumidores a essas mídias no ocidente está no charme da diferença da cultura japonesa e seus ideais, que são retratados muito bem nos mangás e animês, dando a oportunidade ao público de descobrir e explorar “bases totalmente independentes das suas próprias”. É possível ainda ligar a popularidade dessas mídias a uma quebra da hegemonia norte-americana, já que o Japão foi a única nação do pós-guerra que exportou com sucesso sua cultura pop, e sua influência é menos importada que a cultura pop norte-americana “altamente esquematizada e agressivamente comercializada” (Khumthukthit, 2010, p. 74).

É impossível falar sobre a chegada dos animês e mangás no Brasil sem contextualizar a imigração japonesa do começo do século XX. Ao abrir seus portos para países estrangeiros em 1868, o Japão realizou acordos internacionais para fomentar o comércio e produções culturais e intelectuais. Com a demanda de mão de obra barata no Brasil após a abolição da escravidão, o acordo entre os dois países facilitou a vinda de trabalhadores japoneses para as terras

---

<sup>15</sup> Poder que um país possui para influenciar indiretamente o comportamento de outros países através de recursos que não a força militar ou econômica, por exemplo, através de atrações culturais, ideologia e instituições internacionais (Nye, 1990, *apud* Isshiki; Miyazaki, 2016, p. 41).

<sup>16</sup> Nome dado aos fãs, geralmente jovens, entusiásticos e obcecados por animês e mangás (Schodt, 1996, p. 43)

brasileiras. Assim, em 18 de junho de 1908, os primeiros imigrantes vindos do Japão chegaram ao Brasil, após 52 dias de viagem no navio *Kasato Maru*. A primeira década desses imigrantes após chegarem no Brasil não foi fácil, devido às dificuldades financeiras e ao preconceito do povo brasileiro, cuja predominante elite eugenista os discriminava (Soares, 2019, p. 36). Somente após conseguirem se estabilizar financeiramente e conquistarem pequenas terras que as comunidades de imigrantes japoneses se estabeleceram com sucesso, acarretando novas levas de imigrantes chegando ao Brasil entre 1925 e 1935 (Morales, 2009, p. 17).

O principal motivo que levava esses japoneses a saírem de sua terra natal era a intenção de enriquecer trabalhando nas fazendas de café e retornar ao Japão para cuidar de suas famílias. Entretanto, conforme o tempo passava muitos deles decidiram permanecer no Brasil. A ideia de permanecer em solo brasileiro gerou um medo muito grande de aculturação e perda das raízes culturais das novas gerações, então foram estabelecidas algumas estratégias para evitar que isso acontecesse, como a criação de escolas específicas de ensino tradicional japonês, o uso de livros e revistas japonesas, o uso do japonês dentro de casa etc. Para que as crianças pudessem aprender o japonês, os mangás, que eram uma ferramenta de ensino mais lúdica que os livros didáticos, passaram a ser importados para o Brasil, ajudando a “preservar a identidade cultural do imigrante japonês e a manter um contato atual com a sociedade japonesa e suas mudanças” (Vasconcellos, 2006, p. 35).

Cabe mencionar que, conforme a evolução natural de uma língua, a língua japonesa das colônias de imigrantes se adaptou com o tempo devido à fusão de diferentes dialetos japoneses e o contato com a comunidade brasileira, tornando-se inteligível apenas aos membros da comunidade. Essa variedade linguística ficou conhecida como *konomia-go* (*konomia* = colônia, *go* = língua), ou variante colônia (Takano, 2002, p. 52).

O movimento de importação dos mangás no começo do século possibilitou que, a partir dos anos 60, diversos artistas nipo-brasileiros se arriscassem no mercado brasileiro de quadrinhos, utilizando a linguagem dos mangá em seus trabalhos. Foi principalmente durante a década de 70 que os animês passaram a ser exibidos nas televisões brasileiras, graças à presença dos descendentes de japoneses que trabalhavam nas emissoras de televisão e impulsionaram a veiculação desses programas. Produções como *Astro Boy* e *Speed Racer* fizeram muito sucesso com sua exibição e com produtos licenciados, estimulando uma nova tendência para os anos 80 e 90. Em 1994, a extinta Rede Manchete exibiu pela primeira vez o animê *Cavaleiros do Zodíaco* (1986) na televisão, que se tornou um fenômeno de público. Vários outros animês

como *Dragon Ball* (1986), *Pokemon* (1997) e *Sailor Moon* (1992) seguiram os mesmos passos, gradualmente solidificando o gosto pelo animê no Brasil (Vasconcellos, 2006, p. 36-40).

O sucesso dessas animações ocasionou uma venda altíssima de produtos infantis e de revistas especializadas sobre animê. Através dessas revistas, o público brasileiro descobriu que a maioria dessas obras eram baseadas em quadrinhos, que eram chamados de mangá. A partir dessa divulgação, o interesse nos mangás cresceu o suficiente para tornar viável as publicações traduzidas no Brasil. Já havia ocorrido uma tentativa de publicação de mangás no território brasileiro no fim dos anos 80, com *Lobo Solitário* e *Akira*, a partir da tradução e adaptação norte-americana, porém o sucesso de público não pôde ser recriado. No começo dos anos 2000, a partir desse novo contexto, editoras como JBC e Conrad começaram a publicar mangás japoneses traduzidos para o português, dessa vez com grande repercussão (Vasconcellos, 2006, p. 40-42; Pinto, 2014, p. 365).

Com a popularidade que os produtos midiáticos japoneses adquiriram no Brasil, a cultura *otaku* se estabeleceu no país, dando origem a novas formas de consumo que tornam única a experiência dos consumidores brasileiros: há um afeto incondicional por parte dos fãs, que se relacionam com seus produtos de mídia favoritos intensamente e de forma coletiva, compartilhando seus interesses uns com os outros, além de serem especialistas e conhecerem intimamente aquele produto (seja ele um astro, um personagem ou uma narrativa). Os fãs brasileiros também se envolvem de forma imersiva com a cultura japonesa, seja participando de convenções de fãs, ou se inspirando nos seus produtos favoritos para criar pinturas, histórias, músicas, vídeos, periódicos, websites, fóruns, entre muitos outros (Urbano, 2013, p. 48-54).

A 115 anos da imigração japonesa, hoje a população nipo-brasileira ultrapassa os milhões de pessoas, concentrando-se principalmente nos grandes centros urbanos, como São Paulo e Curitiba (Vasconcellos, 2006, p. 36). Atualmente, com os *streamings*, o consumo de animê aumentou, alavancando a popularidade de séries como *One Piece* e fazendo com que novas pessoas descubram a cultura popular japonesa e explorem seus diversos produtos, como os mangás, surgindo assim uma nova leva de fãs. As publicações de mangá no Brasil hoje em dia são volumosas e fazem muito sucesso. Em 2022, foram lançados 533 volumes de mangás, tornando-se o ano com mais volumes de mangás publicados no país (Bbm, 2023). Apesar disso, a presença da cultura popular japonesa no Brasil e em outros países vai muito além do animê e do mangá, e não está limitada apenas ao nicho de fãs, podendo ser encontrada na indústria de moda, em produtos infantis (brinquedos, lancheiras etc.), na culinária, no entretenimento em geral e em muitos outros setores (Luyten, 2014, p. 7).

### 2.3 A linguagem dos mangás e sua tradução

Para compreender o processo de tradução de quadrinhos, é necessário, antes de tudo, entender a linguagem desse tipo de mídia. A leitura de um quadrinho não acontece da mesma forma que a leitura de um livro, por exemplo, pois o leitor deve considerar também os elementos visuais presentes na obra. Ramos, P. (2009, p. 14) afirma: “ler quadrinhos é ler sua linguagem, tanto em seu aspecto verbal quanto visual (ou não verbal)”. Apesar de ter características em comum com o cinema, o teatro, a literatura, e várias outras linguagens, a linguagem dos quadrinhos é autônoma e tem mecanismos próprios para representar os elementos narrativos (Ramos, P. 2009, p. 17).

Luyten (1987, p. 11) explica que as HQs (como as histórias em quadrinhos são popularmente conhecidas) são formadas por dois códigos de signos gráficos, a imagem e a linguagem escrita, e são um reflexo do que vivemos atualmente, com a interligação das fronteiras entre os meios artísticos. Em geral, em cada história acompanhamos um grupo de personagens, que podem ser visualizados pelas imagens, e suas falas são lidas nos balões, que simulam o discurso direto. O espaço da ação é contido dentro de um quadrinho, daí vem o nome, e o tempo da narrativa avança entre o quadrinho anterior e o seguinte (Ramos, P. 2009, p. 18). Por representarem aspectos da oralidade, um elemento essencial das HQs é o balão de fala. Os balões são marca registrada dos quadrinhos e, junto com as onomatopeias, são o que dá mais dinamicidade à leitura. Seu formato é alterado de acordo com as emoções dos personagens (surpresa, ódio, alegria, medo etc.), compondo também o aspecto visual dos quadrinhos (Luyten, 1987, p. 12).

Apesar de compartilhar elementos de sua linguagem com os quadrinhos ocidentais, os mangás japoneses possuem características diferentes e únicas, como afirma Gravett (2006):

Os mangás não são quadrinhos, pelo menos não como as pessoas os conhecem no Ocidente. Os japoneses libertaram a linguagem dos quadrinhos dos limites dos formatos e temas da tira diária do jornal ou das 32 páginas dos gibis americanos e expandiram seu potencial para abranger narrativas longas e livres, feitas para ambos os sexos e quase todas as idades e grupos sociais. Os japoneses transformaram os quadrinhos em uma poderosa literatura de massa, capaz de fazer frente ao aparentemente imbatível domínio da televisão e do cinema (Gravett, 2006, p. 14 e 15).

Dessa forma, a tradução dos mangás também deverá levar em consideração os aspectos únicos desse estilo de quadrinhos. Visto que a obra estudada neste trabalho é um mangá, o foco aqui está principalmente neles. A seguir, apresento algumas de suas características.

No Japão, os mangás adquiriram status de arte e passaram a ser considerados como algo sério e, conseqüentemente, interessantes do ponto de vista comercial, se tornando uma indústria que movimenta bilhões de ienes por ano (Carvalho, 2007, p. 17, Komatsu, 2023). O público-alvo dos mangás para os japoneses não se limita apenas a crianças ou jovens, ao contrário do que acontece em países do ocidente, considerando que o Japão tem um dos maiores hábitos de leitura do mundo. Existem demografias e gêneros para todos os públicos, que se dividem principalmente entre mangás para homens e para mulheres, e cada uma dessas divisões se subdivide em mangás para crianças, jovens e adultos (Meireles, 2003, p. 205; Carvalho, 2007, p. 18). Dentre esses gêneros, um dos que mais se destaca no mercado japonês é o *shōnen* (少年, “garoto jovem”), que é destinado ao público masculino adolescente e incorpora em suas histórias principalmente o uso de ação e violência, frequentemente intercalados com humor, com temas muitas vezes relacionados à amizade, a competições esportivas, lutas e aventuras épicas, e abordando questões e valores socioculturais como a autodisciplina, perseverança e profissionalismo, condutas típicas da sociedade japonesa (Ramos, A. 2018, p. 35; Carvalho, 2007, p. 18).

*One Piece* se enquadra exatamente na demografia *shōnen*, e a revista que publica a obra, a *Weekly Shōnen Jump* (publicada semanalmente pela Editora Shueisha), é um dos mais conceituados exemplos de periódicos de mangás no Japão. Ao contrário das publicações norte-americanas, as revistas japonesas apresentam de seis a vinte narrativas de diferentes mangakás em uma mesma edição, como antologias, além de serem publicadas em cores monocromáticas, geralmente preto e branco, e em um papel fino e barato que permite enormes tiragens. Essas revistas possuem em torno de 300 a 600 páginas e podem ser publicadas semanalmente, quinzenalmente e mensalmente, havendo um cartão-resposta para os leitores opinarem sobre suas histórias favoritas. Após uma quantidade suficiente de capítulos (geralmente entre oito e dez) das histórias melhores avaliadas ser publicada, os capítulos são reeditados para o formato de livro e compilados em volumes independentes, que são chamados de *tankōbon*. Esse formato é utilizado na maioria dos títulos de mangás do mercado brasileiro atual, inclusive em *One Piece* (Ramos, A. 2018, p. 19 e 26; Nakagawa, 2016, p. 59 e 60; Meireles, 2003, p. 205).

Com relação à linguagem dos mangás, é importante fazer algumas observações. Primeiramente, o sentido e ordem de leitura dos mangás é diferente dos quadrinhos ocidentais. Nos mangás, os balões costumam ser posicionados verticalmente, ao contrário do formato mais arredondado das HQs, pois a escrita da língua japonesa é feita, na maioria dos casos, no sentido vertical, de cima para baixo, da direita para a esquerda. Essa característica cultural é chamada

de *tategaki* (縦書き), em que “tate” significa vertical e “gaki” vem do verbo “kaku”, que significa “escrever”. Ela se reflete no sentido e na ordem de leitura dos quadros nos mangás, que devem ser lidos da direita para a esquerda, enquanto a leitura das HQs ocidentais é da esquerda para a direita (Nakagawa, 2016, p. 28). Dessa forma, a ordem de leitura dos mangás (assim como de outros encadernados japoneses, como livros e revistas) é inversa à nossa: a posição da capa no Japão está no lugar da nossa contracapa, e vice-versa (Moliné, 2004 *apud* Perides, 2018, p. 90). Isso gerou a necessidade por parte das editoras brasileiras de usar técnicas de espelhamento dos quadros, para que os mangás fossem publicados com um formato de leitura mais familiar aos leitores locais, o que foi chamado de “ocidentalização”. A partir dos anos 2000, com o aumento do conhecimento do público a respeito da cultura japonesa e do universo dos mangás, essa prática tornou-se cada vez menos comum e estabeleceu-se uma preferência pela preservação dos enquadramentos originais. Atualmente, o padrão das editoras brasileiras é adicionar uma página ao final de cada volume, onde seria o início do volume no sentido de leitura ocidental, explicando como é feita a leitura de um mangá, para que os leitores não iniciem a leitura pelo “lado errado” (Perides, 2018, p. 90 e 91), conforme a figura 3.

**Figura 3** - Página de aviso sobre a ordem de leitura em *One Piece*.

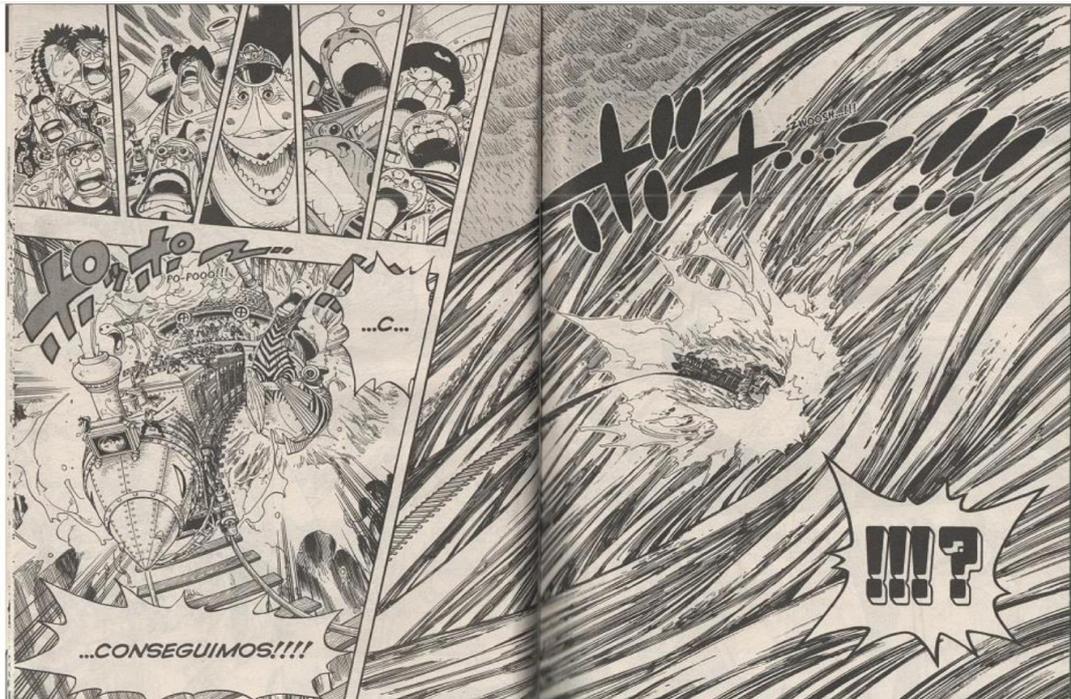


**Fonte:** Editora Panini Comics. Esquerda: versão 2012. Direita: versão 2022.

Outra característica dos mangás é a diferença no estilo narrativo em comparação com as HQs. Muitas vezes comparado ao estilo cinematográfico, a narrativa dos mangás possui uma complexidade e sofisticação única, incorporando técnicas semelhantes às do cinema em sua diagramação e características gráficas, no que se refere a elementos como a “montagem, cortes, planos, tensão dramática e uso da luz” (Meireles, 2003, p. 205). O mangá também costuma privilegiar o desenvolvimento dos personagens, enfatizando suas emoções e sensações, para que o leitor passe por um processo de identificação psicológica com os personagens (Meireles, 2003, p. 205; Ramos, A. 2018, p. 26). As ações fluem não apenas de quadro a quadro, mas também de página a página, interferindo no ritmo narrativo e privilegiando as sensações e sentimentos. Os mangakás também têm a tendência de se aventurar mais no uso dos quadros, por exemplo, quando ultrapassam e rompem com as sarjetas (espaço em branco entre os quadros) para criar um efeito emocional específico. O cenário ou o plano de fundo dos quadros criam uma ilusão de movimento e podem incorporar detalhes que aprofundam a narrativa, assim como podem ser substituídos por linhas cinéticas ou onomatopeias (Ramos, A. 2018, p. 29 e 30). Para exemplificar, Ramos, A. apresenta um exemplo do próprio *One Piece* em seu trabalho, que aqui reproduzi na figura 4, junto do comentário da autora:

Na figura abaixo [...], as duas páginas do mangá foram divididas em 07 quadros, a ordem de leitura se dá do quadro da direita seguido dos 05 quadros menores da esquerda (em cima) e por último o quadro da esquerda abaixo. Os 05 quadros menores enfatizam o sentimento das personagens na iminência de atravessarem uma onda gigante, já os outros quadros ressaltam a ação de atravessar a onda, cujo cenário/plano de fundo contém linhas cinéticas e onomatopeias que dão ao leitor a ilusão de movimento das ondas do mar numa tempestade (Ramos, A. 2018, p. 29).

**Figura 4** - Exemplo de estilo narrativo em *One Piece* (capítulo 367, volume 38).



**Fonte:** Retirado de Ramos, A. (2018, p. 29).

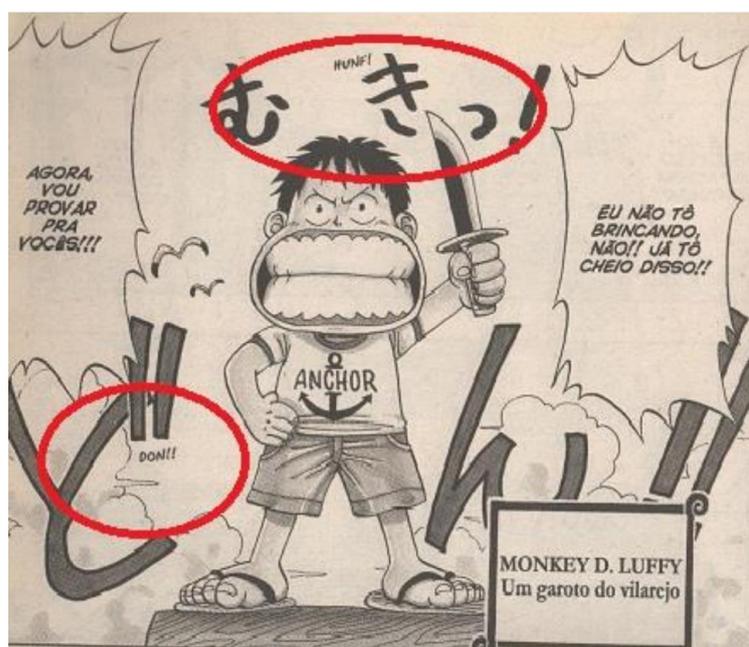
Nakagawa também escreve sobre o uso das linhas cinéticas no mangá como ferramenta narrativa:

Assim como as onomatopeias, o uso das linhas cinéticas nos mangás vai além do que consta num quadrinho norte-americano e europeu. Para quase toda ação ou descrição do estado psicológico do personagem elas se impõem como recurso de ação. Pode ser por repetição de algum movimento como balançar os braços demonstrando desespero ou negação com a cabeça. Pela intensidade de angulação dada pelas linhas curvas na velocidade que se desembainha uma espada ou um simples movimento de girar o corpo ou dar um chute em uma bola, levar o braço para trás escondendo algo, girar algum objeto, lançar algo, estabelece uma relação de comunicação e cumplicidade com o leitor, ou seja, as emoções do leitor interagem com as emoções da narrativa visual (Nakagawa, 2016, p. 43).

Com relação às onomatopeias, são utilizadas como elementos gráficos do cenário, geralmente ressaltando-o, e, além de sons, expressam movimento, emoções e até mesmo silêncio em quadros sem diálogos (Ramos, A. 2018, p. 30), podendo ser consideradas a “trilha sonora das HQs” (Leitão, 2020, p. 179). Elas são parte indissociável do mangá, onde adquirem um grau mais elevado do que em outros quadrinhos, já que se integram fortemente em sua estrutura e criam uma harmonização perfeita entre o desenho dos personagens e o cenário (Luyten, 2002 *apud* Leitão, 2020, p. 187). Esse é mais um motivo pelo qual as onomatopeias representam um grande desafio de tradução, pois caso seja decidido substituí-las

completamente, levará a grandes modificações gráficas na obra (Perides, 2018, p. 93), já que elas terão que ser apagadas e redesenhadas com a tradução. Atualmente, as editoras brasileiras tendem a preservar as onomatopeias japonesas e acrescentar ao seu lado, em letras pequenas, expressões ou palavras que traduzem ou explicam o que aquele som representa (Ramos, A. 2018, p. 30; Perides, 2018, p. 93).

**Figura 5** - Exemplo de onomatopeias em *One Piece* (capítulo 1, volume 1).



**Fonte:** Retirado de Ramos, A. (2018, p. 30).

Natsume (1997, *apud* Nakagawa, 2016, p. 33 e 36) explica que a necessidade das onomatopeias é tanta que, muitas vezes, os mangakás precisam criá-las para representar algum som novo. Leitão (2020, p. 187) traz o exemplo da obra *Jojo's Bizarre Adventure*, de Hirohiko Araki, que apresenta várias onomatopeias inventadas, mas que se popularizaram e passaram a ser usadas em outros mangás. A autora menciona também o próprio *One Piece*, em que os nomes dos *akuma-no-mi*, os frutos que dão poderes aos personagens que os comem, são formados por uma onomatopeia + a palavra “mi” (literalmente “fruto”), em que a onomatopeia descreve o poder que aquele fruto dá. Por exemplo, o personagem principal, Luffy, comeu o *gomu-gomu-no-mi*, o fruto que lhe dá habilidades de borracha, sendo “gomu-gomu” a onomatopeia para descrever o efeito sonoro de materiais elásticos, como borracha e látex.

A possibilidade de criação de novas onomatopeias gera mais uma complexidade no entendimento e, conseqüentemente, na tradução, tornando-se, muitas vezes, necessário o

acréscimo de explicações, que podem se manifestar em notas de rodapé ou glossários. Não há um número tão expressivo de onomatopeias na língua portuguesa como na língua japonesa, como explicado anteriormente, limitando-se a ruídos de animais, de explosões etc. Quando há a necessidade de traduzi-las, muitas vezes é feito um empréstimo das onomatopeias da língua inglesa (Leitão, 2020, p. 207).

A linguagem visual dos mangás ainda se manifesta nos traços da ilustração, que pode expressar o estado psicológico e emocional dos personagens, e nos balões de fala, que podem indicar a natureza, intensidade e intenção do personagem. O tamanho e a fonte usada também podem indicar o volume do que está sendo falado (Ramos, A. 2018, p. 32 e 33).

Hoje, essas estruturas características do mangá já são conhecidas pela maioria dos leitores, considerando que o mangá se tornou um produto globalizado. Muitos fãs, inclusive, veem essas características do mangá como seu diferencial, e exigem que as editoras mantenham os aspectos culturais na tradução das obras mais famosas, como os títulos honoríficos da língua japonesa. Termos como esses podem surgir em traduções feitas de fãs para fãs, por exemplo, e, por serem as primeiras a chegarem no país antes de serem licenciadas oficialmente, se consagram entre o público brasileiro (Leitão, 2020, p. 177 e 179).

O leitor estrangeiro de mangás acaba por descobrir um novo código visual e a compreendê-lo, certamente não como um japonês nativo, mas pelo mesmo mecanismo que nos permite usufruir obras artísticas produzidas em culturas diferentes da nossa. Assim como a cultura brasileira e a língua portuguesa são amplamente divulgadas por nossas novelas televisivas, os mangás e animês japoneses levam o interesse pela cultura japonesa a milhões de pessoas de maneira leve e envolvente (Mireles, 2003, p. 209).

Todavia, as escolhas de tradução feitas pelas editoras dependem de fatores como diretrizes editoriais, do assunto e contexto da obra e de orientações do licenciante (Leitão, 2020, p. 179).

Em 2008, em uma palestra do XIX Encontro Nacional de Professores Universitários de Língua, Literatura e Cultura Japonesa, o tradutor Arnaldo Oka, que traduziu diversos títulos para a editora JBC, apresentou seis aspectos que dificultam o processo de tradução e adaptação de mangás: sentido de leitura, citações, transliteração e adaptação de nomes próprios, ditados e trocadilhos, gramática, onomatopeias (Oka, 2008 *apud* Leitão, 2020, p. 199).

Algumas características da estrutura dos mangás, como o sentido de leitura, a gramática da língua japonesa e as onomatopeias, já foram abordados anteriormente durante a explicação da linguagem dos mangás, e são alguns dos elementos que apresentam obstáculos na tradução

desses quadrinhos. Além deles, as dificuldades surgem com as citações, a transliteração e adaptação de nomes próprios, e os ditados e trocadilhos.

As citações dizem respeito a nomes, frases, trechos ou assuntos que fazem referência a pessoas famosas, filmes, músicas, livros, mangás, animês, entre outros, seja em referência a elementos do próprio Japão ou de outros países. Tanto os mangás em geral quanto suas histórias dialogam com a linguagem de diversas áreas e com outras obras, pessoas, fatos históricos etc., sendo necessário que o tradutor tenha conhecimento da cultura japonesa e mundial e esteja atento ao que deve ser explicado em mais detalhes para que o entendimento da história não seja prejudicado (Leitão, 2020, p. 202; Fonseca, 2011, p. 253). No Brasil, o uso de notas de rodapé e glossários se tornou comum nas editoras de mangá como estratégia de recuperação de sentidos para diminuir o “distanciamento cultural e linguístico entre Brasil e Japão” (Perides, 2018, p. 94). As notas podem ser acrescentadas logo abaixo dos quadros que possuem expressões que necessitam de explicações, ou podem ser compiladas e explicadas em um glossário ao final do volume. A adição de glossários é feita, por exemplo, pela editora Panini Comics, que publica *One Piece* (figura 6). O número de páginas do glossário varia de acordo com cada edição, e nele são explicados termos sobre temas variados, como língua japonesa, costumes, culinária, figuras históricas etc.

Figura 6 - Exemplo de glossário em *One Piece*.



Fonte: Editora Panini Comics, 2012.

Já a transliteração e adaptação de nomes próprios acontece quando surgem no mangá termos japoneses que não podem ser traduzidos “por diversos motivos, seja este o impacto na obra, decisão editorial, etc.” (Leitão, 2020, p. 203) e precisam ser adaptados para o alfabeto romano ou transliterados, adicionando uma explicação (Leitão, 2020, p. 203; Fonseca, 2011, p. 254). Em *One Piece*, a adaptação dos termos acontece com bastante frequência quando os personagens anunciam seus golpes durante as batalhas. No mangá, optou-se por romanizar esses termos e adicionar em seguida uma tradução do seu significado (“*gomu-gomu-no-muchi!* chicote de borracha!”, por exemplo). A explicação desses termos também pode ser encontrada no glossário de cada volume (figura 6). Quanto aos nomes próprios, é necessário que o tradutor faça uma pesquisa aprofundada para descobrir se o nome já possui uma grafia em alfabeto romano ou “de onde ele é derivado, que pode dar pistas de como grafá-lo” (Leitão, 2020, p. 203). Os maiores desafios para a tradução desses nomes estão no prolongamento das vogais da língua japonesa e na diferença entre caracteres que constam no alfabeto português, mas não no

silabário japonês, e vice-versa, como é o caso da letra “L” (Fonseca, 2011, p. 254). Na tradução norte-americana de *One Piece*, feita pela editora Viz Media, o nome do personagem ゾロ (lê-se “Zoro”, pelo sistema Hepburn) é traduzido como “Zolo”, já que a distinção entre “L” e “R” na língua japonesa nem sempre é clara. Fonseca (2011, p. 255) acredita que o mais adequado nesses casos é utilizar o “R”, já que é a forma como os caracteres da coluna do “ら” (“ra”) são representados tradicionalmente. Na edição brasileira, o nome do personagem segue o sistema Hepburn, que costuma ser usado, apesar de não ser uma regra, para a transliteração de termos e adaptação de nomes japoneses (Leitão, 2020, p. 203).

A respeito dos ditados e trocadilhos, por serem elementos diretamente ligados à cultura ou aspectos linguísticos da língua de partida, se tornam um obstáculo na tradução de qualquer obra. Muitas vezes, o tradutor precisa adaptar o ditado ou o trocadilho, parcial ou totalmente, para que ele faça sentido na língua-alvo. Caso não seja possível, pode-se utilizar das notas de rodapé e/ou do glossário para explicá-los (Leitão, 2020, p. 204).

Tendo em mente as características e os aspectos de tradução de mangás apresentados, torna-se relevante o conceito de oralidade fingida, pesquisado por Braga e Bagno (2020) no âmbito da tradução de quadrinhos, mas que se aplica também à tradução audiovisual (abordado com mais profundidade adiante). No gênero textual da tradução de quadrinhos estão presentes tanto as normas da linguagem oral quanto as da linguagem escrita e suas variações. Os elementos da fala e manifestações orais presentes no texto dos quadrinhos, junto com os símbolos, imagens e expressões dos personagens, estruturam o que é chamado de oralidade fingida, construindo uma ilusão de uma representação fiel da linguagem falada na escrita (Braga; Bagno, 2020, p. 70 e 71). Essa representação pode ter como objetivo caracterizar os personagens (sua personalidade, sua classe social, seu grau de instrução etc.), criar uma estilização no texto, entre outros, porém se difere da fala espontânea, já que “as funções literárias e a dimensão semiótica do diálogo impõem restrições significativas sobre as decisões tomadas tanto pelos autores do texto-fonte como pelo tradutor” (Sinner, 2009, p. 07 *apud* Braga; Bagno, 2020, p. 71). Naro (2008, p. 107 *apud* Braga; Bagno, 2020, p. 71 e 72) argumenta que a linguagem das HQs, e saliento aqui também a dos mangás, ao incorporar onomatopeias, jogos de palavras e estruturas inventadas, faz dos quadrinhos uma mídia excepcional de oralidade fingida. A oralidade fingida se torna ainda mais presente com os balões de fala, que, como representações gráficas do falar, tornam a representação do oral uma marca aceita pelos leitores.

Entretanto, a predominância da representação da oralidade na escrita gera uma necessidade de atenção pelo tradutor, pois uma marca de ironia em uma língua, por exemplo, pode não ter o mesmo efeito quando traduzida para o português brasileiro. “Além do mais, apesar dos [sic] balões representarem a fala dos personagens, essa representação está efetivada em um texto escrito, que limita muitos aspectos reais da oralidade” (Braga; Bagno, 2020, p. 72).

A importância desse cuidado na tradução pode ser evidenciada com a tradução de diferentes níveis de fala. Ao estarmos imersos em sociedade, estamos inevitavelmente imersos também no modo como nos comunicamos, o que inclui expressões, termos, regionalismos e gírias locais, que são facilmente perceptíveis em nossa linguagem. As HQs e mangás representam o “falar cotidiano”, portanto, trazem esses elementos em seu texto, que possivelmente também vão aparecer na tradução. Essas diferentes formas de falar são chamadas de níveis de fala, como explica Ramos, P. (2009, p. 41 *apud* Pimentel, 2018, p. 76):

[...] cada indivíduo usa a língua de forma diferente, e a Sociolinguística convencionou estes usos em uma classificação conhecida como níveis de fala (Preti, 1973, p.33). Vários fatores podem estimular a presença dos níveis: contexto situacional, classe social, idade, posição geográfica, profissão, sexo e papel social (Ramos, P. 2009, p. 41 *apud* Pimentel, 2018, p. 76).

Assim como os níveis de fala têm a capacidade aproximar o texto do leitor, ao trazer vocábulos do seu contexto social, eles também podem causar estranheza no leitor, por meio de palavras que não fazem parte de sua posição geográfica, profissão, gênero, idade, classe social ou mesmo épocas diferentes (Pimentel, 2018, p. 77). Ramos, P. (2009, p. 39 *apud* Pimentel, 2018, p. 77) traz um exemplo claro dessa estranheza, através de uma carta que um leitor enviou à editora Panini Comics:

E aí, geral da Panini, na boa? Fala sério, cês tão mandando muito bem, sem zoação... Tá muito f#%@ mermo, sacóé? Tipo, o formato e a capa dura tão na moral, sem falar naquelas paradas de notícia e correio manero... Se vocês não entenderam alguma coisa, foi mal - quer dizer, desculpa, mas é mais ou menos assim que os cariocas, mineiros, gaúchos se sentiam quando viam o Wolverine falando “faz uma cara” e “desencana”. Eu sei que vocês estão começando, então, considerem isso um pedido: não usem gírias paulistas! Entendo que elas servem pra aproximar os personagens da realidade, mas tentem usar gírias conhecidas e usadas na maior parte do país, por favor. - Thiago do Valle Mattos - Rio de Janeiro (RJ) (Ramos, P. 2009, p. 39 *apud* Pimentel, 2018, p. 77).

A carta do leitor é um ótimo exemplo de como as gírias e regionalismos utilizados fora do seu meio são problemáticos para outros leitores de fora daquele contexto social, e devem ser usados com cautela na tradução. Outros exemplos podem ser vistos na própria tradução de *One Piece*, como no fragmento retirado do episódio 307 (figura 7, representada aqui pela legenda, que neste caso é uma transcrição fiel da dublagem):

**Figura 7** - Exemplo de gíria utilizada na tradução de *One Piece*.



**Fonte:** Captura de tela da Netflix.

Na tradução, utiliza-se a palavra “zica” para traduzir “やめろ”, palavra japonesa que literalmente significa “parar”, conjugada no imperativo. No contexto da cena, o personagem passa por uma desilusão ao perceber que nem todas as sereias possuem a mesma aparência. Quando a personagem anuncia que é uma sereia, ele pede, de forma cômica, para que ela pare de falar para não quebrar sua ilusão. Também se utiliza a palavra “やめろ” no original do mangá, porém o espaço do balão permitiu uma tradução maior: “Não era pra falar...”. Já no animê, a tradução teve que se limitar ao tempo curto em que o personagem fala, e optou-se pela frase “É muita zica!”. De acordo com o site Dicio<sup>17</sup>, a palavra “zica” é uma gíria informal que pode denotar azar ou falta de sorte, o que se aplica neste contexto. Entretanto, o site Significados Br<sup>18</sup> afirma que a palavra é usada entre pessoas de várias classes e regiões do Brasil e ganha significados diferentes dependendo da região em que ela é utilizada, podendo ter uma conotação positiva. Dessa forma, é arriscado utilizá-la numa tradução cujo público-alvo abrange todo o território brasileiro, podendo existir alguém que irá interpretar a situação de maneira errada, o que torna esse um exemplo de uso problemático de gírias e expressões regionais na tradução.

Para Venuti (1998/2019, p. 231), a domesticação ocorre em qualquer tradução e é, na verdade, necessária quando se deseja que o texto estrangeiro se torne interessante aos leitores domésticos. Entretanto, o autor também defende que, para atingir um público de massa, a tradução precisa ser inteligível para as várias identidades domésticas, que receberão aquele

<sup>17</sup> Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/zica/>>.

<sup>18</sup> Disponível em: <<https://www.significadosbr.com.br/zica/>>.

texto, “conforme seus próprios códigos e ideologias por uma experiência direta com o texto e a cultura estrangeira” (Venuti, 1998/2019, p. 257).

Durante a tradução, a carga cultural do tradutor, ou *habitus*, exerce grande influência em suas escolhas. Pimentel (2018, p. 48) afirma que, mesmo quando há uma tentativa de reduzir os regionalismos e expressões idiomáticas na tradução, eles estão enraizados em um nível profundo nos tradutores e em suas formações como indivíduos de uma determinada cultura, o que os tornam passíveis a ela.

Não há como separar o homem de sua cultura, do meio em que ele vive e das impressões que este meio lhe causa. Assim, por mais que se tente evitar o uso de regionalismos e gírias muito locais nas traduções, não há como eliminá-las de vez do discurso. Ainda mais no caso das histórias em quadrinhos, que possuem registros de fala em suas páginas (Pimentel, 2018, p. 48).

A escolha de uma palavra específica na tradução não é uma simples questão de escolha e nem fruto do acaso, mas sim um efeito do *habitus* que forma cada tradutor (Pimentel, 2018, p. 48).

O tradutor de histórias em quadrinhos [...] está se valendo de seu *habitus* e de seu capital para transferir seus conhecimentos enquanto contribui com o registro linguístico – e do capital social do meio em que está inserido – da época em que trabalha. O *habitus* é seu formador e o profissional, enquanto agente, o acessa, molda e o adapta enquanto exerce suas atividades (Pimentel, 2018, p. 75).

Querido (2020) ainda comenta:

Os tradutores e intérpretes representam interesses de quem os contrata, mas também trazem para a tradução seus valores, ideologias e formas de ver o mundo. Ainda que não pensem a respeito disso de forma consciente, a escolha de palavras dentro do leque de possíveis sinônimos e as adaptações realizadas ou não acabam revelando posições políticas, culturais e ideológicas de quem traduz (Querido, 2020, p. 250).

As escolhas feitas na tradução de *One Piece* refletem o *habitus* dos tradutores, tanto no mangá quanto no animê. Entretanto, em uma tradução voltada para todo o público brasileiro, o *habitus* do tradutor, específico de seu contexto social, não pode ser o único elemento evidente na tradução; deve-se utilizar estratégias que visam lidar com os obstáculos de tradução, ou seja, possíveis soluções e caminhos que o tradutor pode seguir quando forem identificadas dificuldades linguísticas no texto. Para a análise deste trabalho, considero para fins descritivos e analíticos as estratégias propostas por Aubert (1998), com base nos trabalhos de Vinay e Darbelnet (1958), que estão divididas em treze diferentes pontos:

**Quadro 1** - Estratégias de tradução propostas por Aubert (1998).

<b>NOME DA ESTRATÉGIA</b>	<b>FUNÇÃO DA ESTRATÉGIA</b>
<b>Omissão</b>	Ocorre quando determinado segmento do texto fonte, assim como a informação nele contida, não pode ser recuperado no texto alvo ou é irrelevante para os fins específicos da tradução.
<b>Transcrição</b>	Ocorre quando um segmento do texto fonte é mantido sem alterações no texto alvo, por ser um elemento compartilhado do acervo de ambas as línguas ou por ser um empréstimo para as duas.
<b>Empréstimo</b>	Ocorre quando um segmento do texto fonte é reproduzido no texto alvo, com ou sem marcadores específicos de empréstimo (aspas, itálico, negrito etc.). Por exemplo: nomes próprios.
<b>Decalque</b>	Ocorre quando uma palavra ou expressão é emprestada da língua fonte, mas foi submetida a adaptações gráficas e/ou morfológicas e não se encontra registrada nos principais dicionários recentes da língua fonte.
<b>Tradução literal</b>	Ocorre quando um segmento do texto fonte é traduzido palavra-por-palavra para o texto alvo, seguindo o mesmo número de palavras, na mesma ordem sintática, empregando as “mesmas” categorias gramaticais e contendo opções lexicais que são “sinônimos interlinguísticos” dentro do contexto específico.
<b>Transposição</b>	Ocorre quando um dos três primeiros critérios que definem a tradução literal não é cumprido, ocorrendo um rearranjo morfossintático.
<b>Explicitação/Implicação</b>	Ocorre quando informações implícitas contidas no texto fonte se tornam explícitas no texto alvo (seja por meio de nota de rodapé, parênteses etc.), ou vice-versa.
<b>Modulação</b>	Ocorre quando um segmento do texto fonte é traduzido por meio de recursos linguísticos (inclusive semânticos) distintos, mas mantendo efeitos de sentido equivalentes.

<b>Adaptação</b>	Ocorre quando um segmento do texto fonte é traduzido como ideais da cultura do texto alvo, estabelecendo uma equivalência parcial de sentido e denotando uma assimilação cultural. Por exemplo: Hobgoblin > Saci-Pererê.
<b>Tradução intersemiótica</b>	Ocorre quando figuras, ilustrações, logomarcas, selos, brasões e similares do texto fonte são reproduzidos no texto alvo como material textual.
<b>Erro</b>	Ocorre quando na tradução do texto alvo há uma troca de “gato por lebre”, em que não são utilizadas as melhores soluções tradutórias, mas que também não são inadequadas nem estilisticamente inconsistentes.
<b>Correção</b>	Ocorre quando o texto alvo “melhora” os segmentos do texto fonte que contém erros (factuais e/ou linguísticos), inadequações e gafes.
<b>Acréscimo</b>	Ocorre quando o tradutor, por conta própria, inclui segmentos textuais no texto alvo, sem motivação de qualquer conteúdo explícito ou implícito do texto original, seja para fins de explicação ou de comentários.

**Fonte:** Criado pelo autor com base em Aubert (1998).

Acrescento a tabela acima como uma breve síntese da proposta de Aubert (1998), que é adotada por este trabalho apenas para assegurar que a análise do próximo capítulo seja realizada com descrições e argumentos mais consistentes a respeito das estratégias utilizadas pelos tradutores. Além disso, as estratégias sugeridas podem surgir na tradução de forma híbrida, acompanhadas umas das outras, não havendo exclusividade no uso de cada uma. O modelo proposto é, além de tudo, apenas um entre vários propostos para a descrição comparada das estruturas de um texto fonte e seu texto alvo correspondente, portanto não deve ser entendido como um modelo universal, mas nada mais que o escolhido para a realização desta pesquisa (Aubert, 1998, p. 110 e 111).

Este modelo foi selecionado por ser eficaz ao estabelecer estratégias para a resolução de problemas específicos na tradução, além de possuir definições claras e concisas, vantajoso para este trabalho já que um estudo mais aprofundado dessas estratégias não é o foco central desta pesquisa. Contudo, essas estratégias servem, de forma generalizada, para todos os tipos de tradução, sendo necessário se ater às especificidades de tradução de quadrinhos (especialmente dos mangás) e de dublagem (que será mencionada em seguida).

## 2.4 A tradução para dublagem e as gírias

Como já mencionado, a dublagem de *One Piece* no Brasil é realizada pelo estúdio UniDub, localizado em São Paulo, e está disponível nas plataformas de *streaming* Netflix (com 381 episódios até a publicação desta pesquisa), HBO Max e Crunchyroll (ambas com 130 episódios até a publicação desta pesquisa). Os processos de tradução para dublagem como o de *One Piece* se enquadram dentro da área de pesquisa conhecida como Tradução Audiovisual (TAV), e é válido saber algumas características gerais dessa área para que seja possível compreender como funciona o processo de dublagem.

O fim do século XX representou uma transformação na maneira com que lidamos com a tecnologia. O surgimento de aparelhos eletrônicos modernos, como as fitas cassetes e, em seguida, os DVDs, assim como a criação da internet, mudaram drasticamente a forma em que as produções audiovisuais são consumidas, migrando das salas de cinema para dentro de casa. Essa evolução tecnológica também foi refletida na tradução, que precisou se adaptar para conseguir atender às diferentes modalidades de produções audiovisuais que passaram a existir (Díaz Cintas; Nikolić, 2018, p. 2-3).

As produções audiovisuais têm um caráter polissemiótico, ou seja, são compostas por mais de um código, que devem ser levados em conta durante a tradução: o escrito (legendas e sinais escritos na imagem), o oral (diálogo, vozes de fundo e letras de música), o musical (trilha sonora e efeitos sonoros) e o visual (composição e fluxo da imagem) (Gottlieb, 1997, p. 89, *apud* Silva, 2009, p. 15; Barros; Puertas, 2017, p. 413). Para que o conteúdo seja compreendido de forma satisfatória, o público deve decodificar e assimilar esses códigos e seus significados. É aí que entra a tradução audiovisual, como uma ferramenta para auxiliar os espectadores a fazerem essa decodificação com êxito.

Em sua essência, a tradução audiovisual carrega a ideia de acessibilidade, em que o objetivo do processo tradutório é ultrapassar a barreira linguística ou sensorial e facilitar o acesso a uma fonte de informação e entretenimento, seja através de uma tela ou não, tanto por meios interlinguais quanto intralinguais e intersemióticos, de acordo com a taxonomia de Jakobson (1959) (Franco; Araújo, 2011, p. 4).

Assim, as pesquisadoras brasileiras Franco e Araújo (2011) estabelecem como pertencentes à tradução audiovisual as seguintes categorias:

- ❖ Legendagem
- ❖ Legendagem para Surdos e Ensurdidos (LSE)
- ❖ Legendagem Eletrônica (*surtitling*)
- ❖ Dublagem
- ❖ *Voice-over*
- ❖ Audiodescrição (AD)

É possível dizer que, dentre essas categorias, a dublagem é uma das mais conhecidas no Brasil, já que é amplamente utilizada na televisão brasileira para divulgar filmes e programas estrangeiros (Franco; Araújo, 2011, p. 8). Ela surgiu na mesma época em que o cinema falado, em meados da década de 1920, considerando que a exibição de filmes estrangeiros havia se tornado mais complicada já que as plateias não entendiam o idioma falado pelos atores. Para que não houvesse perda dos lucros internacionais, a indústria cinematográfica norte-americana logo propôs soluções para o problema, entre elas, a dublagem. Inicialmente, as primeiras dublagens foram severamente criticadas, principalmente por seus aspectos técnicos serem de má qualidade: não havia sincronia da fala com os movimentos dos lábios e de articulação dos personagens, a interpretação dos atores não estava à altura do padrão de qualidade esperado, a qualidade do som era ruim e assim por diante. Com o tempo, entendeu-se a importância de estabelecer técnicas e padrões de qualidade para a realização da dublagem, e a prática se desenvolveu até que se tornasse o que conhecemos hoje (Chaume, 2019, p. 23).

Estima-se que a dublagem chegou no Brasil na década de 1930, e o primeiro filme que se tem registros de haver sido dublado foi o clássico *A Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), dos estúdios Disney, cuja versão original infelizmente foi perdida com o passar do tempo. Os primeiros filmes dublados no Brasil eram majoritariamente da Disney, já que o grande empresário brasileiro Herbert Richers, conhecido pelo seu estúdio homônimo, era amigo pessoal de Walt Disney e de Silvio Santos, dono da emissora de televisão SBT, facilitando a chegada desses filmes e sua distribuição no território brasileiro. O estúdio de Richers também foi responsável pela dublagem das famosas novelas mexicanas do SBT, como *Maria do Bairro* e *A Usurpadora* (Cézar; Immediato, 2017, p. 9).

Em 1961, durante o mandato do então presidente Jânio Quadros, foi assinada uma lei assegurando a obrigatoriedade da dublagem em todos os programas estrangeiros exibidos pela televisão, fazendo com que ela conquistasse um nível de importância ainda maior no país. Nessa época, outros estúdios de dublagem já haviam surgido e boa parte da programação estrangeira

exibida no Brasil já era dublada. A popularidade dessa prática se dá por alguns fatores: primeiro, a prática da legendagem era precária, trabalhosa e cara, pois era necessário colar cada letra individualmente no negativo do filme, já que as inovações tecnológicas aconteciam lentamente até então; segundo, a dublagem atendia um público muito maior, já que o número de analfabetos no país é numeroso (Cézar; Immediato, 2017, p. 9; Konecsni, 2018, p. 10; Franco; Araújo, 2011, p. 8).

Hoje, a prática da dublagem está consolidada no Brasil, mesmo que a realidade daquela época não seja mais um reflexo da realidade atual (apesar de o número de analfabetos do país continuar alto, com os avanços digitais a prática da dublagem hoje é mais cara e mais trabalhosa que a legendagem, que pode ser feita em qualquer computador a partir de *softwares* específicos para isso, enquanto a dublagem requer um estúdio, a contratação de atores e diretores de dublagem, além dos tradutores, revisores, entre outros). Cézar e Immediato (2017, p. 9) argumentam que isso acontece pelo hábito da população brasileira de consumir, desde a infância, programas e filmes dublados, cristalizando as vozes e o estilo de dublagem na memória coletiva do povo brasileiro, que possui ainda um papel auxiliar e instrutivo na formação de vocabulário, no reforço, na valorização e na preservação da língua e da cultura local.

A palavra “dublagem” vem do francês *doublage*, que significa “substituição de voz”. Ela pode ser definida como “uma tradução interlingual de um discurso oral para outro discurso oral, das falas dos personagens de um filme ou programa de ficção pré-gravado” (Franco; Araújo, 2011, p. 8), ou seja, sua lógica é baseada no conceito de oralidade (assim como as histórias em quadrinhos, que tentam recriar aspectos da oralidade na modalidade escrita). Ao contrário do *voice-over*, ela é feita substituindo o discurso oral estrangeiro, que é eliminado completamente, pelo discurso oral da língua alvo. Uma das características mais importantes da dublagem é a necessidade de sincronismo, principalmente do sincronismo labial (ou *lip-sync*). Caso o que estiver sendo dublado não tenha sincronia, poderá causar problemas no entendimento do programa ou filme, destruir os efeitos estéticos idealizados pelos criadores originais, ou simplesmente se tornar um grande incômodo para o público, que não vai conseguir apreciar a obra como deveria (Schwarz, 2011, p. 4).

O espectador, ao perceber uma não sincronização entre imagem e som ou um timbre de voz que não combine com a personalidade e aparência física das personagens, uma prosódia que não combine com o gesto interpretado, causará um afastamento da realidade pretendida na linguagem cinematográfica, deixando de atuar no campo afetivo para dar espaço ao intelectual, assim desinteressando aquele que o assiste (Lapastina, 2019, P. 33).

Para evitar esse problema, Schwarz (2011, p. 4) aponta os cinco tipos diferentes de sincronia importantes para a dublagem:

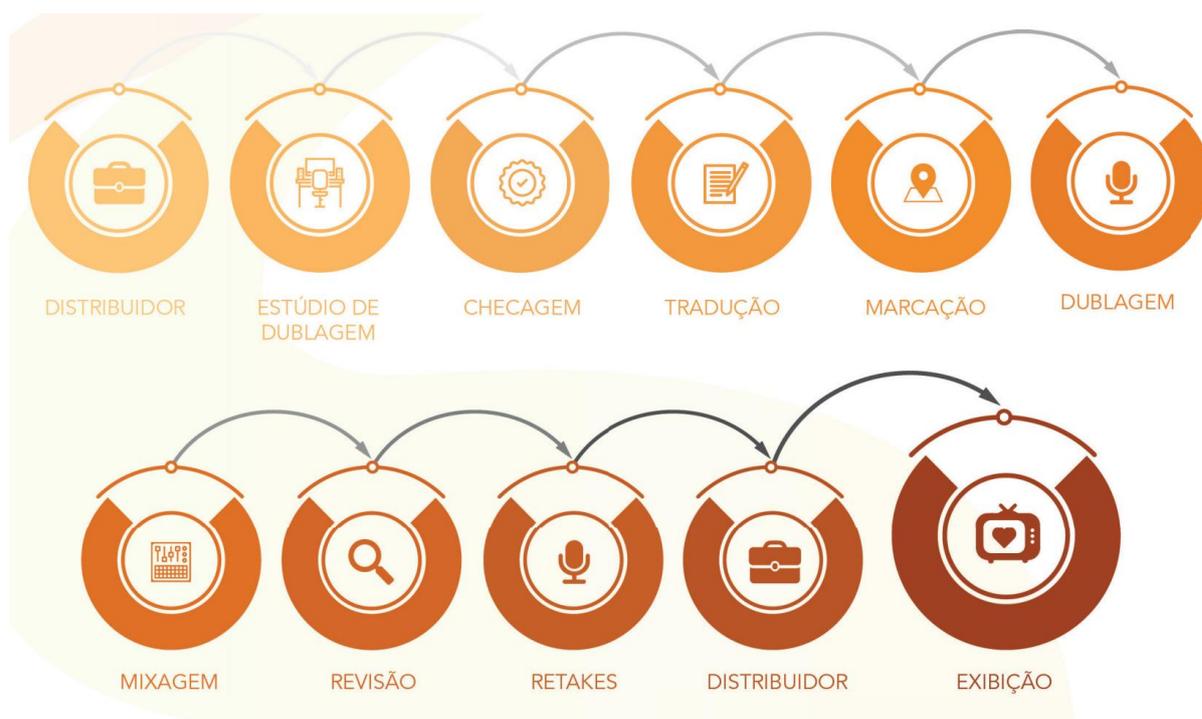
- ❖ **Sincronia labial:** os sons do texto fonte e do texto alvo devem corresponder uns aos outros, considerando também diferentes ângulos da câmera. Dependendo do material, é possível ter certa liberdade na tradução, que os tradutores e dubladores aproveitam para acrescentar fonemas que não são exatamente idênticos àqueles do material original.
- ❖ **Sincronia cinética:** ocorre quando as expressões faciais e os gestos estão sincronizados com a fala, de acordo com a interpretação do ator, que possui um ritmo específico de fala e enfatiza palavras diferentes no texto.
- ❖ **Sincronia de conteúdo:** ocorre quando o conteúdo semântico do texto da língua alvo é igual ao do texto da língua original, havendo uma resolução de todos os desafios tradutórios até chegar neste ponto.
- ❖ **Sincronia de personagens:** descreve o grau de correspondência entre a voz do dublador (timbre, ritmo, sonoridade etc.) com a do ator original, sendo uma questão, mais que tudo, psicológica.
- ❖ **Isocronia:** diz respeito ao alinhamento completo dos movimentos visuais com a percepção oral, que, caso não exista, pode distrair o espectador.

Dessa forma, a sincronia é um fator crucial para a dublagem, e a equipe por trás de cada trabalho deve estar atento a todos esses quesitos. Franco e Araújo apontam ainda outro aspecto necessário para promover credibilidade à dublagem:

A necessidade de *make believe* produzida pela dublagem não é apenas promovida pelo sincronismo labial, mas também pela voz escolhida para representar cada personagem na cultura de chegada, que deve se assemelhar à voz do ator/atriz que o representa, e pela interpretação que lhe é dada no contexto fílmico. Por causa disso, os dubladores são atores credenciados, uma vez que a ficção exige uma encenação de voz, a mimetização da dramaticidade do texto-fonte e não apenas uma locução do texto traduzido. A ilusão fabricada pela dublagem de que tal voz feminina ou masculina no português brasileiro pertence a tal ator/atriz estrangeiro(a) se reflete no choque que já sentimos ao ouvir uma voz diferente vinda da boca desse ator ou atriz, o que geralmente provoca reações negativas de ardorosos fãs e espectadores (Franco; Araújo, 2011, p. 9).

Por conta desses fatores, a tradução não é o único aspecto levado em consideração quando analisamos a dublagem de um filme ou programa, já que ela passa por uma série de transformações desde ser feita inicialmente pelo tradutor, chegar no estúdio de dublagem, onde o diretor de dublagem deve analisar se as escolhas tradutórias permitem ou não os diversos tipos de sincronia na obra, fazendo alterações no texto original da tradução, até, por fim, ser exibida ao público. Devido à sua influência na tradução, torna-se relevante, portanto, descrever o contexto do processo de realização da dublagem para compreendermos os dados analisados:

**Figura 8 -** Processo de realização da dublagem.



**Fonte:** Cézár e Immediato (2017, p. 12).

As dubladoras e especialistas em dublagem Cézár e Immediato (2017, p. 12) explicam que o fluxo de dublagem geralmente ocorre conforme apresentado na figura 8, se estendendo por onze etapas. Em alguns casos, alguma etapa pode acontecer antes ou depois do previsto (por exemplo, a revisão pode ser feita logo depois da tradução), ou alguma etapa pode ser pulada (como a revisão ser feita junto com a mixagem) ou acrescentada. Porém, em geral, o processo de dublagem ocorre da seguinte forma (Cézár; Immediato, 2017, p. 12 e 13; Araújo, 2000, p. 48-53; Konecsni, 2016, p. 32; Barros, 2006, p. 62):

**1) Distribuidor:** algum distribuidor ou alguma emissora com a intenção de disponibilizar alguma produção audiovisual com áudio dublado escolhe um estúdio e encomenda a dublagem;

**2) Estúdio de dublagem:** o estúdio escolhido recebe o material do cliente (nome dado àquele distribuidor ou àquela emissora), junto com uma lista de palavras proibidas, regras de vocabulário e restrições a serem seguidas;

**3) Checagem:** o estúdio checa se o material recebido (isso inclui o roteiro, o vídeo e a trilha de áudio) está completo e adequado para ser enviado para a tradução;

**4) Tradução:** é feita a partir do material fornecido pelo cliente, como o roteiro ou gravação de áudio, e o tradutor deve traduzir todos os sons reproduzidos em tela (exclamações, risadas, acessos de tosse e outros ruídos pessoais etc.), tendo cuidado para que a tradução tenha o mesmo número de sílabas do original e marcando os anéis/loops<sup>19</sup>, que vão ajudar para a sincronia ficar perfeita durante a gravação. Nesse momento, o tradutor precisa se preocupar com a sincronia de conteúdo, fazendo questão de que exista fidelidade à mensagem do original em um texto coerente, natural e fluido;

**5) Marcação:** o tradutor entrega o texto traduzido ao diretor de dublagem ou ao marcador, para que seja feita a divisão do texto conforme os anéis/loops, que serão distribuídos entre os atores escolhidos para fornecer as vozes para aquela dublagem, sendo que é o cliente quem tem o aval final do elenco;

**6) Dublagem:** é nesta etapa que ocorrem as gravações da dublagem, cujo tempo necessário varia de acordo com a duração do material, com a qualidade dos dubladores e com o prazo estipulado pelo cliente. O processo de gravação envolve não apenas a performance dos atores, mas as decisões tomadas pelo diretor de dublagem, que podem alterar o trabalho feito pelo tradutor caso existam problemas com o sincronismo. Para a gravação, cada dublador grava suas falas separadamente, dividindo o estúdio apenas com o diretor de dublagem;

**7) Mixagem:** diz respeito à combinação da gravação dublada com as imagens do material original;

**8) Revisão:** a dublagem é revisada pelo diretor, pelo editor e pelos técnicos de sonoplastia e de mixagem, e, caso necessário, levará a possíveis correções de pós-produção;

---

<sup>19</sup> Nome que se dá a cada bloco de 20 segundos da obra a ser dublada, que também serve de parâmetro para pagamento. O "Anel" (utilizado em São Paulo) ou "Loop" (utilizado no Rio de Janeiro) vem do uso de filmes em "celuloide" rodados nos projetores, que, ao serem colados uns com os outros, formavam um anel. Atualmente, são utilizados softwares de computador em que os anéis já são marcados eletronicamente. Apesar disso, o termo se mantém até hoje (Barros, 2006, p. 62).

**9) Retakes:** dependendo do caso, pode ser necessário realizar novas gravações com os dubladores;

**10) Distribuidor:** o produto finalizado é revisado novamente pelo cliente do início ao fim, averiguando se não há nenhum erro, nenhuma fala ausente, erros de pronúncia ou qualquer detalhe de finalização. Caso haja algum problema, podem ser feitas novas mixagens e gravações, até que a dublagem seja aprovada;

**11) Exibição:** o produto é distribuído para exibição às salas de cinema, plataformas de *streaming*, canais de televisão, entre outros.

Considerando os conceitos apresentados, há alguns padrões de qualidade que determinam uma boa tradução para dublagem, como especificado por Chaume (2007): sincronização labial adequada, diálogos que soam naturais (superando as expectativas da língua original, criando um diálogo plausível e realista), coesão entre o que está sendo dito e o que está sendo visto (havendo uma relação entre o enredo e os diálogos), fidelidade ao texto original, sonorização adequada (relativos aos aspectos técnicos de som, como a versão original estar completamente removida e o volume e a qualidade estarem adequados), dubladores cujas vozes combinam com os personagens e interpretações convincentes (que soem naturais). Apesar de a qualidade da dublagem não ser o foco desta pesquisa, é válido entendermos o que faz de uma dublagem algo excelente, para que seja possível fazer uma análise crítica do *corpus* estudado.

Compreendendo o processo em que a dublagem é realizada, é possível concluir que a tradução feita originalmente pelo tradutor e a tradução que é exibida não são necessariamente a mesma, aliás quase sempre são feitas alterações nessas primeiras traduções, em prol do sincronismo e da naturalidade na fala, havendo nela intervenções do diretor de dublagem, dos próprios dubladores e, principalmente, do cliente. Esse fator deve ser levado em consideração durante a análise dos trechos dublados de *One Piece*. Entretanto, Cézár e Immediato (2017, p. 26) enfatizam que uma boa dublagem começa na tradução, já que o roteiro que será interpretado pelos dubladores e possivelmente modificado pelo diretor e pelo cliente será aquele feito pelo tradutor.

O trabalho do tradutor para dublagem se assemelha bastante ao trabalho de um roteirista, já que ambos devem preparar um roteiro para uma produção audiovisual, que deverá ser interpretado pelos atores da forma mais natural, espontânea e plausível possível, nesse caso respeitando as limitações da dublagem, como os vários tipos de sincronia e as exigências do cliente. Os diálogos da dublagem devem parecer diálogos legítimos da língua alvo, exigindo um nível de criatividade e improvisação grande do tradutor, dos atores e do diretor de dublagem

(Baños-Piñero; Chaume, 2009). Por conta disso, os tradutores e roteiristas utilizam uma série de recursos linguísticos para que seus diálogos pareçam espontâneos, o que Chaume (2001) chama de “oralidade pré-fabricada”.

Chaume (2001, p. 82) considera que os textos audiovisuais possuem um discurso oral pensado e elaborado de acordo com convenções específicas, feitos de forma controlada, o que faz deles pré-fabricados. A oralidade pré-fabricada, semelhante à oralidade fingida analisada anteriormente, é mais compacta e mais coesa do que a fala espontânea, que é mais oscilante e menos sistemática.

Outra peculiaridade estonteante do diálogo falado é justamente isso: ele é falado, não escrito. Mais precisamente, ele é escrito para que pareça falado. As pessoas pausam, organizam seus pensamentos, recomeçam, limpam as gargantas, redirecionam os percursos sintáticos. Tais anacolutos, considerados mal estilizados e mal pensados nos textos escritos, são exatamente o que faz do diálogo falado algo animado, plausível, autêntico e humano (Whitman-Linsen, 1991, p. 31-32 *apud* Chaume, 2001, p. 80).<sup>20</sup>

O autor apresenta ainda recomendações específicas para a formação dessa oralidade pré-fabricada na dublagem, com base nas diretrizes linguísticas de dublagem e de legendagem estabelecidas pela televisão de Catalunha, na Espanha, que também podem ser aplicadas neste trabalho:

### **1. Níveis da língua:**

- Nível gramatical: uso de sintaxe pouco complexa;
- Nível léxico-semântico: uso de vocabulário simples;
- Nível prosódico: uso de pronúncia clara.

### **2. Registros linguísticos:**

- Aconselha-se evitar dialetos, cultismos e anacronismos;
- Também aconselha-se adequar os personagens ao registro linguístico que convencionalmente tenham designado.

### **3. Gêneros audiovisuais:**

- Para gêneros de ficção, recomenda-se:
  - a. Uso de um registro coloquial;

---

<sup>20</sup> One more unhinging peculiarity of spoken dialogue is precisely that: it is spoken and not written. More accurately, it is written to sound spoken. People pause, collect their thoughts, begin again, clear their throats, change paths halfway down the syntactical road. Such anacolutha, deemed bad style and poorly thought out in a written text, are exactly what make a spoken dialogue animated, credible, authentic, and human. (Whitman-Linsen, 1992:31-32)

- b. Não utilizar marcas características do registro oral (dúvidas, hipérbatos, anacolutos etc.) se não forem significativos para a descrição do personagem;
- c. Uso de frases curtas;
- d. Uso de justaposição;
- e. Preferência por orações ativas ao invés de passivas;
- f. Focar na informação;
- g. Uso ampliado de elipses;
- h. Uso ampliado de dêixis;
- i. Uso de estruturas conversacionais estereotipadas;
- j. Uso de clichês.

Dessa forma, é possível utilizar essas diretrizes para criar um texto oral mais plausível, que se assemelha a um discurso oral espontâneo. Existem ainda outros artifícios úteis na criação de uma oralidade pré-fabricada, como as gírias. As gírias são utilizadas na tradução para aproximar o espectador ao contexto brasileiro, mesmo que não exista nenhuma gíria no original, como acontece em *One Piece*. No original, em muitos casos não são utilizadas gírias, mas recursos linguísticos que indicam um tom informal na fala do personagem, o que na tradução para dublagem é substituído por uma gíria brasileira, trazendo ao discurso oral da dublagem uma característica caricata. No exemplo da figura 9, extraído do episódio 325, o personagem utiliza a gíria “pé no saco” para se referir ao seu inimigo, quando no original é dito apenas o nome do inimigo, sem nenhuma adjetivação:

**Figura 9** - Exemplo de gíria utilizada na tradução de *One Piece*.



**Fonte:** Captura de tela da Netflix.

As gírias são um fenômeno da Sociolinguística característico da linguagem (geralmente informal) de um grupo social específico, e são utilizadas como recurso de expressividade em uma grande variedade de situações de interação (Preti, 2007, p. 1). “O uso de gírias garante a identificação de um grupo cujos membros compartilhem [sic] certas características, como um gosto particular por determinada tendência ou moda, ao mesmo tempo em que excluem os demais indivíduos” (Santos, 2014, p. 63). De acordo com o *Houaiss Dicionário Eletrônico de Língua Portuguesa*<sup>21</sup>, as gírias costumam ser vocabulários ricos em idiomatismos metafóricos, jocosos, elípticos, ágeis e mais efêmeros que os da língua tradicional. Preti (2007) argumenta que as gírias estão também relacionadas à visão que o falante manifesta do mundo em que vive, expressando sentimentos, opiniões, julgamento crítico, entre outros.

O percurso semântico do vocábulo gírio mostra que ele se torna um recurso importante, principalmente para expressar sentimentos como crítica, ironia, ridículo, desprezo, humor (não raro, humor negro, como presunto, para cadáver, na linguagem marginal, o que rompe com o respeito que a morte tem para a sociedade em geral). A gíria serve, também, para marcar denúncia, oposição aos valores tradicionais (Preti, 2007, p. 4).

Existe uma tendência comum de confundir a gíria com outros conceitos semelhantes, como os regionalismos, jargões, dialetos, expressões idiomáticas, entre outros. Valadares (2011, p. 30 e 31) explica que as gírias são “códigos secretos” existentes nos modos de interação de um determinado grupo, se diferenciando dos regionalismos, que, ao contrário das gírias, estão

<sup>21</sup> Disponível em: <<https://houaiss.uol.com.br/>>. Acesso em: 05 jun. 23.

demarcados por regiões linguístico-geográficas. Os jargões dizem respeito ao vocabulário técnico de determinada profissão. Já os dialetos são uma variante da língua que leva em conta aspectos extralinguísticos comuns de um grupo de usuários, dependendo do contexto social em que está inserido (região, classe social, geração, faixa etária, gênero etc.), enquanto as expressões idiomáticas possuem colocações e estruturas sintáticas fixas (Valadares, 2011, p. 30 e 31; Santos, 2014, p. 56-57).

- a) “gíria não é um vocábulo restrito geograficamente [...]”;
- b) “gíria não é jargão, o vocabulário usado em determinada área de negócios, profissão, por pessoas que compartilham um mesmo interesse ou hobby”;
- c) “gírias são bastante coloquiais. Elas pertencem à parte oral da língua e raramente são escritas, exceto em citações diretas de falas”;
- d) “embora gírias carreguem certa nuance de modismo, [...] Creswell e [...] MacDavid [...] diferenciam gírias de palavras da moda”;
- e) “gírias não são construções gramaticais ‘impróprias’ [...]”;
- f) “Jargão e calão, a língua especializada e algumas vezes secreta de ladrões e outros grupos que operam às margens da lei, têm contribuído com muitos itens para as gírias genéricas e vocabulário coloquial da língua inglesa.”
- g) “as gírias são principalmente palavras e grupo de palavras, embora linguagem corporal e sons usados sejam frequentemente importantes para veicular o significado das gírias”; e
- h) “sintaxe ou estruturas frasais não são importantes para a definição de gírias” (Eble, 1996 *apud* Santos, 2014, p. 75).

As gírias também apresentam aspectos linguísticos ligados aos personagens, tornando a forma como eles se expressam distintas entre si. Ou seja, as gírias podem ser signos identificadores da linguagem dos personagens, manifestando nela o que a Sociolinguística chama de variáveis independentes (gênero, idade, posição geográfica, classe social etc.). Por conta disso, o tradutor deve ser cuidadoso ao traduzir um texto que contém gírias, cujas variáveis podem se tornar mais ou menos facilmente identificáveis, dependendo da escolha tradutória. Também deve-se ter cuidado ao adicionar gírias em um texto que originalmente não as contém, correndo o risco de atribuir aos personagens variáveis que eles não possuem. Em ambos os casos, há uma alteração na caracterização original dos personagens, portanto interferindo na sincronia de conteúdo (Santos, 2014, p. 54; Preti, 2007, p. 6).

Assim, para este estudo, utilizamos a mesma a definição de gíria que Santos (2014):

[são] palavras individuais ou agrupadas que apresentam paradigma e não necessariamente têm sequência sintática cristalizada (o que as diferencia das expressões) de caráter efêmero e significado velado pertencentes à língua oral (mas que podem ser transcritas, sem deixar de pertencer ao meio oral) e não usadas na língua padrão oficial, mas em situações de interação social manifestando identificação com um grupo, tendência ou moda, ao mesmo tempo que exclui os demais indivíduos (Santos, 2014, p. 73).

Neste trabalho, o foco está nas gírias presentes na dublagem do animê em questão, portanto nos limitamos a analisar apenas essas gírias, apesar de haver situações em que podemos encontrar exemplos de regionalismos, e apesar de os dialetos e registro influenciarem nas escolhas lexicais das gírias. Alguns exemplos de gírias encontradas na dublagem são: “dar migué”, “bater um rango”, “encanar”, “pagar pato”, “gratiliz”, “meter o pé”, “bufunfa”, “xarope”, “rabo de saia”, entre muitas outras.

Com relação ao uso na dublagem de expressões específicas de grupos sociais, sejam gírias, regionalismos ou outros, Cézár e Immediato (2017) comentam:

Diversas pessoas [nos] perguntam que dialeto brasileiro devemos usar e se podemos privilegiar por um regionalismo ou outro em nossas traduções. A questão é a seguinte: a dublagem será passada no Brasil inteiro. Nossa escolha de vocabulário tem que se fazer entendida em todos os cantos e interiores do nosso país, por isso o bom senso é fundamental nessa hora. Como os polos centralizadores da dublagem brasileira são Rio de Janeiro e São Paulo, é comum que uma característica ou outra dessas regiões prevaleçam, no entanto o tradutor precisa ser cuidadoso para não causar estranhamento em outras regiões com suas próprias escolhas (Cézár; Immediato, 2017, p. 40).

Sendo assim, retomando a discussão da seção anterior sobre *habitus*, é fato que o tradutor traz para sua tradução os valores culturais e as ideologias relacionadas às suas vivências, porém, também na dublagem, é necessário que ele considere todo o público que irá consumir aquela obra, utilizando termos mais abrangentes.

## Da batalha à vitória

Neste capítulo, analiso os fragmentos do animê e do mangá cuja tradução contém gírias, e como as traduções se comparam uma com a outra, levando em consideração o texto original. Para fazer a definição das gírias durante a análise, de forma que auxilie o leitor a interpretar as frases da maneira mais adequada, utilizo principalmente o site *Dicionário Informal*<sup>22</sup>, um dicionário eletrônico que coleta expressões informais da língua portuguesa, especialmente do Brasil, em que os próprios usuários adicionam suas definições, de acordo com o contexto em que estão inseridos, em uma “iniciativa de documentar on-line a evolução do português”. Conforme a necessidade, por exemplo, se não houver entrada de um termo no *Dicionário Informal*, outros dicionários também são utilizados, como *Dicio*<sup>23</sup> e *Michaelis*<sup>24</sup>.

A análise é feita com o uso de tabelas, que exibem todos os fragmentos com gírias encontrados nos episódios do animê, ou, ocasionalmente, nos capítulos dos mangás, assim como o texto original, tanto do animê como do mangá. As tabelas utilizadas neste capítulo estão resumidas para um entendimento mais fácil, mas as informações completas sobre os fragmentos encontrados podem ser vistas no apêndice, para que haja transparência e clareza nos dados coletados na análise. As informações encontradas nas tabelas do apêndice incluem: temporada, episódio, número do fragmento, minutagem, tradução da dublagem, original do animê, original do mangá, tradução do mangá, capítulo e volume. Também incluo no apêndice informações mais detalhadas sobre os detalhes técnicos da obra, sobre os episódios selecionados para a análise e uma tabela com todas as gírias encontradas na análise.

A partir da apresentação das tabelas, faço comentários sobre o que pode ser observado em cada episódio, por exemplo, quantas gírias foram encontradas no episódio, se existem gírias na tradução do mangá e, caso existam, quais e quantas são em comparação com o animê, se o texto original do animê e do mangá se assemelham, se a tradução do mangá prioriza o respeito à norma padrão da língua portuguesa ou se prioriza o efeito da oralidade no texto, sempre levando em conta as estratégias de Aubert (1998), vistas anteriormente. Apesar da quantidade de gírias encontradas em cada fonte ser relevante para a análise, as gírias só são registradas uma única vez. Ou seja, caso uma gíria seja repetida no mesmo episódio ou em um episódio diferente,

---

<sup>22</sup> Disponível em: <<https://www.dicionarioinformal.com.br/>>. Acesso em: 20 jun. 23.

<sup>23</sup> Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/>>. Acesso em: 20 jun. 23.

<sup>24</sup> Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/>>. Acesso em: 20 jun. 23.

ela não é registrada novamente, já que algumas gírias são utilizadas com muita frequência (caso isto ocorra, são feitos avisos durante a análise) e analisar seu uso repetidamente é contraprodutivo para os fins desta pesquisa. Por fim, com o decorrer da análise, comparo também como as escolhas tradutórias se desenvolveram durante os episódios e entre as temporadas, como elas se distinguem e se transformam ao longo dos dois anos em que o animê foi traduzido.

### 3.1 Contextualização da obra

Antes de partir para a análise, é importante contextualizar a obra de onde o *corpus* foi retirado, para que seja possível entender melhor o contexto em que os fragmentos se inserem.

A origem de *One Piece* está em seu mangá, cujo primeiro capítulo foi publicado em 19 de julho de 1997, na revista *Weekly Shōnen Jump*, da editora Shueisha. Escrito e desenhado por Eiichiro Oda, a obra é um *remake* do primeiro *one-shot*<sup>25</sup> do autor, *Romance Dawn*, criado por ele aos 17 anos de idade, e que fez ele ganhar a atenção dos editores. Em 1997, foi confiado a Oda um espaço na revista, onde ele começou a publicar semanalmente o mangá *One Piece*, se inspirando em *Romance Dawn* e alterando apenas alguns detalhes. O primeiro capítulo do mangá foi, inclusive, intitulado *Romance Dawn*, traduzido para o português como “O amanhecer de uma aventura”. Os capítulos iniciais da obra chamaram a atenção do público e alavancaram a popularidade da série, que recebeu uma célebre adaptação para animê poucos anos depois.

O animê estreou em 20 de outubro de 1999, produzido pelo estúdio Toei Animation e exibido no Japão pela emissora Fuji Television, adaptando fielmente a história do mangá criada por Oda, que também contribuiu com a produção do animê. Vale destacar que a adaptação do Toei não foi a primeira a ser feita, já que o estúdio Production I.G. já havia tentado adaptar a obra para as telas em 1998, mas não obteve o sucesso esperado. Entretanto, a Toei Animation conseguiu que a sua série de animação tivesse grande popularidade, resultando em mais de mil episódios, quinze adaptações cinematográficas e diversos especiais para a televisão.

---

<sup>25</sup> Mangá que possui apenas um único capítulo ou volume.

**Figura 10** - Adaptação para animê do estúdio Production I.G.



**Fonte:** Anime Corner (site).<sup>26</sup>

Com o sucesso da obra, *One Piece* já foi adaptado para livros, jogos eletrônicos, jogos de cartas, programas de variedade e, mais recentemente, uma série em *live-action*, distribuída pela Netflix e lançada em agosto de 2023. Além disso, produtos relacionados à obra são comercializados em abundância, como brinquedos infantis, bonecos de colecionador, itens de vestuário, chaveiros, cartazes, itens de papelaria, itens de decoração e muito mais. As músicas utilizadas no animê também fazem muito sucesso (a música de abertura original, *We Are!*, já ganhou seis novas versões), e diversos CDs de *One Piece* já foram disponibilizados à venda. No Japão, um parque temático da obra foi instalado na *Tokyo Tower*, em Tóquio, entre 2015 e 2020, sendo fechado permanentemente devido às restrições da pandemia de COVID-19. O parque foi um grande ponto turístico no país, promovendo diversas atrações imersivas aos visitantes. Também foram erguidas estátuas dedicadas aos personagens da obra na cidade de Kumamoto, em Kyushu, como agradecimento ao apoio financeiro que Oda deu à revitalização da cidade, que é sua cidade natal, após os terremotos que a atingiram em 2016.

---

<sup>26</sup> Disponível em: <<https://animecorner.me/one-piece-first-anime-ova-from-1998-gets-revival-stream/>>. Acesso em: 20 jun. 23.

**Figura 11** - Estátuas dos personagens de *One Piece* na Tokyo Tower.



**Fonte:** Trip Advisor (site).<sup>27</sup>

Atualmente, até a data de publicação deste estudo, o mangá tem exatamente 1.100 capítulos e 107 volumes publicados, enquanto o animê já exibiu 1.086 episódios. Portanto, o enredo da obra é extenso e complexo, sendo dividido em duas partes: A Saga Supernovas (capítulo 1 ao 597, episódios 1 ao 516) e A Saga do Novo Mundo (capítulo 598 ao atual, episódios 517 ao atual). A dublagem brasileira do estúdio UniDub por enquanto só foi feita até pouco mais da metade da primeira parte da obra (episódio 381). Já o mangá traduzido pela editora Panini Comics está acompanhando os lançamentos do Japão, com a última edição publicada no Brasil sendo a de número 105 (até o capítulo 1.065).

Não cabe aqui explicar o enredo completo em detalhes, mesmo porque a análise só poderá abranger até onde a dublagem foi feita. Contudo, além da explicação já feita na introdução, vale fazer um resumo dos elementos mais relevantes para a contextualização da primeira parte da obra.

<sup>27</sup> Disponível em: <[https://www.tripadvisor.com.br/Attraction\\_Review-g14129730-d7804866-Reviews-TOKYO\\_ONE\\_PIECE\\_TOWER-Shibakoen\\_Minato\\_Tokyo\\_Tokyo\\_Prefecture\\_Kanto.html](https://www.tripadvisor.com.br/Attraction_Review-g14129730-d7804866-Reviews-TOKYO_ONE_PIECE_TOWER-Shibakoen_Minato_Tokyo_Tokyo_Prefecture_Kanto.html)>. Acesso em: 20 jun. 23.

Utilizo como base para o resumo a descrição atualizada do site Fandom<sup>28</sup>: “Vinte e dois anos antes do início da história, o Rei dos Piratas, Gol D. Roger, foi executado. No entanto, antes de sua morte, ele revelou a todos que seu tesouro, o *One Piece*, estava escondido no final da *Grand Line*. Isso inspirou as pessoas a se tornarem piratas e navegarem em direção ao tesouro, iniciando a Grande Era dos Piratas. Doze anos depois, um menino do *East Blue* chamado **Monkey D. Luffy** sonhou em encontrar o *One Piece*, mas perdeu a habilidade de nadar depois de comer uma *akuma-no-mi*, a fruta do diabo, o que lhe deu a capacidade de esticar o corpo como borracha. Luffy ganhou de presente um chapéu de palha do pirata Shanks, um dos quatro piratas mais poderosos do mundo, e fez a promessa de que devolveria o chapéu assim que se tornasse um pirata e superasse Shanks. Mais dez anos se passaram e Luffy partiu para o mar, aos 17 anos. Sua notoriedade começou a crescer quando ele formou os Piratas do Chapéu de Palha e derrotou alguns dos piratas mais importantes do *East Blue*. Ele recrutou quatro tripulantes: **Roronoa Zoro**, combatente que buscava se tornar o maior espadachim do mundo, **Usopp**, atirador que buscava se tornar um bravo guerreiro do mar, **Sanji**, cozinheiro que buscava encontrar um mar escondido conhecido como *All Blue*, e **Nami**, navegadora que sonhava em desenhar um mapa-múndi. Os Piratas do Chapéu de Palha entraram na *Grand Line* e derrotaram diversos piratas infames, chamando a atenção de oficiais de alto escalão do Governo Mundial e ganhando alguns companheiros de tripulação no processo: **Tony Tony Chopper**, médico que buscava curar todas as doenças, **Nico Robin**, uma misteriosa arqueóloga, **Franky**, carpinteiro naval que queria construir um navio que fosse capaz de dar a volta ao mundo, e **Brook**, um esqueleto que queria se reunir com Laboon, uma baleia de quem sua antiga tripulação era amiga há muitas décadas. Enquanto os Piratas do Chapéu de Palha se aventuravam em suas viagens, um pirata conhecido como Barba Negra captura Portgas D. Ace, irmão adotivo de Luffy, e o entregou ao governo para ser executado. Luffy descobriu sobre a execução iminente de Ace e decidiu ir salvá-lo sem sua tripulação, ocasionando em uma guerra. A guerra estourou em *Marineford* quando Barba Branca, outro dos quatro piratas mais poderosos do mundo e capitão de Ace, liderou sua tripulação em uma batalha contra a Marinha, e mais tarde Luffy se juntou a eles. Luffy conseguiu libertar Ace, mas Ace foi morto após salvar Luffy de um dos almirantes da marinha. Angustiado por sua incapacidade de salvar seu irmão, Luffy enviou uma mensagem para sua tripulação dizendo-lhes para treinarem e ficarem mais fortes por dois anos antes de se reunirem, para que pudessem continuar suas aventuras com uma força maior do que nunca.”

---

<sup>28</sup> Disponível em: <[https://onepiece.fandom.com/pt/wiki/One\\_Piece\\_\(Mang%C3%A1\)](https://onepiece.fandom.com/pt/wiki/One_Piece_(Mang%C3%A1))>. Acesso em: 20 jun. 23.

Em meio ao enredo principal, a obra também aborda temas sociais de relevância para o mundo real, com um caráter didático e informativo, apesar de ser integrado ao enredo e não ter uma natureza moralista. Alguns exemplos de temas já abordados na obra são: censura, elitismo classista, corrupção, vício às drogas, desigualdade social, desigualdade de gênero, eugenia, genocídio, isolacionismo, racismo, xenofobia, escravidão, tráfico humano, opressão, poluição, pobreza, pandemia, senso de justiça, propaganda, guerra, dicotomia entre o bom e o mal, o certo e o errado, entre outros. Considerando que o público-alvo da obra é infantil, abordar esses temas de forma descontraída em uma série de fantasia é uma maneira louvável de educar jovens e adolescentes e incentivar o debate sobre esses temas, provando o valor social que *One Piece* também possui.

Assim como Luffy é considerado uma pessoa do bem, mesmo sendo um pirata, a Marinha toma muitas decisões duvidosas e dignas de um "vilão". Alguns personagens militares, no entanto, acabam questionando essas atitudes, como o fato de *passarem pano* para claras violações de direitos humanos (eles fazem vistas grossas ao leilão de escravos que acontece em Sabaody, por exemplo). Por sorte, o Oda mostra que, embora a instituição seja corrupta, há pessoas lá dentro se esforçando em mudar as coisas, como o almirante Fujitora ou a Tashigi (Garcia, Omelete, 2020).

Em negrito no resumo, é possível ver os principais personagens de *One Piece*, tripulantes dos Piratas do Chapéu de Palha, e suas características mais importantes. Além desses, acrescento na lista ainda o personagem Jinbe, que só se torna tripulante do grupo durante a segunda parte da obra, portanto não foi mencionado. Na figura seguinte, é possível ver o guia feito pela editora Panini Comics, que ela insere no começo de cada volume, sobre os personagens principais, para que os leitores possam refrescar a memória e entender melhor a história, caso haja necessidade. No guia da figura apresentada, retirado do volume 102, os personagens se encontram em uma ilha que simula a época dos guerreiros samurai, o país de Wano. Por conta disso, cada personagem possui um pseudônimo (no guia, o nome com a fonte maior) no estilo do nome dos samurais e *ronin*<sup>29</sup> dessa época, bem como uma função dentro desse país, que estão descritos no guia da editora Panini Comics.

---

<sup>29</sup> Um *ronin* (vagabundo) era um samurai sem senhor, por ter sido despedido ou por seu senhor ter sido executado ou despromovido. Havia uma quantidade razoável deles no Japão do Período Tokugawa, que deambulavam pelo interior do país causando perturbações aos aldeãos e inquietando as autoridades (Henshall, 2004, p. 60).

Figura 12 - Lista de personagens de *One Piece*, edição 102, pela Panini Comics.

**PERSONAGENS**  
**BANDO DO CHAPÉU DE PALHA**

<p><b>Choppaemon</b> [Ninja] Tony Tony Chopper</p> <p>Melhorou ainda mais suas habilidades médicas no Reino Torino, além de ter feito outras pesquisas.</p> <p>[Médico] 100 berries</p>	 <p><b>Luffytaro</b> [Ronin] Monkey D. Luffy</p> <p>Sonha em ser o Rei dos Piratas. Treinou por dois anos, reuniu de novo o bando e rumou pro Novo Mundo!</p> <p>[Capitão] 1,5 bilhão de berries</p> 
<p><b>Orobi</b> [Geisha] Nico Robin</p> <p>Passou um tempo em Vertigo com o Líder do Exército Revolucionário, Dragon, pai de Luffy.</p> <p>[Arqueóloga] 130 milhões de berries</p> 	<p><b>Zorojuro</b> [Ronin] Roronoa Zoro</p> <p>Deixou seu orgulho de lado e pediu a Mihawk que o treinasse no caminho da espada.</p> <p>[Combatente] 320 milhões de berries</p> 
<p><b>Franosuke</b> [Carpinteiro] Franky</p> <p>Remodelou seu corpo e tornou-se o "Armored Franky" no País do Futuro, Baldimore.</p> <p>[Carpinteiro] 94 milhões de berries</p> 	<p><b>Onami</b> [Kunoichi] Nami</p> <p>Aprendeu muito sobre o clima do Novo Mundo na pequena Ilha do Céu de Weatheria.</p> <p>[Navegadora] 66 milhões de berries</p> 
<p><b>Ossudo</b> [Fantasma] Brook</p> <p>Depois de ser capturado por Braços-Longos e ir parar no Reino Teena Geena, tornou-se o superstar Soul King.</p> <p>[Músico] 83 milhões de berries</p> 	<p><b>Usohachi</b> [Vendedor de Óleo de Sapo] Usopp</p> <p>Treinou para ser o Rei dos Atiradores sob a tutela de Heraclesun, no Arquipélago Boin.</p> <p>[Atirador] 200 milhões de berries</p> 
<p><b>Jinbe</b> O Cavaleiro dos Mares [Ex-Shichibukai da Realeza]</p> <p>Homem extremamente honrado que ficou na retaguarda para que Luffy pudesse fugir da Big Mom.</p> <p>[Timoneiro] 438 milhões de berries</p> 	<p><b>Sangoro</b> [Vendedor de Sobá] Sanji</p> <p>Enfrentou os usuários do Newkama Kenpo no Reino Kamabakka e aprimorou sua culinária.</p> <p>[Cozinheiro] 330 milhões de berries</p> 

**Shanks**



Um dos "Quatro Imperadores". Espera por Luffy no Novo Mundo, a segunda metade da Grand Line.

Capitão dos Piratas do Ruivo

Fonte: Foto do autor.

### 3.2 Análise dos dados

Nesta seção, comparo a tradução das duas mídias a partir do uso de tabelas, que, neste capítulo, estão resumidas para que a análise seja mais fluida e mais fácil de compreender, mas as informações completas podem ser encontradas no item 4 do apêndice ao final deste trabalho, conforme explicado anteriormente no início deste capítulo e do capítulo 1.

#### ◆ Episódio 2

Para iniciar a análise, apresento fragmentos extraídos do episódio 2 do animê, da primeira temporada, cujo equivalente no mangá é o capítulo 3, volume 1. Na primeira cena, o personagem Koby e o personagem Luffy estão conversando, e Luffy fala algo que irrita Koby, que o leva a reagir expressando a seguinte frase:

**Tabela 4** - Análise do fragmento 1 (episódio 2, capítulo 3).

<b>Frag.</b>	<b>Fonte</b>	<b>Tradução</b>	<b>Original</b>
1	Animê	Esse <b>maluco</b> me <b>tira do sério!</b>	わあ！この人は～… (waa! kono hito wa...)
	Mangá	E-Esse Luffy-san é impossível!!	この人はもお～… (kono hito wa moo...)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Maluco:** “Gíria usada para se referir a qualquer pessoa que você não conhece ou não quer dizer o nome.”
- **Tirar do sério:** “Significa deixar alguém nervoso, irritado, bravo.”

No primeiro fragmento, já é possível perceber que, com exceção da interjeição “わあ” (*waa*) e do complemento “もお” (*moo*), ambas as falas no original em japonês são quase idênticas tanto em forma quanto em conteúdo. A expressão que o personagem usa, “この人は～…” (*kono hito wa...*) é usada para dizer que a pessoa com quem se está conversando está sendo irritante. Entretanto, a dublagem fez o acréscimo de duas gírias para esta única frase: “maluco” e “tirar do sério”, enquanto o mangá não utilizou nenhuma gíria, manteve uma certa

formalidade e apenas explicitou o que foi dito no texto original. Apesar de o fragmento original não utilizar nomes próprios, a tradução do mangá utiliza o nome do personagem ao qual estão se referindo, o Luffy, e foi feita uma adaptação do título honorífico presente originalmente no final do nome, demonstrando que, nesta tradução, opta-se por manter essa característica da língua japonesa também na língua alvo. A estratégia de tradução utilizada para esse caso é o empréstimo, sem a existência de nenhum marcador específico para indicá-lo.

**Tabela 5** - Análise do fragmento 2 (episódio 2, capítulo 3).

<b>Frag.</b>	<b>Fonte</b>	<b>Tradução</b>	<b>Original</b>
2	Animê	Agora <b>vaza daqui!</b>	持ってとっとと帰えろ!! (mottetotto to kaero!)
	Mangá	Pega isso e some daqui!	そいつ持ってとっとと消えろ!! (soitsu mottetotto to kiero!)

**Fonte:** Criado pelo autor.

➤ **Vaza:** “*Regionalismo usado para expulsar alguém de forma agressiva, mal-educada.*”

Neste fragmento, novamente os dois textos do original estão praticamente idênticos, com exceção das palavras “そいつ” (*soitsu*) e “消えろ” (*kiero*) no mangá, uma especificando do que o locutor está falando (“isso aí”) e a outra como uma alternativa para um simples “vá embora”, com uma expressão mais informal e ríspida, utilizando o modo imperativo, próxima de um “desapareça”. É interessante fazer essa pontuação, já que no mangá, onde no original usa-se uma expressão mais informal e ríspida, a tradução é direta e não traz nenhum elemento particularmente informal, enquanto no animê utiliza-se a palavra “帰えろ” (*kaero*), “volte pra casa”, mas na dublagem optou-se por utilizar a gíria “vaza daqui”. A respeito das estratégias, pode-se dizer que no animê foi feita uma modulação, já que na tradução são usadas palavras completamente diferentes do original, mas que transmitem o mesmo sentido, e no mangá foi feita uma transposição, já que não se enquadra em uma tradução literal devido à palavra “消えろ” (*kiero*) ter sido traduzida pelo comando “some daqui”.

**Tabela 6** - Análise do fragmento 3 (episódio 2, capítulo 4).

<b>Frag.</b>	<b>Fonte</b>	<b>Tradução</b>	<b>Original</b>
3	Animê	<b>Eu tô pouco me ferrando!</b>	それがどうした! (sore ga doushita)
	Mangá	<b>Tô nem aí!!</b>	知るか!! (shiru ka)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Ferrar:** “Sacanear, atrapalhar. Pegar pesado.”
- **Pouco me importando:** “Expressão usada quando a pessoa está na defensiva e quer demonstrar despreocupação sobre algo.”
- **Nem aí:** “Esse termo é mencionado para indicar desinteresse por algo ou alguém. Quando um indivíduo está “nem aí”, significa que essa pessoa não se importa com alguma pessoa ou coisa.”

A gíria “pouco me ferrando” não possui entrada no *Dicionário Informal*, já que se trata de uma junção de duas outras gírias: “ferrar/ferrando” e “pouco me importando”. Neste fragmento, os dois textos originais são completamente diferentes, apesar de as expressões usadas carregarem um significado semelhante: que o locutor “não se importa”. Tanto na dublagem como no mangá foram utilizadas gírias com esse sentido através da modulação, cada meio respeitando suas limitações (na dublagem a sincronia e no mangá o tamanho do balão). O mangá também encurtou o pronome “estou” e o escreveu apenas como “tô”, simulando a forma como é casualmente falado no português. Esse encurtamento de palavras como “estar” e “estou” é feito na maior parte da tradução tanto do mangá quanto do animê.

**Tabela 7** - Análise do fragmento 4 (episódio 2, capítulo 4).

<b>Frag.</b>	<b>Fonte</b>	<b>Tradução</b>	<b>Original</b>
4	Animê	<b>Vai rolar, não.</b>	いやだ。 (iya da).
	Mangá	Eu, não.	いやだ。 (iya da).

**Fonte:** Criado pelo autor.

➤ **Rolar:** “Possibilidade de alguma coisa. Se compensa ou não. Se vale a pena.”

No fragmento 4, os textos dos originais são exatamente idênticos. É em ocasiões como esta que as traduções diferentes se tornam mais interessantes e mais relevantes para esta pesquisa. No original em japonês, a palavra utilizada é “いやだ” (*iya da*), uma variação menos formal da palavra “não” em japonês, ou seja, uma negação. No animê, optou-se por traduzir fazendo uma modulação e um acréscimo da gíria “Vai rolar”, tornando o texto ainda mais informal, enquanto, no mangá, foi traduzido simplesmente como “Eu, não”, uma escolha menos informal do que a do animê, mas que mantém a essência da informação passada.

**Tabela 8** - Análise do fragmento 5 (episódio 2, capítulo 4).

<b>Frag.</b>	<b>Fonte</b>	<b>Tradução</b>	<b>Original</b>
5	Animê	Foi por isso que o Sr. Luffy ficou bravo e <b>sentou o braço</b> nele.	だからルフィさんは怒ってヘルメットを殴ったんです...!! (dakara rufi-san wa okotte herumeppo o naguttan da...!!)
	Mangá	Foi por causa disso que o Luffy-san bateu nele.	だからルフィさんはあなたにかわってあいつを殴ったんだ...!! (dakara rufi-san wa anata ni kawatte aitsu o naguttan da...!!)

**Fonte:** Criado pelo autor.

➤ **Sentar o...:** “Bater em alguém, dar um coro, uma pisa.” A palavra utilizada em seguida apresenta o modo com o qual a pessoa vai bater na outra. Sentar o “facho”, “tapa” e “cacete” são outras variações da gíria.

No fragmento 5, o original do animê e do mangá são quase idênticos, com exceção de que no animê está explícito de quem o enunciado se trata, enquanto o mangá utiliza a palavra “あいつ” (*aitsu*), “aquela pessoa”, para se referir ao personagem. Nas duas versões em japonês, utiliza-se o verbo “殴る” (*naguru*), que significa “bater”, “atingir”, “dar um soco” em alguém. No mangá, a tradução simplesmente manteve a palavra “bater”, fazendo uma transposição, mas

a dublagem foi além e utilizou a gíria “sentar o braço”, mesmo não havendo nenhuma estrutura no texto em japonês explicitamente informal ou um elemento gírio. Mais uma vez, a dublagem fez o acréscimo de uma gíria sem que houvesse uma no original.

Neste fragmento, ainda é possível notar a utilização do pronome de tratamento “Senhor” quando o personagem se refere ao Luffy, em uma tentativa de suprimir a ausência dos títulos honoríficos na língua portuguesa, conforme sugerido por Leitão (2020, p. 179). Assim, pode-se considerar que também foi utilizada uma estratégia de adaptação na tradução dos títulos honoríficos no animê. Com isso, percebemos que tanto o mangá quanto o animê fizeram um resgate dessa particularidade da língua japonesa em suas traduções, demonstrando um cuidado para não domesticar totalmente a obra e de alguma forma aproximar a cultura japonesa do leitor.

### ◆ Episódio 53

O episódio 53 fez o uso de poucas gírias em sua tradução, em comparação com o episódio analisado anteriormente, mas é possível destacar três fragmentos:

**Tabela 9** - Análise dos fragmentos 6 a 8 (episódio 53, capítulos 99 e 100).

Frag.	Fonte	Tradução	Original
6	Animê	<b>Caramba</b> , eu tô vivo!	やっぱ生きてた (yappa ikiteta)
	Mangá	Mentira, ainda tô vivo!	やっぱ生きてた (yappa ikiteta)
7	Animê	<b>Demais!</b>	もうけっ (mōke)
	Mangá	Que sorte!	もうけっ (mōke)
8	Animê	<b>Bora lá!</b>	行くぞ! (ikuzo!)
	Mangá	Vamos!	行くぞ! (ikuzo!)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Caramba:** “Espanto por algum acontecimento grandioso, seja positivo ou negativo.”
- **Demais:** “Um elogio que indica que uma coisa é muito boa.”

- **Bora:** “Redução da expressão “Vamos embora?”; palavra usada para incentivar alguém a ir a algum lugar, geralmente é conjugada no imperativo ou utilizada em perguntas.”

Nesses três fragmentos, o original do animê e do mangá são idênticos, porém as traduções se diferenciam. No fragmento 6, o original abrevia a palavra “やっぱり” (*yappari*), que aqui expressa um espanto por parte do locutor, tornando a frase mais informal. As duas traduções são muito semelhantes, porém o animê fez uma adaptação utilizando a gíria “caramba”, possivelmente para recuperar o aspecto informal da frase original, enquanto a tradução do mangá não trouxe nenhum aspecto informal além do encurtamento da palavra “estou”. Palavras como “caramba” e “caraca” também são utilizadas frequentemente na tradução do animê como forma de preenchimento de espaço entre as falas dos personagens, para que o critério de isocronia e sincronia labial seja cumprido. Por conta disso, não são vistas com tanta frequência no mangá, apesar de também serem utilizadas, como visto à frente.

No fragmento 7, a palavra “もうけっ” (*mōke*) é uma abreviação de “儲ける” (*mōkeru*), que significa que você teve sorte em determinada situação, e essa abreviação também é um fator que torna a frase mais informal. Enquanto o mangá traduziu de forma mais literal, como “Que sorte!”, o animê interpretou essa expressão como uma celebração por algo bom que aconteceu, utilizando a gíria “Demais!”. A gíria “demais” neste contexto não possui entrada no *Dicionário Informal*, porém, sua definição foi encontrada no site *Significados.com*<sup>30</sup>.

Já no fragmento 8, o original “行くぞ!” (*ikuzo!*) é uma junção de *iku* (verbo ir) e *zo* (sufixo utilizado para enfatizar o que foi falado ou para reforçar um comando, geralmente utilizado por homens e em contextos informais). No mangá, foi feita uma tradução literal com um simples “Vamos!”, enquanto no animê, em uma modulação da frase, optou-se por utilizar a gíria “bora”, havendo uma tentativa de recuperar o sentido informal da expressão original. Essa gíria em particular é muito comum na comunicação oral da língua portuguesa, o que possivelmente motivou seu uso em múltiplas outras ocasiões na tradução do animê.

---

<sup>30</sup> Disponível em: <<https://www.significados.com.br/demais/>>. Acesso em: 22 jun. 2023.

## ◆ Episódio 62

Deste episódio em diante, inicia-se a segunda temporada do animê, abrangendo os fragmentos 9 a 16 desta análise:

**Tabela 10** - Análise do fragmento 9 (episódio 62, capítulo 102).

<b>Frag.</b>	<b>Fonte</b>	<b>Tradução</b>	<b>Original</b>
9	Animê	<b>Lascou!</b>	こっち見たア〜っ!! (kocchi mitaa!!)
	Mangá	Ela olhou pra cá!!	こっち見たア〜っ!! (kocchi mitaa!!)

**Fonte:** Criado pelo autor.

➤ **Lascou:** “*Interjeição usada quando algo deu errado, ou a pessoa se deu mal.*”

Na cena do fragmento 9, os personagens encontram uma baleia gigante e ela percebe a presença deles. No original, “こっち見た” (*kocchi mita*) significa literalmente “ela olhou nesta direção”, frase que não apresenta nenhuma palavra específica para representar informalidade ou polidez, sendo utilizada a forma plana, vista principalmente em contextos mais informais, cuja ausência de polidez por si só demonstra uma formalidade reduzida. Dessa forma, percebemos que a tradução do mangá é uma tradução literal, expressando apenas a mensagem que a frase tem a intenção de passar. Considerando o contexto, os personagens estão assustados com a baleia, e ela ter percebido sua presença e olhado na direção deles pode significar que eles estão em apuros. Por conta disso, e considerando também que a forma plana é utilizada mais informalmente, o animê incorporou a gíria “lascou” para essa tradução, que evidencia essa informalidade e um sentimento mais forte do locutor. Contudo, o sentido original da frase é omitido. Essa escolha possivelmente foi motivada pela necessidade de haver isocronia na dublagem: a frase original é curta, mas seu significado literal tornaria a tradução muito longa, optando-se por uma expressão que transmitisse o conteúdo expresso pelo texto fonte de forma mais curta. Dessa forma, já que o sentido da tradução do animê é equivalente ao do original, é possível dizer que foi feita uma modulação neste fragmento.

**Tabela 11** - Análise dos fragmentos 10 e 11 (episódio 62, capítulo 102).

Frag.	Fonte	Tradução	Original
10	Animê	Pode vir pra cima, <b>rapá!</b>	かかって来いコノヤロオ!! (kakattekoi kono yarō!!)
	Mangá	Vai encarar, sua feiosa?	かかって来いコノヤロオ!! (kakattekoi kono yarō!!)
11	Animê	Se quiser brigar vem, velho <b>desgranhento.</b>	や...戦るなら戦るぞこの野郎 (ya... yaru nara yaruzo kono yarō)
	Mangá	S...Se quer lutar, vamos lutar!!	や...戦るなら戦るぞこの野郎 (ya... yaru nara yaruzo kono yarō)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Rapá:** “Forma rápida de dizer “rapaz”. Forma de chamar alguém cujo nome é desconhecido ou para evitar ficar usando nomes.”
- **Desgranhento:** “Variante de desgraçado.”

O original do fragmento 10 se trata de uma frase completamente informal, em que a expressão “かかって来い” (*kakattekoi*) indica desafio, um chamado para que a outra pessoa entre para a briga, e “コノヤロオ” (*kono yarō*) é um xingamento em japonês. No mangá, não se utilizou nenhuma gíria, mas sim o adjetivo “feia”, transformado para ficar mais informal e mais intenso, “feiosa”, enquanto o animê utilizou a gíria “rapá”. A gíria “rapá” é utilizada com frequência na dublagem, já que é uma das palavras escolhidas pelo estúdio para caracterizar o personagem Luffy. Apesar da gíria, neste caso, o animê deixa de trazer um xingamento em sua tradução, assim como o mangá, que apenas utiliza um adjetivo com conotação negativa, fazendo com que a intensidade da fala original se perca em ambas as traduções, que podem ser consideradas modulações.

No fragmento 11, mais uma vez, é utilizado no original o termo “*kono yarō*”, para o qual o animê traduz como “desgranhento”, enquanto o mangá faz uma omissão total do termo em sua tradução. O termo “desgranhento” é ainda usado várias outras vezes na dublagem.

**Tabela 12** - Análise do fragmento 12 (episódio 62, capítulo 102).

Frag.	Fonte	Tradução	Original
12	Animê	Quis dar uma <b>bifa</b> neles.	何となく殴っといた!! (nantonaku naguttoita!)
	Mangá	Não sei por que, mas achei que mereciam!	何となく殴っといた!! (nantonaku naguttoita!)

**Fonte:** Criado pelo autor.

➤ **Bifa:** “Tapa, tabefe, porrada, geralmente aplicada ao rosto.”

No original do fragmento 12, os dois textos são iguais, “何となく殴っといた!!” (*nantonaku naguttoita!*), e simplesmente expressam que uma pessoa deu um soco em alguém de repente. Na tradução do animê, utilizou-se o verbo “querer” para contextualizar o sujeito da frase e a gíria “bifa” para se referir ao soco, sendo feita uma modulação, enquanto no mangá não há menção a socos, havendo uma omissão, e é feito um acréscimo explicativo do contexto geral em que a frase se insere (o motivo pelo qual o soco foi dado), além de que a tradução se apoia nas imagens do mangá para fazer sentido completo.

#### ◆ Episódio 77

**Tabela 13** - Análise dos fragmentos 13 e 14 (episódio 77, capítulo 127).

Frag.	Fonte	Tradução	Original
13	Animê	É a última vez que eu vou dizer... para de me <b>encher</b> ... galinha do inferno!	だからてめエは...やめろってんだよ... 巨大ニワトリ。 (dakara temee wa... yamero ttenda yo... kyodai niwatori.)
	Mangá	Já disse... para você... parar com isso... sua galinha feiosa super nutrida!	だからてめエは...やめろってんだよ... 巨大ニワトリ。 (dakara temee wa... yamero ttenda yo... kyodai niwatori.)

14	Animê	Que <b>papo furado</b> .	奇跡なもんか。 (kiseki na mon ka.)
	Mangá	Isso não foi milagre...	奇跡なもんか。 (kiseki na mon ka.)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Encher o saco:** “Encher a paciência, perturbar, tirar a paciência, ser desagradável.”
- **Papo furado:** “Uma mentira, uma conversa sem fundamento. Uma história inventada ou uma conversa boba, sem futuro.”

A tradução do animê para o fragmento 13, cujo texto fonte é idêntico no animê e no mangá, apresenta uma abreviação da gíria “encher o saco”, utilizando apenas o verbo “encher”. A gíria é um acréscimo da expressão “やめろ” (*yamero*), que, literalmente, significa apenas o verbo “parar” no modo imperativo. O mangá utiliza o verbo por si só, mas o animê acrescenta a gíria para intensificar o pedido do personagem. Neste fragmento, ainda é interessante pontuar a tradução de “巨大ニワトリ” (*kyodai niwatori*), em que “*kyodai*” é “gigante” e “*niwatori*” é “galinha”. No animê, a tradução ficou como “galinha do inferno”, havendo uma adaptação, e no mangá “galinha feiosa super nutrida”, havendo um acréscimo. No original, também utiliza-se a palavra “てめエ” (*temee*), uma das variações do pronome pessoal “você” na língua japonesa, neste caso, que representa bastante informalidade e desprezo pelo interlocutor. Como não é possível recuperar o sentido completo com o pronome “você”, a adaptação e o acréscimo encontrados na tradução de “galinha gigante” possivelmente foram feitos com esse propósito.

Na cena do fragmento 14, dois personagens secundários comemoram que um deles não morreu na batalha em que estavam. No original, cujo texto é idêntico em ambos, o personagem Zoro expressa, em tom de cinismo, que a sobrevivência do personagem em questão não poderia ter sido um milagre, já que a batalha não estava sendo levada a sério. A tradução do mangá se manteve literal, enquanto o animê omitiu completamente a referência ao “milagre” e fez uma modulação utilizando a gíria “papo furado”.

**Tabela 14** - Análise dos fragmentos 15 e 16 (episódio 77, capítulo 128).

<b>Frag.</b>	<b>Fonte</b>	<b>Tradução</b>	<b>Original</b>
15	Animê	<b>Vem cá</b> , o que é que você tá sabendo sobre o Mr. Three? Fala.	ねえっ!! あんたなんで Mr.3 のことを? (nee!! anta nande Mr. 3 no koto o?)
	Mangá	Ei!! Como é que você sabe do Mister Three?	ねえっ!! あんたなんで Mr.3 のことを? (nee!! anta nande Mr. 3 no koto o?)
16	Animê	Claro que não, eu venci, <b>ué</b> .	あア...それならおれの勝ちだ。 (aa... sore nara ore no kachi da.)
	Mangá	Ah...! Sem dúvida, eu ganhei.	あア...それならおれの勝ちだ。 (aa... sore nara ore no kachi da.)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Vem cá:** “Variante de ‘olha só’, ‘escuta aqui’, ‘pera aí’<sup>31</sup>.”
- **Ué:** “Significa surpresa, discórdia e espanto sobre alguma informação..”

No fragmento 15, novamente o original das duas mídias são idênticos. É possível perceber que, por via de regra, os textos originais não se diferem em quase nada, portanto, daqui em diante, a distinção entre os textos originais só será pontuada quando de fato existir alguma diferença entre eles. No texto original, o locutor utiliza a palavra “ねえ” (*nee*), que não possui um equivalente direto no português neste contexto, para chamar a atenção de outro personagem. No animê, optou-se por fazer uma modulação com a gíria “Vem cá”, além do acréscimo da palavra “fala” ao fim da frase, enquanto no mangá foi utilizada a interjeição “ei”.

No fragmento 16, utiliza-se na dublagem a interjeição “ué”, que indica surpresa ou espanto com alguma informação. Entretanto, no original não existe nenhuma palavra com essa intenção, podendo ser considerado um acréscimo da tradução. No mangá, a tradução se mantém mais literal, não havendo acréscimo de nenhuma palavra. A palavra “ué”, assim como outras interjeições, por exemplo “ó”, “né”, “opa”, “eita”, “ou” etc., são acrescentadas em diversas outras ocasiões na dublagem para preencher os vazios entre as falas para que a sincronia seja cumprida, assim como a palavra “caramba” vista anteriormente.

<sup>31</sup> Disponível em: <<https://forum.wordreference.com/threads/vem-c%C3%A1-com-outro-sentido.1955026/>>. Acesso em: 22 ago 2023.

◆ **Episódio 78**

Deste episódio em diante, inicia-se a terceira temporada do animê, abrangendo os fragmentos 17 a 26 desta análise. No episódio 78, observamos os seguintes fragmentos:

**Tabela 15** - Análise dos fragmentos 17, 18 e 19 (episódio 78, capítulo 130).

<b>Frag.</b>	<b>Fonte</b>	<b>Tradução</b>	<b>Original</b>
17	Animê	Bora trabalhar, <b>molengas!</b> Venham pra cá!	おい てめェら出て来い!! 仕事だ!! (oi temera detekoi! shigoto da!)
	Mangá	Ô, gente!! <b>Chega mais!!</b> Hora de trabalhar!!	おい てめェら出て来い!! 仕事だ!! (oi temera detekoi! shigoto da!)
18	Animê	Ai que quente, <b>credo!</b> Você tá <b>pelando</b> , hein!	あちいっ! あちいぞお前 (achī! achī zo omae!)
	Mangá	<b>Caramba!</b> Você tá fritando!	あちいっ! あちいぞお前 (achī! achī zo omae!)
19	Animê	Que perigo! Foi <b>por um triz</b> , né? Quase que pega a gente!	危ねェっ!!ギリギリセーフだな こりゃあ!! (abunē! girigiri sēfu da na koryaa!)
	Mangá	Que perigo! Essa foi por pouco!	危ねェっ!!ギリギリセーフだな こりゃあ!! (abunē! girigiri sēfu da na koryaa!)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Molenga:** “*Frouxo, medroso, indisposto, desencorajado, indeciso.*”
- **Chega mais:** “*Vem aqui, chegue mais perto, vem aqui aonde eu estou.*” Variação de “Chega aí”.
- **Credo:** “*Interjeição denotando admiração, espanto ou reprovação, expressão de surpresa.*”

- **Pelando:** “Quando alguma coisa está muito quente.”
- **Por um triz:** “Significa quase, por pouco ou que está prestes a acontecer.”

No fragmento 17, o texto original apresenta a palavra “てめえら” (*temeera*), forma plural do pronome pessoal “*temee*” visto anteriormente, formada a partir da adição do sufixo “*ra*” ao final do pronome. Como já mencionado, esse pronome representa informalidade e desprezo pelo interlocutor. Considerando o contexto da cena em que o fragmento se encontra, optou-se no animê pela tradução “molengas”, a partir da estratégia de modulação, além de que se utiliza a gíria “bora”, já vista anteriormente. O mangá preferiu traduzir “*temeera*” como “gente”, desconsiderando a característica informal da palavra japonesa, mas traduziu o verbo “出て来い” (*detekoi*) pela gíria “chega mais”, incorporando um aspecto informal à frase de um outro jeito.

No fragmento 18, a palavra “あちい” (*achī*) é uma variação mais informal da palavra “あつい” (*atsui*), usada para expressar que algo está quente. Na primeira vez em que é falada, o animê a traduz como “Ai que quente, credo”, apresentando o sentido principal da frase, mas fazendo um acréscimo da interjeição “credo”, possivelmente para se adequar aos critérios de sincronia. Já o mangá omite o sentido principal da frase, de expressar que algo está quente, e substitui pela gíria “caramba”, a segunda gíria encontrada nos mangás dentro do *corpus* analisado. Na segunda vez em que *achī* é utilizada, o animê faz uma modulação com a gíria “pelando”, enquanto o mangá utiliza a palavra “fritando”, cujo sentido é mais literal e mais intenso.

No fragmento 19, a palavra “ギリギリ” (*giri giri*) expressa que algo foi feito no limite e “セーフ” (*sēfu*) significa “a salvo”, ou seja, a frase indica que os personagens foram salvos no limite, por pouco. O mangá faz uma tradução literal da frase, e o animê faz uma modulação utilizando a gíria “por um triz”, além de acrescentar ao final a frase “Quase que pega a gente!”, devido às exigências de sincronia.

◆ Episódio 92

Tabela 16 – Análise do fragmento 20 (episódio 92, capítulo 155).

Frag.	Fonte	Tradução	Original
20	Animê	Como foi que a comida que eu preparei para nós oito até chegarmos em Alabasta desapareceu durante a noite? Para de <b>meter o louco</b> e <b>dar migué!</b>	しっかりアラバスタまで持つ様 におれがちゃんと配分しといた 8人分の食料が夜中の内になぜ 消えるんだ？ (shikkari arabasuta made motsu yō ni ore ga chanto haibun shitoita 8 ninbun no shokuryō ga yonaka no uchi ni naze kierun da?)
	Mangá	Como é que a ração pra oito pessoas, que eu preparei e dividi direitinho pra durar até chegarmos a Alabasta, pode ter sumido assim, do nada, durante a noite?	しっかりアラバスタまで持つ様 におれがちゃんと配分しといた 8人分の食料が夜中の内になぜ 消えるんだ？ (shikkari arabasuta made motsu yō ni ore ga chanto haibun shitoita 8 ninbun no shokuryō ga yonaka no uchi ni naze kierun da?)

Fonte: Criado pelo autor.

- **Meter o louco:** “Fazer loucuras, ou tomada de atitudes dirigidas pelos próprios interesses, fora das normas instituídas ou por sua má interpretação, sem medir consequências, com ou sem um propósito definido.”
- **Dar migué:** “Inventar uma desculpa ou uma mentira.”

No fragmento 20, as duas traduções fizeram uma transposição, mantendo todo o conteúdo do texto original, mas adaptando o texto para que faça mais sentido na língua portuguesa. Entretanto, o animê fez o acréscimo de duas gírias ao final da frase: “meter o louco” e “dar migué”. Possivelmente, a adição foi feita para atender aos critérios de sincronia da cena, mas a escolha de preencher a cena adicionando duas gírias deve ser vista com atenção, já que no original não existe nenhuma palavra que expressa características especificamente informais que motive a utilização dessas gírias no texto.

**Tabela 17** - Análise dos fragmentos 21, 22 e 23 (episódio 92, capítulos 156 e 157).

<b>Frag.</b>	<b>Fonte</b>	<b>Tradução</b>	<b>Original</b>
21	Animê	Gente, mas que <b>babado</b> é esse? Eu pulei em cima desse pato de bico pontudo que acabei de conhecer!	しまった！あちしったらなに 出會いかしらの カルガモに飛 びついたりしてんのかしら!! (shimatta! achi shittara nani deai kashira no karugamo ni tobisuitari shiten no kashira!)
	Mangá	Mas o que é que estou fazendo?! Agarrando um pato desconhecido sem ao menos ter sido apresentada!	しまった！あちしったらなに 出會いかしらの カルガモに飛 びついたりしてんのかしら!! (shimatta! achi shittara nani deai kashira no karugamo ni tobisuitari shiten no kashira!)
22	Animê	Ah, mas será que dá pra <b>descolar</b> uma sopinha bem quentinha pra mim?	あと 温かいスープを一杯頂け るかしら (ato atatakai sūpu o ippai itadakeru kashira)
	Mangá	E poderiam me arranjar um pratinho de sopa quente?	あと 温かいスープを一杯頂け るかしら (ato atatakai sūpu o ippai itadakeru kashira)
23	Animê	Calma, é mais fácil ir lá e <b>sair na mão</b> com eles!	行ってぶっ飛ばしたほうが早エ よ！ (itte buttobashita hō ga haee yo! )
	Mangá	Não, é melhor ir até lá e acertar a cara deles!	行ってぶっ飛ばしたほうが早エ よ！ (itte buttobashita hō ga haee yo! )

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Babado:** “Diz-se de algo surpreendente, admirável ou muito interessante na linguagem LGBT.”
- **Descolar:** “Arrumar, ajeitar alguma coisa, conseguir algo.”
- **Sair na mão:** “Resolver situações a base da agressão física.”

No fragmento 21, o personagem Bon Clay utiliza palavras normalmente restritas a mulheres, como “かしら” (*kashira*), que exprime uma dúvida que o locutor possui sobre a veracidade do que foi proposto (Mukai; Suzuki, 2016, p. 207). Além disso, o personagem se identifica como membro da comunidade LGBTQIA+, o que pode motivar sua preferência por palavras comumente usadas por mulheres. Dessa forma, apesar de ambas as traduções terem feito modulações, o animê adaptou a palavra “しまった” (*shimatta*) para a gíria “babado”, como forma de expressar essa nuance do personagem e criar uma caracterização para ele. No mangá, percebe-se que isso foi feito através da utilização de pronomes no gênero feminino, ao invés do uso de gírias específicas.

No fragmento 22, o personagem Bon Clay faz um pedido através da palavra “頂ける” (*itadakeru*), que significa “receber” ou “ganhar” na linguagem honorífica, que provavelmente é usada aqui já que o locutor não conhece e, portanto, não tem intimidade, com os personagens para quem faz o pedido, neste caso, os Piratas do Chapéu de Palha. Entretanto, outros aspectos da fala de Bon Clay, como o já mencionado *kashira*, revelam um aspecto caricato à fala do personagem, que em ambas as traduções é representado pelo diminutivo nas palavras “sopinha”, “quentinho” e “pratinho”, e, no animê, pelo uso da gíria “descolar”.

No fragmento 23, a expressão “ぶっ飛ばす” (*buttobasu*) significa “golpear” ou “brigar” com alguma pessoa até derrotá-la. Enquanto no mangá a tradução se manteve literal, utilizando apenas a palavra “acertar”, o animê optou por traduzir pela gíria “sair na mão”.

**Tabela 18** - Análise dos fragmentos 24, 25 e 26 (episódio 92, capítulo 157).

<b>Frag.</b>	<b>Fonte</b>	<b>Tradução</b>	<b>Original</b>
24	Animê	Não, espera aí! <b>Bater um rango</b> é prioridade!	いやまで!!メシ食うのが先だろ!! (iya mate! meshi kuu no ga saki daro!)
	Mangá	Mas, espera!! Preciso comer antes!	いやまで!!メシ食うのが先だろ!! (iya mate! meshi kuu no ga saki daro!)

25	Animê	<b>Bora encher a barriga!</b>	メシ屋へ!! (meshi ya e!)
	Mangá	Vamos procurar comida!	メシ屋へ!! (meshi ya e!)
26	Animê	<b>Fala sério!</b>	ついでかよ!! (tsuide ka yo!)
	Mangá	Ei! Qual é a prioridade, aí?	ついでかよ!! (tsuide ka yo!)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Bater um rango:** “Fazer uma refeição. Comer algo.”
- **Encher a barriga:** “Comer muito.”
- **Fala sério:** “Usada quando a pessoa não acredita, ou não quer acreditar, no que outra pessoa acabou de falar.”

No fragmento 24, a tradução das duas mídias é muito parecida e mantém o conteúdo do texto fonte sem nenhuma alteração. Porém, o animê fez uma modulação da palavra “メシ食う” (*meshi kuu*), que, neste contexto, significa “fazer uma refeição” de forma mais informal, geralmente falada por meninos, e a traduziu pela gíria “bater um rango”, incorporando essa nuance informal na tradução, ao passo que o mangá se manteve literal utilizando apenas a palavra “comer”.

No fragmento 25, de novo observamos a palavra *メシ* (*meshi*), indicando informalidade e que o falante é do gênero masculino, acoplado com o sufixo *屋* (*ya*), que significa “loja de alguma coisa”, neste caso de refeições, ou seja, um restaurante. A partícula “へ” (*e*) indica intenção de direcionamento. Assim, literalmente, a frase pode ser traduzida como “vamos a um restaurante”, ou simplesmente “ao restaurante”. A tradução do mangá se aproxima mais do sentido literal, enquanto o animê fez uma modulação com a gíria “encher a barriga”.

No fragmento 26, o texto fonte é uma indagação: a palavra “ついで” (*tsuide*) significa “seguinte” ou “próximo”; a partícula “か” (*ka*) aponta uma pergunta e a partícula “よ” (*yo*) enfatiza o que foi falado anteriormente. O locutor está se perguntando se o que foi sugerido não deveria ser feito depois, questionando a prioridade do interlocutor. Nesse sentido, o mangá se aproxima mais do sentido literal. Já o animê substituiu a frase pela gíria “fala sério”, possivelmente para atender aos critérios de sincronia.

## ◆ Episódio 94

Daqui em diante, inicia-se a quarta temporada do animê, abrangendo os fragmentos 27 a 30 desta análise. Desconsiderando as gírias que se repetem ao longo dos episódios, os episódios analisados da quarta temporada possuem uma quantidade menor de gírias do que os outros, sendo encontrados apenas quatro fragmentos. Essa temporada foi lançada junto das temporadas dois e três, em 28 de fevereiro de 2021, quatro meses depois dos primeiros episódios terem sido lançados. Como a segunda e a terceira temporada possuem bastante gírias, descarta-se a hipótese de o estúdio ter repensado o uso de gírias na dublagem após analisarem a reação do público e feito uma diminuição delas em seu texto. Além disso, existem várias expressões idiomáticas nesses episódios, mesmo que tenham poucas gírias. É possível inferir que a quarta temporada possui menos gírias devido ao próprio enredo da obra, que nesta temporada possui um aspecto mais sério, apontando críticas a questões sociais.

No episódio 94, pontuamos apenas dois fragmentos:

**Tabela 19** - Análise dos fragmentos 27 e 28 (episódio 94, capítulos 157 e 158).

Frag.	Fonte	Tradução	Original
27	Animê	<b>Vacilei</b> , caí no sono!	まいった... 寝てた。 (maitta... neteta.)
	Mangá	Que coisa... Peguei no sono!	まいった... 寝てた。 (maitta... neteta.)
28	Animê	Entregue-se sem resistir ou te <b>enfio a mão</b> .	大人しく捕まるんだな (otonashiku tsukamarunda na)
	Mangá	Se entregue sem resistência.	大人しく捕まるんだな (otonashiku tsukamarunda na)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Vacilar:** “Descuido, falha, bobeira.”
- **Enfiar a mão:** “Bater em alguém, agredir.”

No fragmento 27, a expressão “まいった” (*maitta*), utilizada quando se está em apuros, quando desiste-se de algo ou como uma interjeição de lamentação (por exemplo, “ó, não”), foi traduzida no animê através de uma modulação pela gíria “vacilei”, enquanto no mangá utilizou-se a expressão “que coisa”.

No fragmento 28, as duas traduções são fiéis ao texto fonte e apresentam seu conteúdo sem alterações, de forma literal, exceto que o animê fez ao final da frase o acréscimo da gíria “enfiar a mão”. Novamente, isso foi feito para que o texto se adequasse à sincronia da dublagem.

#### ◆ Episódio 130

**Tabela 20** - Análise dos fragmentos 29 e 30 (episódio 130, capítulos 217 e 218).

Frag.	Fonte	Tradução	Original
29	Animê	Sinceramente, eu <b>caguei pra isso!</b>	心当たりがありすぎるな (kokoro atari ga ari sugiru na)
	Mangá	Como é? Bom, não é de agora...	心当たりがありすぎるな (kokoro atari ga ari sugiru na)
30	Animê	É. Se com um ele já é idiota, imagina com dois <b>rabos de saia!</b>	ああ あれはもう端からなしの方向で (Ā are wa mō hana kara nashi no hōkō de)
	Mangá	Pois é. Eu também não contava com ele.	ああ あれはもう最初からなしの方向で (Ā are wa mō hana kara nashi no hōkō de)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Caguei:** “Quando você não se importa muito com alguma coisa.”
- **Rabo de saia:** “Mulher (termo bastante antigo e recém-resgatado).”

No fragmento 29, as duas traduções são completamente diferentes, apesar de os textos do original serem idênticos. A expressão utilizada no original, “心当たり” (*kokoro atari*) significa “ter em mente”, e “ありすぎる” (*ari sugiru*) significa “ter em excesso”. Dessa forma, na frase em questão o locutor expressa que “tem muita coisa em mente”, portanto, infere-se que o locutor não pode se importar com mais nada, nem com o que foi dito a ele. O animê fez uma omissão do que é dito literalmente na frase, mas fez uma explicitação do que o personagem realmente quis dizer com a gíria “caguei pra isso”. Já o mangá omitiu totalmente o sentido original da frase e trouxe uma interpretação diferente, mas que se conecta com a fala anterior (“Está deixando meus nervos à flor da pele [...]”), podendo ser considerado um erro, no que diz respeito às estratégias de Aubert (1998).

Para compreender a tradução do animê no fragmento 30, é necessário entender o contexto da cena. Este é o momento em que a personagem Robin entra para o bando dos Piratas do Chapéu de Palha, porém, antes de fazer parte da equipe, ela era uma das inimigas de Luffy e aparece de surpresa em seu barco. Enquanto alguns personagens se sentem intimidados com essa situação, outros são distraídos por Robin. Este é o caso do personagem Sanji, que se atrai facilmente por qualquer mulher e, dessa vez, não foi diferente. Quando Robin surge, Usopp e Zoro tentam bolar estratégias para se defenderem da então vilã, mas Sanji se deixa levar e começa a tratá-la com afeição. Nesse momento, Usopp diz “端からなしの方向で” (*hana kara nashi no hōkō de*), cujo significado se aproxima de “ele não tinha jeito desde o começo”. De certa forma, o mangá deixou mais claro qual o sentido da frase em japonês, fazendo uma explicitação. Em contrapartida, o animê se apoiou no contexto da cena para trazer uma outra interpretação, fazendo uma explicitação do motivo pelo qual o personagem “não tinha jeito desde o começo”, utilizando em seu texto a gíria “rabo de saia”. Atualmente, essa gíria é pouco utilizada e, em sua definição no site *Dicionário Informal*, é mencionado que o uso do termo é antigo, revelando uma variável independente, a idade, formadora do *habitus* dos envolvidos na tradução para dublagem: por se apropriarem de gírias mais antigas, possivelmente são pessoas mais velhas, que possuíam a gíria em seu vocabulário quando ela ainda era moda.

#### ◆ Episódio 144

A partir deste episódio, inicia-se a sexta temporada do animê, abrangendo os fragmentos 31 a 35 desta análise. No episódio 144, observamos os seguintes fragmentos:

**Tabela 21** - Análise dos fragmentos 31, 32 e 33 (episódio 144, capítulo 219).

Frag.	Fonte	Tradução	Original
31	Animê	A senhorita Nami quando está zangada fica <b>linda de matar o papai!</b>	怒ってるナミさんも カワイーなあ (okotteru Nami-san mo kawai nā)
	Mangá	A Nami-san bravinha é tão fofa...	怒ってるナミさんも カワイーなあ (okotteru Nami-san mo kawai nā)

32	Animê	Eles podem <b>se virar</b> . Vão ficar bem. Não se preocupa.	何とかなるわよ。大丈夫。 (nantoka naru wa yo. daijōbu.)
	Mangá	Eles dão um jeito. Não seja pessimista!	何とかなるわよ。 くよくよしないの。 (nantoka naru wa yo. kuyokuyo shinai no.)
33	Animê	Que <b>zona</b> é aquela ali?	何だありゃ... (nanda arya...)
	Mangá	O que é aquilo?	何だありゃ... (nanda arya...)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Linda de morrer:** “*Muito lindo.*”
- **Se virar:** “*Passar por uma situação adversa, com pouco conhecimento, fazendo as coisas do próprio jeito. [...] Improvisar. Fazer um grande esforço para resolver um problema. [...]*”
- **Dar um jeito:** “*Resolver um problema, uma dificuldade.*”
- **Zona:** “*Bagunça, desorganização.*”

No fragmento 31, ambas as traduções mantêm o sentido original da frase: o mangá fez uma transposição, preservando os elementos do original, e o animê fez uma modulação, utilizando a gíria “linda de morrer” e adicionando “papai” ao final para que tenha um resultado ainda mais informal. Aqui, novamente observa-se a maneira como cada texto incorpora em sua tradução os títulos honoríficos, elemento distintivo e característico da língua e cultura japonesa, que manifesta o nível de polidez da fala.

No fragmento 32, a expressão “何とかなる” (*nantoka naru*) indica que alguém conseguirá lidar com determinada situação e encontrará a solução. Em ambas as traduções, foi feita uma modulação substituindo a expressão japonesa por uma gíria que carrega esse mesmo significado, utilizando-se “se virar” no animê e “dar um jeito” no mangá.

No fragmento 33, o original “何だありゃ” (*nanda arya*) significa, literalmente, “o que é aquilo?”, apesar de “*arya*” indicar falta de polidez na frase. O mangá traduziu o trecho de forma literal, enquanto o animê fez o acréscimo da gíria “zona” em sua tradução.

◆ Episódio 173

**Tabela 22** - Análise dos fragmentos 34 e 35 (episódio 173, capítulo 263).

Frag.	Fonte	Tradução	Original
34	Animê	Sentiu a <b>bufa</b> dos céus com o Flavor Dial acumulado?	フレイバーダイアルに "屁"をためた! (fureibā daiaru ni "he" o tameta!)
	Mangá	Enchemos uma Flavor Dial com peidos!	フレイバーダイアルに "屁"をためた! (fureibā daiaru ni "he" o tameta!)
35	Animê	Eu não tenho tempo pra ficar <b>encanada</b> com isso.	なんて困ってる場合でも なさそうね (nante komatteru baai demo nasasō ne)
	Mangá	Mas acho que não tenho alternativa.	なんて困ってる場合でも なさそう (nante komatteru baai demo nasasō)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Bufa:** “Soltar gases, peidar.”
- **Encanar:** “Preocupar, desconfiar.”

No fragmento 34, o mangá fez uma tradução literal do texto original. O animê, por sua vez, fez uma reestruturação da frase com uma modulação e com a troca da palavra “peido” pela gíria “bufa”, além do acréscimo da palavra “céus”, que está relacionada ao contexto da cena (os personagens estão em uma ilha que fica no céu).

Na frase em japonês do fragmento 35, a personagem Nami está batalhando com um dos vilões da temporada, e expressa suas esperanças de que sua própria situação talvez não seja tão ruim quanto imaginava, pois agora terá a possibilidade de usar uma arma, que não possuía antes, em sua defesa contra o vilão, apesar de não saber usá-la. Ambas as traduções fogem do sentido literal da frase, configurando-as como erro (Aubert, 1998), mas que fazem sentido na cena. O animê fez uma explicitação do sentimento da personagem de não poder se preocupar que não sabe usar a arma, utilizando a gíria “encanar”, enquanto o mangá explicitou o sentimento dela de conformidade com a situação, em que não há alternativa além de usar a arma de algum modo.

## ◆ Episódio 174

O episódio 174 dá início à sétima temporada do animê, e compreende os fragmentos 36 a 41 desta análise. No episódio 174, foram encontrados três fragmentos:

**Tabela 23** - Análise dos fragmentos 36, 37 e 38 (episódio 174, capítulo 265).

Frag.	Fonte	Tradução	Original
36	Animê	Aliás, ouvi falar um tempo atrás que um cozido de ouro é <b>bom pra raio!</b>	黄金の煮込みは最高にうまいて昔酒場で聞いたなア (ōgon no nikomi wa saikō ni umaitte mukashi sakaba de kiita nā)
	Mangá	Ouvi dizer que cozido de ouro é muito bom.	黄金の煮込みは最高にうまいて昔酒場で聞いたなア (ōgon no nikomi wa saikō ni umaitte mukashi sakaba de kiita nā)
37	Animê	E para de me encher os <b>pacovás!</b>	わかったろ？ さア行けどっかに (wakattaro? sa ike dokka ni)
	Mangá	Entendeu? Então, <b>cai fora! Xô!</b>	わかったろ？ さア行けどっかに (wakattaro? sa ike dokka ni)
38	Animê	Quer arrumar briga comigo, bicho <b>xarope?</b>	おれと戦ってみてエのか？ ア？ (ore to tatakatte mite no ka? a?)
	Mangá	Tá querendo briga, é? Hã?	おれと戦ってみてエのか？ ア？ (ore to tatakatte mite no ka? a?)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Bom pra raio:** “Muito bom, ótimo, excelente.” Variação de “bom pra dedéu”.
- **Pacová:** “Pacová vem do latim 'paccoviums', que quer dizer 'testículos' [...].”
- **Cai fora:** “Expressão usada para expulsar alguém de determinado lugar de forma grosseira.”
- **Xô:** “Expressão utilizada na intenção de pedir, ou mandar, para que alguém saia.”
- **Xarope:** “Pessoa que gosta de perturbar a vida de outras pessoas ou não tem noção das coisas.”

No fragmento 36, o mangá fez uma transposição do texto original, não se qualificando como tradução literal por não ter traduzido o local, “酒場で” (*sakaba de*), “em um bar”, onde o personagem ouviu o boato a qual se refere em sua fala, nem em que ocasião, “昔” (*mukashi*), “há um tempo”, por não haver espaço suficiente no balão para traduzir tudo, além de que essas informações não são relevantes para o enredo. Já o animê também fez uma transposição, aqui esclarecendo quando a história ocorreu (apesar de também ter ignorado o local), e fez uma modulação do advérbio de intensidade com a gíria “bom pra raio”.

No fragmento 37, o mangá fez uma parte de sua tradução de forma literal (“わかったろ?” [*wakattaro?*] foi traduzido literalmente como “Entendeu?”) e a outra parte como modulação, incorporando as gírias “cai fora” e “xô” no texto, ambas com o mesmo significado. O animê preferiu ir em uma direção diferente. Considerando o contexto, em que o personagem manda o outro ir para longe por estar sendo incômodo, o animê utilizou uma mescla das gírias “encher o saco” e “pacová” para explicitar esse sentido, de que o personagem estava sendo incômodo, mas que, por não incorporar nada da frase original, pode ser considerado como erro.

No fragmento 38, ambas as traduções são modulações, porém o animê fez o acréscimo da gíria “xarope” como adjetivo de caracterização para o interlocutor da frase, apesar de não haver nenhum adjetivo no original.

#### ◆ Episódio 194

**Tabela 24** - Análise dos fragmentos 39, 40 e 41 (episódio 194, capítulo 301).

Frag.	Fonte	Tradução	Original
39	Animê	Por que a Robin tá <b>enrolando</b> ? Mas que demora!	何やてんだロビンのやつ遅えな (nan yatenda Robin no yatsu osē na)
	Mangá	A Robin tá demorando...	ロビンが遅えぞ (Robin ga osē zo)
40	Animê	O que é isso? É melhor que a gente não encontre ninguém, senão vão vir correndo atrás da gente. Afinal, olha tudo isso de tesouro que estamos levando. Não vão <b>deixar barato</b> , não!	いねエ方がいいだろ 見つかったら追っかけ回されるぞ なんせこんなに黄金奪って逃げようってんだから! (inē hou ga ii daro mitsukattara okkake mawasareru zo nanse kon'nani kogon ubatte nigeyou tten dakara!)

40	Mangá	Melhor assim. Se eles virem a gente agora vai ser um <b>pega pra capar</b> . Afinal, vamos fugir daqui com todo esse ouro!!	いねエ方がいいだろ 見つかったら追っかけ回されるぞなんせ こんなに黄金奪って逃げようってんだ! (inē hou ga ii daro mitsukattara okkake mawasareru zo nanse kon'nani kogon ubatte nigeyou tte nda!)
41	Animê	Vamos <b>dar no pé!</b>	逃げろ! (nigero!)
	Mangá	<b>Pé na tábua</b> , pessoal!	逃げろ! (nigero!)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Enrolar:** “*Demorar em fazer algo.*”
- **Deixar barato:** “*Não se vingar, não retribuir uma má atitude na mesma proporção.*”
- **Pega pra capar:** “*Confusão, situação difícil, problema.*”
- **Dar no pé:** “*Sair em disparada, fugir.*”
- **Pé na tábua:** “*Andar rápido.*”

No texto original do fragmento 39, o animê e o mangá se diferem pelo animê constituir uma pergunta, “何やてんだ” (*nan yatenda*), enquanto o texto do mangá é uma afirmação. A tradução do mangá é literal, já o animê fez uma modulação, já que utilizou a gíria “enrolar” e acrescentou a frase “Mas que demora!”, decerto para atender aos critérios de sincronia.

No fragmento 40, as duas traduções mantêm o sentido do texto original, fazendo modulações e incorporando gírias. No mangá, a gíria “pega pra capar” substitui a palavra “追っかけ回される” (*okkake mawasareru*), “ser perseguido”, ao passo que no animê essa palavra é traduzida literalmente, “vão vir correndo atrás da gente”, e a gíria utilizada é um acréscimo que enfatiza o sentido da frase.

No fragmento 41, o original “逃げろ” (*nigero*) nada mais é do que o verbo “fugir” no modo imperativo. Mais uma vez, ambas as traduções utilizaram gírias. O animê fez uma modulação da frase com a gíria “dar no pé”, apesar de o verbo não estar no modo imperativo. Em contrapartida, o mangá utilizou a gíria “pé na tábua”, aqui indicando uma ordem, como no original.

### ◆ Episódio 207

Deste episódio em diante, inicia-se a nona temporada do animê, abrangendo os fragmentos 42 a 53 desta análise. A partir deste episódio, a quantidade de gírias presente em cada episódio aumenta consideravelmente, em comparação com as outras temporadas. Essa temporada foi lançada em junho de 2022, cerca de dois anos após o lançamento dos primeiros episódios dublados. A este ponto, é possível que a reação do público sobre o uso de gírias na dublagem tenha sido positiva, levando o estúdio a utilizá-las com mais frequência em seu texto.

**Tabela 25** - Análise dos fragmentos 42, 43 e 44 (episódio 207, capítulo 304).

Frag.	Fonte	Tradução	Original
42	Animê	<b>Trouxas</b> , vão ser engolidos pela onda!	このまま波に飲まれちまうぞ！ (kono mama nami ni nomarechimau zo!)
	Mangá	Se não fizerem alguma coisa, a onda vai pegá-los!	あれじゃ波に飲まれちまうぞ！ (are ja nami ni nomarechimau zo!)
43	Animê	Quem foi o <b>corn</b> o que atirou com o canhão?	誰だ？大砲撃ったのは!! (dare da? taihō utta no wa!)
	Mangá	Quem foi o idiota que atirou o canhão?	誰だ？大砲撃ったのは!! (dare da? taihō utta no wa!)
44	Animê	Só tem mato nessa <b>joça</b> !	見渡す限り草原だ... (miwatasu kagiri sōgen da)
	Mangá	Uma planície, até onde os olhos alcançam...	見渡す限り草原だ... (miwatasu kagiri sōgen da)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Trouxa:** “Denominação dada a uma pessoa que é facilmente enganada; também chamado de mané, otário ou bobo.”
- **Corno:** “Homem traído. Homem cuja mulher saiu com outro parceiro.”
- **Joça:** “Aquilo que não se gosta; coisa ruim; de má qualidade.”

No fragmento 42, além de fazer o acréscimo da gíria “trouxa”, o animê apresentou uma tradução mais literal que o mangá, que fez uma modulação. O mangá também fez uma explicitação, já que a frase “se não fizerem alguma coisa” está apenas implícita no texto original.

No fragmento 43, as duas traduções estão quase idênticas, sendo traduções literais do texto original, exceto que ambas fizeram o acréscimo de um xingamento, intensificando o sentimento da frase: o mangá acrescentou a palavra “idiota”, já o animê utilizou a gíria “corno”.

No fragmento 44, o mangá fez uma tradução literal da frase: a expressão “見渡す限り” (*miwatasu kagiri*) significa “até onde os olhos podem ver”, e “草原” (*sōgen*) é “planície”, “campo”. Possivelmente pelo texto original ser uma frase curta, e, caso fosse traduzido literalmente, não seria possível ter sincronia na dublagem, optou-se no animê pelo uso da palavra “mato” e da gíria “joça”, com uma modulação, que reforça o aspecto cômico da cena.

**Tabela 26** - Análise dos fragmentos 45 e 46 (episódio 207, capítulo 304).

<b>Frag.</b>	<b>Fonte</b>	<b>Tradução</b>	<b>Original</b>
45	Animê	Isso aí, <b>mandou bem!</b>	よっしゃ！勝ったぞ！ (yossha! katta zo!)
	Mangá	<b>Beleeeeza!</b> Você venceu!	よっしゃ！勝ったぞ！ (yossha! katta zo!)
46	Animê	Isso! Só na <b>bicuda!</b>	うおおー 割ってやった！ (uooo watte yatta!)
	Mangá	Uoooh! Parti ele ao meio!	うおおー 割ってやった！ (uooo watte yatta!)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Mandar bem:** “Gíria usada para fazer um elogio às atitudes ou ações de alguém.”
- **Beleza:** “Termo usado para dizer que está de acordo, ou para perguntar se está tudo bem com o interlocutor.”
- **Bicuda:** “Chutar com a intenção de arremessar algo ou ferir alguém.”

No fragmento 45, a palavra よっしゃ (*yossha*) é uma interjeição que indica encorajamento, e 勝ったぞ (*katta zo*) é o verbo “vencer” no tempo verbal pretérito, junto da partícula “zo”, que é “utilizada pelos homens para expressar uma afirmação forte” (Mukai; Suzuki, 2016, p. 215). Assim, observa-se que o mangá fez uma tradução literal, utilizando a gíria “beleza” como adaptação de “yossha”. O animê, por sua vez, adaptou a interjeição original com a expressão “isso aí”, mas fez uma modulação da frase seguinte utilizando a gíria “mandou bem”, possivelmente para incorporar a informalidade da partícula “zo” na tradução.

No fragmento 46, o verbo “割ってやった” (*watte yatta*) significa literalmente “partir totalmente”, tornando-se perceptível que o mangá fez uma tradução literal. O animê apoiou-se no contexto da cena: o personagem Luffy dá um chute forte em um pedaço gigante de bambu, partindo-o ao meio. Por conta disso, a tradução do animê utiliza a gíria “bicuda”, de certa forma fazendo uma explicitação do que é visto em cena, mas fazendo uma omissão do conteúdo do texto original.

#### ◆ Episódio 228

**Tabela 27** - Análise dos fragmentos 47, 48 e 49 (episódio 228, capítulos 320 e 321).

Frag.	Fonte	Tradução	Original
47	Animê	Seu <b>bocó</b> , é a Robin quem tá passando mais frio!	バカ ロビンはもっと 冷てェんだ (baka robin wa motto tsumeten da)
	Mangá	Aguenta firme! A Robin tá com mais frio do que a gente.	バカ ロビンはもっと 冷てェんだ (baka robin wa motto tsumeten da)
48	Animê	<b>Vem pra mão</b> . Vamos resolver esse assunto na porrada.	この勝負おれとお前で決着をつ けよう (kono shōbu ore to omae de keru o tsukeyou)
	Mangá	Com um <b>mano a mano</b> entre mim e você.	この勝負おれとお前で決着をつ けよう (kono shōbu ore to omae de keru o tsukeyou)
49	Animê	Cala a boca! É um duelo <b>mano a mano</b> , você não é capaz de entender isso?	黙れ!“一騎打ち”だぞ! わから ねェのかお前には! (damare! "ikkiuchi" da zo! wakara nē no ka omae ni wa!)
	Mangá	Cala a boca! É um <b>mano a mano</b> ! Você ainda não entendeu?	黙れ!“一騎打ち”だぞ! わから ねェのかお前には! (damare! "ikkiuchi" da zo! wakara nē no ka omae ni wa!)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Bocó:** “Bobo, idiota.”
- **Vem pra mão:** “Brigar um com o outro aos socos.”<sup>32</sup>
- **Mano a mano:** “O mesmo que ‘cara a cara’, ‘face a face’, ‘de homem pra homem’. Expressa o ato de apurar os fatos, acertar as contas com alguém pessoalmente.”

No fragmento 47, o original inicia-se com o xingamento “バカ” (*baka*), que carrega uma nuance semelhante a “idiota”, “tolo”, “estúpido” etc. Enquanto o mangá fez uma omissão completa dessa palavra, substituindo-a pela expressão “aguenta firme”, o animê utilizou a gíria “bocó”, que não apenas possui uma nuance parecida à original, mas também tem uma sonoridade quase idêntica, funcionando perfeitamente para os critérios de sincronia da dublagem. No resto da frase, ambas as traduções são transposições.

No fragmento 48, o texto original não menciona o ato de brigar em momento algum, apenas deixa implícito com a frase “おれとお前で” (*ore to omae de*), “entre eu e você”. Entretanto, as duas traduções fizeram menção à briga: o animê iniciou seu texto com a gíria “vem pra mão”, um chamado para briga, e encerrou mencionado “porrada”, fazendo a explicitação do contexto duas vezes. Já o mangá utilizou a gíria “mano a mano”, que tem um sentido equivalente ao do original: ser um acerto de contas entre duas pessoas.

No fragmento 49, a expressão “一騎打ち” (*ikkiuchi*) indica um duelo direto entre duas pessoas, sendo adaptado tanto no animê quanto no mangá como “mano a mano”, uma gíria que expressa um sentido semelhante.

**Tabela 28** - Análise dos fragmentos 50 e 51 (episódio 228, capítulo 321).

Frag.	Fonte	Tradução	Original
50	Animê	Nem vem me chamar de doutor não, seu <b>boboca!</b>	ド！ドドドクターなんて言われても嬉しくねーぞコノヤロー！ (do! do do dokutā nante iwarete mo ureshikune zo kono yarō!)
	Mangá	D..."Doutor"? Não adianta <b>puxar meu saco</b> que eu não vou cair nessa, viu?	ド！ドドドクターなんて言われても嬉しくねーぞコノヤロー！ (do! do do dokutā nante iwarete mo ureshikune zo kono yarō!)

<sup>32</sup> Disponível em: <<https://forum.wordreference.com/threads/vem-na-m%C3%A3o.2620939/?hl=pt>>. Acesso em: 22 jul 2023.

51	Animê	Eu não conseguir fazer nada além de <b>tremer na base</b> .	おれはただバタバタ騒いで終わったよ (ore wa tada bata-bata sawaide owatta yo)
	Mangá	Tudo o que eu fiz foi só gritar e correr que nem barata tonta.	おれはただバタバタ騒いで終わったよ (ore wa tada bata-bata sawaide owatta yo)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Boboca:** “*Diz-se de alguém que é que tonto, bobo, abestado.*”
- **Puxar saco:** “*Adular outras pessoas com intuito de conseguir algum benefício.*”
- **Tremer na base:** “*Significa uma pessoa muito medrosa; com medo.*”

No fragmento 50, o personagem Chopper, médico dos Piratas do Chapéu de Palha, reage com alegria ao ser chamado de “doutor” por outro personagem, já que sua profissão está sendo validada. Porém, o outro personagem está fazendo um pedido para ele, e Chopper acha que ser chamado de “doutor” pode ser apenas bajulação para que ele faça o que o outro personagem está pedindo. Apesar de sua alegria, Chopper diz “ドクターなんて言われても嬉しくね” (*dokutā nante iwarete mo ureshikune*), que, literalmente, significa “mesmo que me chame de ‘doutor’, não ficarei feliz”, seguido de *kono yarō*, que é, como visto anteriormente, um xingamento em japonês. Assim, percebe-se que o animê fez uma transposição da frase, adaptando o xingamento ao final como a gíria “boboca”, que também pode ser considerada um xingamento na língua portuguesa, porém de grau mais leve. Em contrapartida, o mangá fez uma reinterpretação da frase com base no contexto da cena, utilizando a gíria “puxar meu saco”, que transmite o mesmo sentido que a frase original, podendo ser considerada uma modulação.

No fragmento 51, o personagem Usopp, desmotivado, afirma que, durante a briga em que estava, no fim das contas só ficou indo de um lado para o outro, em pânico. As duas traduções transmitem o sentido do texto original, porém fizeram modulações em seu texto para que ficassem mais informal e passassem mais credibilidade ao espectador/leitor. Para isso, o animê utilizou a gíria “tremer na base”, e o mangá fez uma explicitação da palavra “騒ぐ” (*sawagu*), “entrar em pânico”, “fazer um escândalo” etc., traduzindo-a como “gritar e correr”, e utilizou a expressão “correr que nem barata tonta”.

**Tabela 29** - Análise dos fragmentos 52 e 53 (episódio 228, capítulo 322).

<b>Frag.</b>	<b>Fonte</b>	<b>Tradução</b>	<b>Original</b>
52	Animê	Cala a boca, seu <b>pau mandado</b> , cozinheiro infeliz!	うるせエなてめエ眠れねエだろ！ (urusē na temē nemurenē daro!)
	Mangá	Cala a boca! Não tá vendo que eu tô dormindo?	うるせエなてめエ眠れねエだろ！ (urusē na temē nemurenē daro!)
53	Animê	Eu durmo o quanto eu quiser, palhaço. Se não gostou, <b>cai dentro!</b>	どんだけ寝ようがおれの勝手だ。 やるならやるぞ！ (dondake neyou ga ore no katte da. yaru nara yaru zo!)
	Mangá	Durmo o quanto eu quiser!! Qual é? Vai <b>encarar?</b> !	どんだけ寝ようがおれの勝手だ。 やるならやるぞ！ (dondake neyou ga ore no katte da. yaru nara yaru zo!)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Pau mandado:** “*Que faz o que mandam sem questionar.*”
- **Cai dentro:** “*Ir brigar com a pessoa, bater.*”<sup>33</sup>
- **Encarar:** “*Olhar de frente, olho no olho, fitar; Enfrentar; Considerar.*”

No fragmento 52, o personagem Sanji faz muito barulho e acorda o personagem Zoro, que o insulta por conta disso, utilizando a palavra “*temē*”, já vista anteriormente. No animê, foram utilizados dois insultos, incluindo a gíria “pau mandado”, e foi omitida a informação de que Zoro estava dormindo (no original, pode ser vista no trecho “眠れねエだろ” [*nemurenē daro*]). Já no mangá, omitiu-se o insulto, mas todas as informações do texto original foram transmitidas.

No fragmento 53, cuja cena é a mesma do fragmento 52, e cujo diálogo acontece logo em seguida a do fragmento 52, os personagens Zoro e Sanji estão brigando. No texto original, é utilizada a expressão “やるならやる” (*yaru nara yaru*), que expressa “se há algo que você gostaria de fazer, que seja feito imediatamente”. Neste caso, ela pode ser entendida como um chamado para o combate, indicando que os dois personagens já queriam brigar há tempo. Por conta disso, o animê utilizou a gíria “cai dentro” e o mangá utilizou a gíria “encarar”. Além disso, o animê também fez o acréscimo da palavra “palhaço”, aqui usada como xingamento.

<sup>33</sup> Disponível em: <<https://qualeagiria.com.br/giria/cai-dentro/>>. Acesso em: 10 ago 2023.

◆ **Episódio 229**

Deste episódio em diante, inicia-se a décima temporada do animê, abrangendo os fragmentos 54 a 64 desta análise. No episódio 229, observamos os seguintes fragmentos:

**Tabela 30** - Análise dos fragmentos 54, 55 e 56 (episódio 229, capítulos 322 e 323).

<b>Frag.</b>	<b>Fonte</b>	<b>Tradução</b>	<b>Original</b>
54	Animê	Sempre que ele aparece, causa um monte de <b>treta</b> para os passageiros!	あいつが出てくる度にお客さんに大迷惑かけてるんだもん！ (aitsu ga detekuru tabi ni okyakusan ni daimeiwaku kaketerun da mon!)
	Mangá	Toda vez que ele aparece, são os passageiros que <b>pagam o pato</b> !	あいつが出てくる度にお客さんに大迷惑かけてるんだもん！ (aitsu ga detekuru tabi ni okyakusan ni daimeiwaku kaketerun da mon!)
55	Animê	É, mas olha só, a gente agora tem <b>bufunfa</b> !	ああ！でも今はいっぱい金もあるしよ！ (Ā! demo ima wa ippai kane mo aru shi yo!)
	Mangá	Eu sei. Bom, estamos cheios de <b>grana</b> .	ああ！でも今はいっぱい金もあるしよ！ (Ā! demo ima wa ippai kane mo aru shi yo!)
56	Animê	<b>Simbora</b> ! Rema, rema remador!	よしみんな！漕げ！ (yoshi min'na! koge!)
	Mangá	Certo, pessoal! Remem!	よしみんな！漕げ！ (yoshi min'na! koge!)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Treta:** “Briga, rolo, desentendimento.”
- **Pagar pato:** “Também falada ‘pagar o pato’, é uma expressão popular que significa fazer papel de bobo; ser usado por alguém; sofrer consequências que não são de suas ações; pagar por algo que não deve; deixar os outros se aproveitarem de você.”
- **Bufunfa:** “Dinheiro.”
- **Grana:** “Dinheiro.”
- **Simbora:** “Vício de linguagem para ‘Vamos embora’.”

No fragmento 54, as duas traduções transmitem o mesmo sentido que o original, fazendo modulações, mas traduzem a frase “大迷惑かけてる” (*daimeiwaku kaketeru*), “causar grandes problemas” com gírias: o animê utilizou “treta”, enquanto o mangá utilizou “pagar o pato”, fazendo uma reestruturação da frase, mudando o sujeito da frase.

Novamente, no fragmento 55, as duas traduções incorporam gírias em seus textos, mas transmitindo fielmente o sentido do texto original. O animê fez uma modulação utilizando a gíria “bufunfa”, enquanto o mangá fez também uma modulação, mas optou pela gíria “grana”.

No fragmento 56, o animê fez uma adaptação do texto original, aproximando-o do contexto do público brasileiro, utilizando a expressão “rema, rema, remador” como correspondente do verbo “漕ぐ” (*kogu*), que no original é escrito no modo imperativo. O animê também utilizou a gíria “simbora”. Já o mangá fez uma tradução literal da frase.

**Tabela 31** - Análise dos fragmentos 57, 58 e 59 (episódio 229, capítulo 323).

<b>Frag.</b>	<b>Fonte</b>	<b>Tradução</b>	<b>Original</b>
57	Animê	Que <b>cara de pau</b> perguntar se viemos roubar.	略奪って聞くかフツー... (ryakudatsu tte kiku ka futsū...)
	Mangá	Nunca vi perguntarem pra piratas se vieram saquear...	略奪かって聞くかフツー... (ryakudatsu ka tte kiku ka futsū...)
58	Animê	<b>Valeu!</b>	ありがとう！ (arigatō!)
	Mangá	<b>Valeu!</b>	ありがとう！ (arigatō!)
59	Animê	Caramba, eu não sabia que o Going Merry tava tão <b>detonado!</b>	ここまでガタがきてたのかゴーイングメリー号... (koko made gata ga kiteta no ka gōingu merī- gō)
	Mangá	Não sabia que o Going Merry estava tão <b>ferrado</b> assim...	ここまでガタがきてたのかゴーイングメリー号... (koko made gata ga kiteta no ka gōingu merī- gō)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Cara de pau:** “Pessoa descarada, sem vergonha. Atrevido.”
- **Valeu:** “Gíria usada geralmente para agradecer ou para se despedir de alguém. Sinônimo do obrigado, é o seu substituto mais utilizado pelas pessoas que estão na rua, ou pelos jovens.”
- **Detonado:** “Feio, estragado, destruído, mal-feito.”
- **Ferrado:** “Sem saída, lascado, em situação difícil.”

No fragmento 57, o personagem Usopp se pergunta por que foi questionado por outro personagem se estava roubando algo ou não. No animê, a tradução acrescentou a gíria “cara de pau”, que intensifica o descontentamento do personagem, enquanto o mangá se mantém literal e faz uma modulação da frase, além de explicitar que o questionamento feito ao personagem se dá devido a ele ser um pirata.

No fragmento 58, ambos os textos originais e ambas as traduções estão idênticas. É a primeira vez no *corpus* desta análise que é possível observar isso acontecer, possivelmente pela frase deste fragmento ser bastante curta: a palavra “ありがとう” (*arigatō*), que, por não estar junta da palavra “ございます” (*gozaimasu*) expressa informalidade, foi traduzida pela gíria “valeu”, que também expressa informalidade.

No fragmento 59, é possível ver mais uma vez na tradução do animê a gíria “caramba”, utilizada como preenchimento dos diálogos para que o critério de sincronia da dublagem seja cumprido. O animê ainda utiliza a gíria “detonado” como tradução da expressão japonesa “ガタが来る” (*gata ga kuru*), “desgastado”, “que sofreu desgaste”. O mangá também utiliza uma gíria para a expressão japonesa, porém optou por “ferrado”. As duas traduções possuem um significado equivalente ao do texto original, podendo ser consideradas modulações.

**Tabela 32** - Análise dos fragmentos 60 e 61 (episódio 229, capítulos 323 e 324).

Frag.	Fonte	Tradução	Original
60	Animê	Saquei!	そうか (sō ka)
	Mangá	Entendi.	そうか (sō ka)

61	Animê	Mas, poxa, olha o tamanho dessa <b>bagça</b> .	このでかさは人目につくだろ！ (kono dekasa wa hito me ni tsuku daro!)
	Mangá	Eu sei, o problema é o tamanho disso aqui. Chama muito atenção!	このでかさは人目につくだろ！ (kono dekasa wa hito me ni tsuku daro!)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Saquei:** “*Quer dizer ‘entendi’, ‘estou sabendo o que está acontecendo’.*”
- **Bagça:** “*Expressão utilizada para se referir a qualquer coisa, que às vezes não se sabe o nome ou que menosprezamos.*”

No fragmento 60, novamente temos um texto original curto, que não dá muitas possibilidades de desvio do sentido pretendido. Assim, ambas traduções mantêm uma equivalência de sentidos em seus textos, porém o animê utilizou a gíria “saquei” e o mangá se manteve mais literal, utilizando a palavra “entendi”.

No fragmento 61, a palavra “目につく” (*me ni tsuku*) significa “chamar atenção”, “fácil de ser percebido”. Portanto, nota-se que o mangá manteve uma tradução mais literal, mas fez uma modulação, já que estruturou a frase de forma diferente da original. Em contrapartida, o animê omitiu a ideia de percepção e enfatizou na tradução a palavra “でかさ” (*dekasa*), uma gíria japonesa para falar sobre tamanho, neste caso, com a nuance de que é algo muito grande, utilizando a gíria “bagça”. No caso do animê, tanto o texto original quanto a tradução utilizam elementos especificamente gírios. Essa é uma das poucas vezes que isso ocorre neste *corpus*.

**Tabela 33** - Análise dos fragmentos 62 e 63 (episódio 229, capítulo 324).

Frag.	Fonte	Tradução	Original
62	Animê	Pergunta primeiro o que é, <b>mané!</b>	まず何なのか聞けっ！ (mazu nan na no ka kike!)
	Mangá	Pergunta primeiro o que é!	まず何なのか聞けっ！ (mazu nan na no ka kike!)

63	Animê	Nossa, devem ter passado por uns <b>perrengues</b> .	やーそりゃたいしたもんだよおめーら (ya sorya taishita mon da yo omēra)
	Mangá	Ora, isso é impressionante, rapazes.	やーそりゃたいしたもんだよおめーら (ya sorya taishita mon da yo omēra)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Mané:** “Pessoa boba, chata, otário.”
- **Perrengues:** “Refere-se a uma situação de dificuldade, aperto, sufoco.”

No fragmento 62, as duas traduções são muito semelhantes e possuem um sentido equivalente ao do texto original, podendo ser consideradas traduções literais, exceto que o animê faz o acréscimo da gíria “mané” ao final.

No fragmento 63, os Piratas do Chapéu de Palha afirmam a um vendedor que haviam chegado à ilha em que estavam, a ilha Water 7, de forma independente, apenas com o auxílio de uma ferramenta de navegação específica da obra, a Log Pose. Então, o vendedor responde “たいしたもんだよ” (*taishita mon da yo*), que significa, neste contexto, “impressionante”, em uma tradução literal. Dessa forma, percebemos que o mangá fez uma tradução literal, e o animê fez uma explicitação, explicando o motivo pelo qual a situação é impressionante, utilizando a gíria “perrengue”.

#### ◆ Episódio 263

**Tabela 34** - Análise do fragmento 64 (episódio 263, capítulo 375).

Frag.	Fonte	Tradução	Original
64	Animê	Eu não fui sequestrada coisa nenhuma, caramba! Seu ansioso <b>de uma figa!</b>	別にアタシはさらわれたんじゃないねえよ！早とちりめ！ (betsu ni atashi wa sarawaretan janē yo! hayatochiri me!)
	Mangá	Não! Eu não fui raptada, coisa nenhuma! Você confundiu tudo!	別にアタシはさらわれたんじゃないねえよ！早とちりめ！ (betsu ni atashi wa sarawaretan janē yo! hayatochiri me!)

**Fonte:** Criado pelo autor.

➤ **De uma figa:** “Ruim, mal, de pouco valor, que incomoda, que causa irritação.”

Surpreendentemente, foi possível destacar no episódio 263 apenas este fragmento. Apesar de haver uma só gíria, o episódio apresenta diversos xingamentos e algumas expressões idiomáticas, que também expressam informalidade na frase. No fragmento 64, a expressão “早とちりめ” (*hayatochiri me*) indica uma pessoa que facilmente tira conclusões erradas. No animê, foi traduzida pelo adjetivo “ansioso”, sendo acrescentado em seguida a gíria “de uma figa”. Também foi acrescentada a gíria “caramba”, já vista anteriormente. Já no mangá, foi feita uma modulação da frase, não sendo utilizada nenhuma gíria, podendo ser considerada uma tradução literal.

#### ◆ Episódio 264

O episódio 264 sinaliza o começo da décima primeira temporada do animê, que engloba os fragmentos 65 a 75.

**Tabela 35** - Análise dos fragmentos 65, 66 e 67 (episódio 264, capítulos 375 e 376).

Frag.	Fonte	Tradução	Original
65	Animê	Não dá pra ver nem o fundo desse <b>bagulho!</b>	底が見えねエ (soko ga mie nē)
	Mangá	Não dá pra ver o fundo.	底が見えねエ (soko ga mie nē)
66	Animê	Ei, <b>cambada</b> , bora pra porrada!	全員決戦の準備を！ (zen'in kessen no junbi o!)
	Mangá	Todos se preparem pra batalha decisiva!	全員決戦の準備を！ (zen'in kessen no junbi o!)
67	Animê	E, do outro lado do portão, tem uma <b>cacetada</b> de ninhos de Reis dos Mares, assim como em Calm Belt, que fica às margens da Grand Line.	そして扉の向こうには"グランドライン"をはさむ「カームベルト」のような大型の海王類のすが広がって (soshite tobira no mukō ni wa "gurando rain" o hasamu 'kāmuberuto' no yō na ōgata no kaiōru no su ga hirogatte)

	Mangá	E, atrás do portal, há um mar muito parecido com o Calm Belt da Grand Line. Onde monstros marinhos gigantes fazem seus ninhos.	そして扉の向こうには"グランドライン"をはさむ「カームベルト」のような大型の海王類のすが広がって (soshite tobira no mukō ni wa "gurando rain" o hasamu 'kāmuberuto' no yō na ōgata no kaiōruī no su ga hirogatte)
--	-------	--	--

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Bagulho:** “1. Coisas, objetos, trecos, troços. 2. Coisas indefinidas.”
- **Cambada:** “Grupo de pessoas, turma.”
- **Cacetada:** “Coletivos de coisas; muitos objetos; várias tranqueiras.”

No fragmento 65, tanto o animê quanto o mangá fizeram traduções literais do texto original, exceto que o animê fez o acréscimo da gíria “bagulho” ao final da frase. No texto original, não há nenhuma palavra específica que indique um elemento gírio, entretanto o verbo da oração em questão é pronunciado de forma diferente, em que a terminação “ない” (*nai*), uma estrutura para indicar que o verbo está na forma negativa, aqui se torna “ねえ” (*nee*), ou seja, foi feita uma vulgarização da forma plana tradicional, tornando a frase mais informal. Talvez, por conta disso, foi feita a escolha de acrescentar o elemento gírio na tradução. Há ainda a hipótese de a adição ter sido feita devido aos critérios de sincronia da dublagem, entretanto a frase original é mais curta que a tradução, já que é feita um acréscimo na tradução. Ao analisar a cena, percebe-se que não há exigência de sincronia labial ou cinética, já que o locutor não aparece na tela, apenas sua voz. Contudo, há a necessidade de isocronia, já que é mostrado o lugar onde o personagem está falando e, na língua fonte, sua fala é estendida para se encaixar à imagem (há um exagero na fala do personagem, que é, inclusive, um dos personagens mais caricatos da obra, o que também justifica o uso da gíria neste contexto).

No fragmento 66, enquanto o mangá se esforçou para fazer uma tradução literal e manter um sentido equivalente do original, o animê se importou mais com aproximar o texto do espectador, cujo público-alvo principal são jovens e adolescentes, utilizando gírias e um vocabulário simples, mesmo que no original deste fragmento não tenha nenhum elemento específico que indique informalidade. Primeiramente, foi feito o acréscimo da interjeição “ei”, utilizado pelo locutor para chamar a atenção dos outros personagens, função que no original é

feita inteiramente pela palavra “全員” (*zen'in*), que significa “todas as pessoas”. Por sua vez, a palavra “*zen'in*” foi substituída pela gíria “cambada”. No texto original, o locutor chama seus aliados para se prepararem para a batalha decisiva, “決戦の準備” (*kessen no junbi*). Em todo o caso, é feito um chamado para a batalha, sendo traduzido no animê como “bora pra porrada”, utilizando aqui outra gíria, “bora”, já vista anteriormente. Ao fim, o sentido da tradução do animê se manteve o mesmo do original, e pode-se dizer que foi feita uma modulação.

No fragmento 67, as duas traduções transmitem de forma semelhante o sentido do original. O mangá faz uma implicação da palavra “はさむ” (*hasamu*), em ““グランドライン”をはさむ「カームベルト」”, que significa “estar em meio de algo”, neste caso, a Grand Line está ao meio do Calm Belt, o que é traduzido apenas como “o Calm Belt da Grand Line”, já que essa nuance já havia sido esclarecida anteriormente. Em contrapartida, o animê fez a tradução de “*hasamu*” como “às margens”, expressando um sentido equivalente na frase. Contudo, a tradução de “大型” (*ōgata*) foi feita utilizando a gíria “cacetada”, que significa “muitos”, “bastante”, apesar de o sentido original da palavra ser “de grandes proporções” (no mangá, foi traduzido como “gigante”), podendo ser considerado como erro.

**Tabela 36** - Análise dos fragmentos 68 e 69 (episódio 264, capítulo 376).

Frag.	Fonte	Tradução	Original
68	Animê	Esse <b>cara</b> tem <b>títica</b> na cabeça pra fazer isso?	何やってんだあいつは 勝手にっ！ (nani yatten da aitsu wa katte ni!)
	Mangá	O que é que ele tá fazendo?	何やってんだあいつは 勝手にっ！ (nani yatten da aitsu wa katte ni!)
69	Animê	Esse aí tem <b>fogo no rabo</b> , pode esquecer.	5分"待つ"とかムリだから (go fun "matsu" toka muri da kara)
	Mangá	Esperar cinco minutos? O Luffy? Enquanto os outros vão na frente? Sério?	5分"待つ"とかムリだから (go fun "matsu" toka muri da kara)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Cara:** “Para uma pessoa, quando não se quer pronunciar o seu nome, ou não o conhece.”
- **Titica:** “Quantidade pequena de fezes, geralmente de aves, como a galinha.”
- **Fogo no rabo:** “Diz-se da inquietude de alguém. Inquietude; impossibilidade de ficar parado.”

No texto original do fragmento 68, o locutor faz, em um tom crítico, um questionamento sobre o que outro personagem está fazendo, utilizando uma linguagem mais informal, constatada por palavras como “だ” (*da*) e “あいつ” (*aitsu*). Enquanto o mangá traduziu de uma forma literal, sem incorporar nenhum elemento a mais que transmita o tom crítico ou uma nuance informal, o animê fez uma modulação completa da frase, reestruturando o questionamento original para que tivesse um tom mais cômico e mantivesse a informalidade, utilizando as gírias “cara” e “titica”.

No fragmento 69, as duas traduções trazem elementos diferentes do original. O mangá inicia a tradução de forma literal, mas, ao invés de dizer que esperar os cinco minutos é impossível, como no original, é feita uma explicitação do porquê é impossível, através de um acréscimo de três outras sentenças, inexistentes no original, mas que ajudam o leitor a compreender o sentido implícito no original. De certa forma, o animê também faz uma explicitação, explicando os motivos do que é dito na frase original, utilizando ainda a gíria “fogo no rabo”, porém omite totalmente todos os elementos do original. No animê, ainda é feito um acréscimo da expressão “pode esquecer”.

**Tabela 37** - Análise dos fragmentos 70 e 71 (episódio 264, capítulo 376).

<b>Frag.</b>	<b>Fonte</b>	<b>Tradução</b>	<b>Original</b>
70	Animê	<b>Não comam poeira.</b>	遅れをとるな (okure o toru na)
	Mangá	<b>Pisa fundo!</b>	遅れをとるな (okure o toru na)
71	Animê	<b>Qual é, pessoal? É só um intruso, né? E vocês podem dar um fim dele numa boa.</b>	何だ侵入者の一人くらい落ちついて始末しろ! (nanda shin'nyūsha no hitori kurai ochitsuite shimatsu shiro!)

	Mangá	Qual é o problema? Um único intruso? Fiquem calmos e acabem com ele!	何だ侵入者の一人くらい落ちついて始末しろ! (nanda shin'nyūsha no hitori kurai ochitsuite shimatsu shiro!)
--	-------	--	---

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Comer poeira:** “Ficar para trás, em algo competitivo.”
- **Pisar fundo:** “Se refere ao ato de acelerar um veículo.”<sup>34</sup>
- **Qual é:** “Utilizado como [...] surpresa após uma frase contrária às suas expectativas.”
- **Dar fim:** “Acabar com, extinguir, liquidar; matar.”<sup>35</sup>
- **Numa boa:** “Tranquilamente.”

No fragmento 72, ambas as traduções apresentam elementos gírios. O texto do original é formado pela expressão “遅れをとる” (*okure o toru*), “ficar para trás”, conjugado no modo imperativo negativo, ou seja, uma ordem para que ninguém fique para trás. O animê fez uma tradução mais literal, apenas trocando a expressão japonesa pela gíria “comer poeira”, cujo efeito de sentido é idêntico. O mangá fez uma modulação utilizando a gíria “pisar fundo”: se antes o locutor pedia para não ficarem para trás, aqui ele pede para que acelerem. No fim, o efeito de sentido também é equivalente.

No fragmento 71, a tradução do mangá se manteve literal. Em contrapartida, o animê utilizou três gírias, “qual é”, “dar fim” e “numa boa”, fazendo uma modulação da frase, mas mantendo o sentido do texto original. Entretanto, foi omitida a ordem “落ちついて” (*ochitsuite*), “se acalmem”, na tradução do animê.

<sup>34</sup> Disponível em: <<https://www.mairovergara.com/como-se-diz-pisar-fundo-em-ingles/>>. Acesso em: 10 ago 2023.

<sup>35</sup> Disponível em: <<https://aulete.com.br/fim>>. Acesso em: 10 ago 2023.

◆ Episódio 284

**Tabela 38** - Análise dos fragmentos 72, 73 e 74 (episódio 284, capítulo 399).

<b>Frag.</b>	<b>Fonte</b>	<b>Tradução</b>	<b>Original</b>
72	Animê	Para que essa <b>fita</b> aí?	何の為に!? (nan no tame ni!?)
	Mangá	Mas por quê?!	何の為に!? (nan no tame ni!?)
73	Animê	Aqueles piratas são uns <b>zé ruelas</b> .	取るに足らんあんな海賊! (toru ni taran an'na kaizoku!)
	Mangá	Nem sei por que me preocupei com esses piratas sem importância.	取るに足らんあんな海賊! (toru ni taran an'na kaizoku!)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Fita:** “*Alguma situação ou acontecimento.*”
- **Zé ruela:** “*Pessoa sem noção, que só faz besteira.*”

No fragmento 72, o original apresenta a estrutura “*為に*” (*tame ni*), “para qual finalidade”, na frase. Tanto o mangá quanto o animê fizeram uma implicação dessa estrutura, porém o animê também fez o acréscimo da gíria “fita” na frase.

No fragmento 73, a expressão japonesa “*取るに足らない*” (*toru ni taranai*) significa “insignificante”, “de pouca importância”. No trecho original, a expressão é utilizada como descrição de “aqueles piratas” (“*あんな海賊*” [*an'na kaizoku*]). No animê, a tradução é literal, mas foi utilizada a gíria “zé ruelas” como substituição de “*toru ni taranai*”. Já o mangá fez uma explicitação do sentimento do personagem que o motivou a usar essa expressão.

**Tabela 39** - Análise dos fragmentos 74 e 75 (episódio 284, capítulo 399).

<b>Frag.</b>	<b>Fonte</b>	<b>Tradução</b>	<b>Original</b>
74	Animê	Eu vou <b>dar uma bica</b> em vocês.	ブッ飛ばすわよ！ (buttobasu wa yo!)
	Mangá	Rápido, senão vão levá-la daqui!	ブッ飛ばすわよ！ (buttobasu wa yo!)
75	Animê	É a <b>pinguça</b> ? O que tá <b>rolando</b> ?	バーさんか!? どういう事だ!? (bā san ka! dō iu koto da!?)
	Mangá	É a vovó? O que ela quer?	バーさんか!? どういう事だ!? (bā san ka! dō iu koto da!?)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Dar uma bica:** “Faz referência ao ato de chutar a bola com o dedão, sendo que jogadores habilidosos chutam com o peito do pé.”
- **Pinguço(a):** “Pessoa que bebe excessivamente, a ponto de atrapalhar seu convívio social.”
- **Rolar:** “Previsão de algum acontecimento. Algo que está prestes a ocorrer.”

Na cena do fragmento 74, a personagem Robin está perto de ser raptada, e os Piratas do Chapéu de Palha estão contando com a ajuda de seus aliados para conseguirem salvá-la. Quando os aliados demoram em ajudá-los, o que pode potencialmente fazê-los perderem, Nami os ameaça com a expressão “ブッ飛ばすわよ”, (*buttobasu wa yo*), já vista anteriormente. A tradução do animê foi mais literal, utilizando a gíria “dar uma bica”, que possui um sentido equivalente, mas mantém a informalidade. Já o mangá omite o sentido da frase para fazer uma explicitação, esclarecendo o porquê do que é dito na frase original.

Na cena do fragmento 75, a personagem Kokoro surge de repente para ajudar os Piratas do Chapéu de Palha. Luffy questiona o aparecimento repentino dela, chamando-a de “バーさん” (*bā san*), um apelido carinhoso para “avó”. No animê, foi utilizada a gíria “pinguça” para substituir esse apelido, já que a personagem é uma senhora que está sempre bebendo substâncias alcoólicas, podendo ser considerado uma adaptação, pois o termo usado tem apenas uma equivalência parcial de sentido e denota uma assimilação cultural. Além disso, também é usada a gíria “rolar” no animê. Em contrapartida, o mangá fez uma tradução literal da frase.

◆ **Episódio 285**

Deste episódio em diante, inicia-se a décima segunda temporada do animê, abrangendo os fragmentos 76 a 84 desta análise. No episódio 285, observamos os seguintes fragmentos:

**Tabela 40** - Análise dos fragmentos 76, 77 e 78 (episódio 285, capítulo 400).

<b>Frag.</b>	<b>Fonte</b>	<b>Tradução</b>	<b>Original</b>
76	Animê	Por que vocês usaram o Rocket Man? Essa <b>tralha</b> é perigosa!	ロケットマンなんて危なっかしいモン引っぱり出してきて (roketto man nante abunakkashī mon hippari dashite kite)
	Mangá	E quem é que botou essa <b>bomba</b> do Rocket Man pra andar?	ロケットマンなんて危なっかしいモン引っぱり出してきて (roketto man nante abunakkashī mon hippari dashite kite)
77	Animê	E aí, vovó <b>pé de cana!</b> Valeu, ein?	怪獣のバーさん！ありがとう！ (kaijū no bā san! arigatō!)
	Mangá	Valeu, dona maquinista!	怪獣のバーさん！ありがとう！ (kaijū no bā san! arigatō!)
78	Animê	Luffy, você vai focar em <b>dar um cacete</b> no xarope da pomba, tá legal?	ルフィ！お前はとにかくハト男をブッ飛ばせ！ (rufi! omae wa tonikaku hato otoko o buttobase!)
	Mangá	Ouviu, Luffy? Se concentra em acabar com aquele poleiro ambulante!	ルフィ！お前はとにかくハト男をブッ飛ばせ！ (rufi! omae wa tonikaku hato otoko o buttobase!)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Tralha:** “Algo que não serve para nada e só atrapalha.”
- **Pé de cana:** “Indivíduo que faz uso abusivo de bebida alcoólica.”
- **Dar um cacete:** “Dar porrada, sentar a mão ou bater em alguém.” Semelhante a “descer o cacete”.
- **Bomba:** “Objeto, produto ou marca que não presta, de má qualidade, podendo assim estragar a qualquer momento.”

No fragmento 76, a expressão “引っぱり出す” (*hippari dasu*) indica que algo foi retirado do seu lugar original, neste caso, o trem chamado “ロケットマン”, Rocket Man. No texto original, o trem também é descrito como um objeto perigoso. No animê, utiliza-se a palavra “perigosa” para descrever o trem, que é chamado de “tralha”, uma modulação da palavra “モン” (*mon*). Já o mangá fez uma assimilação do adjetivo “perigoso” através da gíria “bomba”, que por si só transmite esse sentido. Em ambas as traduções, o conceito de “*hippari dasu*” foi deixado implícito.

No fragmento 77, o animê incorporou duas interjeições, “e aí” e “ein”, deixando o texto mais fluído e mais próximo à língua falada. No original, utiliza-se a palavra “怪獣” (*kaiju*), literalmente “monstro”, para descrever a personagem Kokoro, já que ela não é humana. Ambas as traduções omitiram essa nuance no texto, mas incorporaram outras características também utilizadas para identificar a personagem: o animê utilizou a gíria “pé de cana”, novamente aludindo ao alcoolismo da personagem, enquanto o mangá optou por descrevê-la a partir de sua profissão, uma maquinista.

No fragmento 78, ambas as traduções fizeram modulações e mantiveram o efeito de sentido do texto original, fazendo alterações condizentes com a proposta de cada tradução. O animê traduziu “ハト男” (*hato otoko*), “homem pombo”, como “xarope da pomba”, utilizando novamente a gíria “xarope”, e utilizou a gíria “dar um cacete” para traduzir a expressão “ぶっ飛ばす” (*buttobasu*), vista anteriormente nos fragmentos 284 e 92. No mangá, não houve o uso de nenhuma gíria, mas “*hato otoko*” foi traduzido como “poleiro ambulante”.

**Tabela 41** - Análise dos fragmentos 79 e 80 (episódio 285, capítulo 400).

Frag.	Fonte	Tradução	Original
79	Animê	Lascou-se! Encontrei o <b>bocado</b> antes do refri.	くそッ！コーラ補給前に...！ (kuso! kōra hokyū mae ni...!)
	Mangá	Droga! Tinha que aparecer antes de eu encher o tanque?	くそッ！コーラ補給前に...！ (kuso! kōra hokyū mae ni...!)
80	Animê	Eu aceito, <b>belezura!</b>	お願いしまふ (onegai shimafu)
	Mangá	Claro que aceito, obrigado!	お願いしまふ (onegai shimafu)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Bocado:** “Pessoa que fala mais do que deveria ou fala sem pensar.”
- **Belezura:** “O mesmo que ‘mulher bonita’.”

No fragmento 79, o personagem Franky, um ciborgue, cujo armamento utiliza refrigerante como combustível para funcionar, lamenta que não conseguiu fazer o reabastecimento completo antes de encontrar o inimigo. Contudo, o personagem não menciona explicitamente que encontrou o inimigo, e isso fica implícito no resto da frase. Dessa forma, o mangá fez uma tradução mais literal, esclarecendo um pouco mais o contexto, porém mantendo a nuance implícita da frase. Em contrapartida, o animê fez uma explicitação do fato que o personagem encontra o inimigo (para o qual utiliza-se a gíria “bocado”, já que o personagem tem uma boca gigante) antes que gostaria, ao mesmo tempo em que faz uma implicação do motivo que o personagem precisa do refrigerante. Além disso, o insulto “くそ” (*kuso*) é traduzido de formas diferentes em cada mídia. No mangá, optou-se por um termo mais popular (“droga”), enquanto no animê foi utilizada a gíria “lascou-se”, conjugada de tal maneira que torna a palavra ainda mais caricata. Considerando que o personagem Franky tem uma linguagem bastante caricata na dublagem, essa escolha pode ter sido feita para reforçar a caracterização do personagem na obra traduzida.

No fragmento 80, a personagem Kalifa, inimiga dos Piratas do Chapéu de Palha, oferece ao Sanji uma xícara de café, ao que ele responde “お願いしまふ” (*onegai shimafu*), variação de “お願いします” (*onegai shimasu*), uma forma educada de agradecer ou pedir por algo. A variação indica uma oscilação na voz do personagem, possivelmente por ele estar muito emocionado ou assustado. Neste caso, considerando que o personagem Sanji tem grande admiração por mulheres e se emociona sempre que está em volta delas, a oscilação de voz indica uma emoção do personagem. Como a personagem é sua inimiga, é cômico perceber que Sanji se emociona independentemente do vínculo da personagem feminina. Dessa forma, apesar de ambas as traduções terem mantido um sentido de efeito equivalente ao original, o animê fez um acréscimo da gíria “belezura”, possivelmente para que a nuance do original fosse mantida, ao passo que o mangá manteve uma tradução literal, fazendo apenas uma explicitação da nuance de agradecimento da expressão original.

◆ Episódio 306

**Tabela 42** - Análise dos fragmentos 81 e 82 (episódio 306, capítulo 423).

Frag.	Fonte	Tradução	Original
81	Animê	O Third é uma técnica muito <b>irada</b> e bem poderosa, mas os efeitos colaterais são meio <b>embaçados</b> .	サードはすげエ面白アイデアで強エんだけどその反動がやっかいだな... (sādo wa sugē omoshiro aidea de tsuyen da kedo sono handō ga yakkai da na...)
	Mangá	O Gear Third é muito divertido e fico forte pra caramba. O único problema é que o <b>rebote</b> que vem depois...	サードはすげエ面白アイデアで強エんだけどその反動がやっかいだな... (sādo wa sugē omoshiro aidea de tsuyen da kedo sono handō ga yakkai da na...)
82	Animê	<b>Nem a pau!</b>	この! (kono!)
	Mangá	Seu...!	この! (kono!)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Irado:** “*Se refere a uma ação ou ato impressionante.*”
- **Embaçado:** “*Quando uma determinada situação se torna complicada.*”
- **Nem a pau:** “*De jeito nenhum, nunca.*”
- **Rebote:** “*Quando ocorre a volta de uma ação inesperada e oposta ao estímulo que a originou.*”<sup>36</sup>

No fragmento 81, ambas as traduções são fiéis ao sentido do texto original, sem grandes alterações, exceto o uso de gírias nas duas: no animê, utilizou-se a gíria “irado” para “すげエ” (*sugē*) e a gíria “embaçado” para “やっかい” (*yakkai*), “problemático”, “incômodo”, enquanto no mangá a palavra “*yakkai*” foi de certa forma implícita no texto e aqui o elemento gírio, “rebote”, foi utilizado para traduzir “反動” (*handō*), “reação”.

<sup>36</sup> Disponível em: <<https://www.mundodastribos.com/efeito-rebote-o-que-e.html>>. Acesso em 06 set 2023.

No fragmento 82, o texto original é uma frase bem sucinta, “この” (*kono*), que diz respeito ao encurtamento da expressão “*kono yarō*”, já vista anteriormente nos fragmentos 11 e 50. Enquanto o mangá fez uma tradução literal, emulando na língua portuguesa um encurtamento do xingamento, o animê fez uma modulação utilizando a gíria “nem a pau”.

**Tabela 43** - Análise dos fragmentos 83 e 84 (episódio 306, capítulo 423).

<b>Frag.</b>	<b>Fonte</b>	<b>Tradução</b>	<b>Original</b>
83	Animê	Faz o que eu tô mandando ou tu vai <b>levar chumbo!</b>	眉間に砲弾ブチ込まれたくなかったらな! (miken ni hōdan buchi komaretakunakattara na!)
	Mangá	Isso se não quiser levar uma bala de canhão bem no meio da <b>fuça!</b>	眉間に砲弾ブチ込まれたくなかったらな! (miken ni hōdan buchi komaretakunakattara na!)
84	Animê	Eu sempre quis <b>quebrar</b> aquele idiota <b>na porrada.</b>	いつか奴をひねり潰してやりてエと願っていた! (itsuka yatsu o hineri tsubushite yaritē to negatteita!)
	Mangá	...Eu jurava pra mim mesmo que, um dia, esmagaria a cara de babaca daquele oficial com as minhas próprias mãos!	いつか奴をひねり潰してやりてエと願っていた! (itsuka yatsu o hineri tsubushite yaritē to negatteita!)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Levar chumbo:** “*Ser baleado, alvo de disparos de arma de fogo.*”
- **Fuça:** “*Parte frontal da cabeça, mais conhecida como rosto ou face.*”
- **Quebrar na porrada:** “*Ferir a base de golpes contundentes; socar, chutar e, de demais maneiras, agredir outrem fisicamente.*” Semelhante a “*meter porrada*”.

No fragmento 83, o personagem Franky faz um pedido ao personagem inimigo e em seguida o ameaça de atirar em seu rosto caso não seja complacente. O mangá fez uma tradução literal do trecho, incorporando a palavra “眉間” (*miken*), “espaço entre as sobrancelhas”, através da gíria “fuça”, enquanto o animê fez uma explicitação dos motivos da ameaça e manteve a ameaça utilizando a gíria “levar chumbo”.

No fragmento 84, o animê fez uma modulação utilizando a gíria “quebrar na porrada” para traduzir “ひねり潰す”, que carrega uma nuance de “esmagar até destruir completamente”, cujo sentido é perdido na dublagem, enquanto o mangá se esforçou para explicitar a expressão e transmitir a nuance na tradução, além de fazer um acréscimo do termo “babaca”.

#### ◆ Episódio 307

O episódio 307 sinaliza o começo da décima terceira temporada do animê, que engloba os fragmentos 85 a 92.

**Tabela 44** - Análise dos fragmentos 85, 86 e 87 (episódio 307, capítulo 424).

Frag.	Fonte	Tradução	Original
85	Animê	Prontinho, terminamos a limpeza do navio. Agora é só a gente <b>meter o pé</b> daqui.	さァ護送船改め"脱出船"の大掃除完了だ！ (sa gosōsen aratame "dasshussen" no oosōji kanryō da!)
	Mangá	Faxina geral terminada. O navio de escolta virou navio de fuga!	さァ護送船改め"脱出船"の大掃除完了だ！ (sa gosōsen aratame "dasshussen" no oosōji kanryō da!)
86	Animê	É muita <b>zica!</b>	やめろ～～！ (yamero ～～!)
	Mangá	Não era pra falar...!	やめろ～～！ (yamero ～～!)
87	Animê	Depois de destruírem toda Enies Lobby, eles vão vir direto para cá tentar pegar a Nico Robin <b>na marra</b> .	エニエス・ロビー完全に破壊したら次は白兵戦でニコ・ロビンを取りに来るだろう (eniesu robī kanzen ni hakai shitara tsugi wa hakuheisen de niko robin o tori ni kuru darou)
	Mangá	Aposto que, depois que destruírem Enies Lobby, vão vir pro <b>mano a mano</b> atrás dela.	エニエス・ロビー完全に破壊したら次は白兵戦でニコ・ロビンを取りに来るだろう (eniesu robī kanzen ni hakai shitara tsugi wa hakuheisen de niko robin o tori ni kuru darou)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Meter o pé:** “Fugir, escapar, ir embora.”
- **Zica:** “Azar, má sorte.”
- **Na marra:** “À força.”

No fragmento 85, ambas as traduções incorporaram o efeito de sentido de que a limpeza estava completa e a nova missão se tornou fugir. Entretanto, no original, há um jogo de palavras no trecho “護送船改め"脱出船"” (*gosōsen aratame "dasshussen"*), cujo significado é “o navio de fuga, que antes era o navio de resgate”, que possui um efeito levemente cômico, já que antes apenas uma personagem precisava ser resgatada e agora todos estão lutando por suas vidas. O mangá fez uma tradução literal desse trecho, porém não houve tentativa de recuperar o efeito cômico da frase original, que pode ser deduzido pelo contexto e pelas imagens do mangá, enquanto o animê optou por traduzir através de uma modulação, utilizando a gíria “meter o pé”, que é mais informal e pode ser interpretado de maneira cômica.

O texto do fragmento 86 foi utilizado como exemplo durante o capítulo 2 deste trabalho, na figura 7. Como mencionado naquela ocasião, na tradução do animê, utilizou-se a palavra “zica” para traduzir “やめろ” (*yamero*), palavra japonesa que literalmente significa “parar”, conjugada no modo imperativo. No contexto da cena, o personagem Sanji passa por uma desilusão ao perceber que nem todas as sereias possuem a mesma aparência. Quando a personagem anuncia que é uma sereia, ele pede, de forma cômica, para que ela pare de falar para não quebrar sua ilusão. No animê, optou-se pelo uso da gíria “zica”, que pode ser considerada uma explicitação do motivo pelos quais ele quer que ela pare de falar, enquanto o mangá fez também uma explicitação, aqui explicando o que ele quer que ela faça.

No fragmento 87, utiliza-se a expressão “白兵戦” (*hakuheisen*), que significa “combate direto”. Para traduzir essa expressão, o mangá utilizou a gíria “mano a mano”, vista anteriormente nos fragmentos 48 e 49, que transmite o sentido literal do texto original. Em contrapartida, o animê optou por fazer uma modulação com a gíria “na marra”, que possui um efeito de sentido semelhante ao original, em que existe um combate.

◆ Episódio 325

Tabela 45 - Análise dos fragmentos 88, 89 e 90 (episódio 325, capítulo 440).

Frag.	Fonte	Tradução	Original
88	Animê	Poxa, <b>o que tá pegando</b> , Ace? Caramba, faz tempo!	なんだよエース久しぶりだな!! (nanda yo ēsu hisashiburi da na!!)
	Mangá	<b>Qual é</b> , Ace? Faz tempo, hein...?	なんだよエース久しぶりだな!! (nanda yo ēsu hisashiburi da na!!)
89	Animê	Você já viveu mais que muita gente por aí e tenho certeza que <b>tá ligado</b> na situação em que se meteu.	人の倍の人生を歩んでるお前が この状況を理解できん わけがねエ (hito no bai no jinsei o ayunderu omae ga kono jōkyō o rikai dekin wake ga nē)
	Mangá	Você já viveu o dobro de mim. Duvido que não tenha entendido a situação.	人の倍の人生を歩んでるお前が この状況を理解できん わけがねエ (hito no bai no jinsei o ayunderu omae ga kono jōkyō o rikai dekin wake ga nē)
90	Animê	E para começar, eu pretendo <b>dar cabo</b> do Chapéu de Palha, que está lá em Water 7 [...]	まず手始めにこの先の W7 にいる”麦わらのルフィ”をぶち殺して (...) (mazu tehajime ni kono saki no W7 ni iru “mugiwara no rufi” o buchi koroshite [...])
	Mangá	E, para começar, pretendo ir até W7 pegar a cabeça de Luffy Chapéu de Palha [...]	まず手始めにこの先の W7 にいる”麦わらのルフィ”をぶち殺して (...) (mazu tehajime ni kono saki no W7 ni iru “mugiwara no rufi” o buchi koroshite [...])

Fonte: Criado pelo autor.

- **O que tá pegando:** “Expressão usada para perguntar o que é que está acontecendo.”
- **Tá ligado:** “Gíria usada no sentido de ‘entendeu’, ‘está por dentro’.”
- **Dar cabo:** “Encerrar, finalizar, acabar ou matar.”

No fragmento 88, ambas as traduções mantiveram um sentido equivalente ao do texto original, e o mangá foi o que se manteve mais literal, já que o animê acrescentou a interjeição “poxa” e a gíria “caramba”. Portanto, o animê fez uma modulação do texto, utilizando a gíria “o que tá pegando” como tradução do trecho “なんだよ” (*nanda yo*), enquanto o mangá o traduziu com a gíria “qual é”, já explorada anteriormente.

No fragmento 89, tanto o texto do animê quanto o do mangá são traduções literais do texto original, exceto que o animê traduziu a palavra “理解できん” (*rikai dekin*) com a gíria “tá ligado”, e fez uma explicitação utilizando o trecho “em que se meteu”. Dessa forma, pode ser considerada uma modulação.

No fragmento 90, o animê utilizou uma gíria (“dar cabo”) e o mangá utilizou uma expressão (“pegar a cabeça”) para traduzir a expressão japonesa “ぶっ殺す” (*bukkorosu*), que significa “matar”, “aniquilar”. Para além disso, ambas as traduções possuem um sentido equivalente ao original, sendo que o mangá pode ser considerado uma tradução literal, já que manteve a mesma ordem dos elementos na frase, e o animê uma modulação, que inverteu a ordem dos elementos.

**Tabela 46** - Análise dos fragmentos 91 e 92 (episódio 325, capítulos 440 e 441).

Frag.	Fonte	Tradução	Original
91	Animê	Com ela, eu virei um homem invencível, seu <b>pé no saco!</b>	おれァこれで「最強」になれたんだよエース!! (ore (w)a kore de "saikyō" ni naretan da yo ēsu!!)
	Mangá	Agora eu sou invencível!	おれァこれで「最強」になれたんだよエース!! (ore (w)a kore de "saikyō" ni naretan da yo ēsu!!)
92	Animê	O que que cê tá fazendo? Anda logo! O capitão vai <b>tocar o puteiro!</b>	何してたん！急げ！船長が暴れるぞ！ (nani shitetan! isoge! senchō ga abareru zo!)
	Mangá	Rápido! <b>Sebo nas canelas!</b> O capitão vai entrar em ação!	急げ！避難しろ！船長が暴れるぞ！ (isoge! hinan shiro! senchō ga abareru zo!)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Pé no saco:** “*Sujeito ou situação enfadonha.*”
- **Tocar o puteiro:** “*Fazer uma zona, uma bagunça, [...] perder a linha.*”
- **Sebo nas canelas:** “*Correr, sair em disparada, ligeiro.*”

No fragmento 91, a oração do texto original é separada pelo vocativo “エース”, “Ace”. Até o vocativo, o animê fez uma tradução literal e o mangá fez uma modulação, já que substituiu o pronome “これで” (*kore de*), “com isso”, pela palavra “agora”. Entretanto, o mangá fez a omissão total do vocativo, enquanto o animê fez uma modulação utilizando a gíria “pé no saco”, que faz sentido no contexto já que o locutor está falando com seu inimigo. A gíria “pé no saco” também foi utilizada como exemplo na figura 9.

No fragmento 92, os textos originais de cada mídia possuem algumas diferenças. No animê, o texto inicia-se com “何してたん” (*nani shitetan*), “o que está fazendo?”, para o qual a tradução é feita de forma literal. Em seguida, ambos os textos possuem a palavra “急げ” (*isoge*), cuja tradução nas duas mídias possui um sentido equivalente: no mangá optou-se pela tradução literal, “rápido”, e no animê foi feita uma modulação com a expressão “anda logo”. No texto original do mangá, diferente do animê, há a palavra “避難しろ” (*hinan shiro*), “evacuar” no modo imperativo, que foi traduzida com a gíria “sebo nas canelas”. A segunda correspondência entre os dois textos está no trecho “船長が暴れるぞ” (*senchō ga abareru zo*), em que “*abareru*” significa “criar um alvoroço”. No mangá, a tradução foi feita com a expressão “entrar em ação”, enquanto no animê optou-se pela gíria “tocar o puteiro”. As duas traduções fazem alterações relacionadas à escolha de vocabulário, havendo uma preferência por termos mais informais e cotidianos, e, portanto, podem ser consideradas modulações.

### ◆ Episódio 337

Deste episódio em diante, inicia-se a décima quinta e última temporada do animê que analisamos nesta pesquisa, tendo em vista que, até a data deste trabalho, abrangemos todas as temporadas que foram disponibilizadas pela plataforma Netflix. Esta temporada engloba os fragmentos 93 a 103 desta análise. No episódio 337, observamos os seguintes fragmentos:

**Tabela 47** - Análise dos fragmentos 93 e 4 (episódio 337, capítulo 442).

<b>Frag.</b>	<b>Fonte</b>	<b>Tradução</b>	<b>Original</b>
93	Animê	Mas que porcaria, hein? Recolhemos esse <b>troço</b> à toa.	なんだ...じゃ拾っても意味ねエ じゃねエか (nan da... ja hirotte mo imi nē ja nē ka)
	Mangá	Ah... Então, não adianta nada catar isso aí.	なんだ...じゃ拾っても意味ねエ じゃねエか (nan da... ja hirotte mo imi nē ja nē ka)
94	Animê	Onde esse <b>treco</b> é um navio de tesouro?	これが「宝船」なわけないじゃ ない (korega 'takarabune' na wake nai janai)
	Mangá	E o que esse navio tem de tesouro?	これが「宝船」なわけないじゃ ない (korega 'takarabune' na wake nai janai)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Troço:** “Alguma coisa, algo, um negócio. Usado quando a pessoa quer apontar algo, mas não sabe o que é. Coisa indefinida.”
- **Treco:** “Coisa, objeto.” Semelhante a “troço”.

Tanto no fragmento 93 quanto no 94, o animê fez o acréscimo de uma gíria para descrever o objeto do qual o locutor se refere na frase. No fragmento 93, utilizou-se a gíria “troço” para se referir ao objeto anteriormente mencionado, um barril, apesar de não haver nenhuma referência direta a ele na frase, podendo ser considerado um acréscimo. No fragmento 94, a estrutura gramatical da frase (“なわけないじゃない” [na wake nai janai]) foi adaptada para uma estrutura informal comum do português brasileiro (“onde que... é...?”), e aqui novamente foi feito o acréscimo da gíria, neste caso “treco”. A tradução de ambos os fragmentos no mangá podem ser consideradas traduções literais.

◆ Episódio 381

**Tabela 48** - Análise dos fragmentos 95, 96 e 97 (episódio 381, capítulo 489).

Frag.	Fonte	Tradução	Original
95	Animê	Eu estou <b>mortinho da silva</b> e sou só osso, o meu nome é Brook!	私死んで骨だけ名をブルックと申します！ (watakushi shinde hone dake na o burukku to mōshimasu!)
	Mangá	Sou conhecido como "Brook só o osso"!	私死んで骨だけ名をブルックと申します！ (watakushi shinde hone dake na o burukku to mōshimasu!)
96	Animê	Gente, mas que pressa, vocês já vão <b>dar linha na pipa</b> ?	気が早いのねもう船出すの？ (ki ga hayai no ne mō fune dasu no?)
	Mangá	Pra que a pressa? Já vão embora?	気が早いのねもう船出すの？ (ki ga hayai no ne mō fune dasu no?)
97	Animê	<b>Gratiliz</b>	ありがとう (arigatō)
	Mangá	Obrigada.	ありがとう (arigatō)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **...da silva:** “Usado para enfatizar ou superlativar uma qualidade ou estado.”<sup>37</sup>
- **Dar linha na pipa:** “Se mandar, sair fora, ir embora.”
- **Gratiliz:** “É uma variação não dicionarizada de “*gratidão*”, palavra que, em alguns nichos, vem tomando o lugar de nosso agradecimento mais convencional, o ‘obrigado/a’.”<sup>38</sup>

No fragmento 95, a tradução do animê se aproxima mais de uma tradução literal, já que traduziu a palavra “死んで” (*shinde*), “morto”, ao contrário do mangá, porém utilizou a gíria

<sup>37</sup> Disponível em: <<https://portuguese.stackexchange.com/questions/3441/donde-vem-o-silva-das-express%C3%B5es-mortinho-da-silva-vivinho-da-silva-etc>>. Acesso em: 10 ago 2023.

<sup>38</sup> Disponível em: <<https://treinamento24.com/library/lecture/read/559048-o-que-significa-gratiliz>>. Acesso em: 10 ago 2023.

“mortinho da silva” para tentar tornar o texto mais agradável ao leitor, tornando a tradução uma modulação. O mangá também fez uma modulação, além de que omitiu a palavra “morto” de seu texto.

No fragmento 96, ambas as traduções mantiveram o sentido do texto original, porém o animê fez uma modulação, já que utilizou a gíria “dar linha na pipa” para a palavra “出す” (*dasu*) e acrescentou a palavra “gente”, e o mangá pode ser considerado uma tradução literal.

Mais uma vez, no fragmento 97, há apenas a palavra “ありがとう” (*arigatō*), assim como no fragmento 58, porém a tradução de ambas as mídias foi feita de forma completamente diferente do que a do fragmento anterior, o que é coerente tendo em vista o contexto desta cena (são momentos diferentes da obra e locutores diferentes). Como dito anteriormente, por não estar com a palavra “ございます” (*gozaimasu*), “*arigatō*” expressa informalidade. Em vista disso, a tradução do animê optou pela gíria “gratiliz”, respeitando o aspecto informal do contexto em que a fala está inserida, enquanto o mangá fez uma tradução literal.

**Tabela 49** - Análise dos fragmentos 98, 99 e 100 (episódio 381, capítulo 489).

Frag.	Fonte	Tradução	Original
98	Animê	Por que vocês <b>manjam</b> tanto do assunto?	何でお前ら詳しいんだ？ (nan de omaera kuwashīn da?)
	Mangá	Como vocês sabem tanto sobre isso?	何でお前ら詳しいんだ？ (nan de omaera kuwashīn da?)
99	Animê	A mãe da capitã Lola é uma pirata muito <b>da hora!</b>	ローラ船長のママはスッゲー海賊なんだぜ！ (rōra senchō no mama wa suggē kaizoku nanda ze!)
	Mangá	A mãe da capitã Lola é uma pirata incrível, sabiam?	ローラ船長のママはスッゲー海賊なんだぜ！ (rōra senchō no mama wa suggē kaizoku nanda ze!)
100	Animê	Gente, tô <b>passada!</b>	あそうなの？ (a sou na no?)
	Mangá	Ah, é?	あそうなの？ (a sou na no?)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Manjar:** “Saber algo, dominar, entender determinado assunto.”
- **Da hora:** “Bacana, legal, interessante, divertido. Algo recente que chama a atenção e agrada a todos.”
- **Passado(a):** “Palavra que expressa surpresa ou estado de choque por algum acontecimento.”

No fragmento 98, enquanto o mangá fez uma tradução literal da frase, o animê traduziu a palavra “詳しい” (*kuwashii*), “saber com profundidade”, através da gíria “manjar”, levando a uma modulação da frase, além de fazer uma explicitação ao utilizar a palavra “assunto”.

No fragmento 99, a palavra “スッゲー” (*suggē*), variação informal de “すごい” (*sugoi*), adjetivo utilizado para descrever algo incrível, é traduzida de formas diferentes em cada mídia: no mangá, foi traduzida de forma literal, enquanto no animê utilizou-se a gíria “da hora”, indicando uma modulação.

No fragmento 100, “あ” (*a*) é apenas uma interjeição, “ah”, e “そうなの” (*sou na no*) é uma expressão indicativa de que o locutor compreendeu que a situação aconteceu conforme relatada. No animê, a interjeição “ah”, cujo equivalente existe na língua portuguesa, como é visto na tradução do mangá, foi substituída pela palavra “gente”, que aqui também é utilizada como uma interjeição, e a expressão seguinte é traduzida pela gíria “passada”, podendo ser considerada uma modulação. Já o mangá manteve uma tradução mais sucinta e literal, preservando a interjeição do texto original e adicionando o verbo “é” em seguida.

**Tabela 50** - Análise dos fragmentos 101, 102 e 103 (episódio 381, capítulo 489).

Frag.	Fonte	Tradução	Original
101	Animê	Aí, você entrega um pedaço para os <b>miguxos</b> e para a família quando se despedir deles.	それを離れていく友人や家族に 破って渡しておくの (sore o hanareteiku yūjin ya kazoku ni yabutte watashite oku no)
	Mangá	Ao se separar de um amigo ou de um parente, é só rasgar um pedaço e dar a eles.	それを離れていく友人や家族に 破って渡しておくの (sore o hanareteiku yūjin ya kazoku ni yabutte watashite oku no)

102	Animê	Aí você fala pra ela que eu tô <b>de boa</b> vivendo minhas aventuras.	その時は私も元気でやってたつて伝えてね (sono toki wa watashi mo genki de yattetatte tsutaete ne)
	Mangá	Se a encontrarem, por favor, digam que estou bem.	その時は私も元気でやってたつて伝えてね (sono toki wa watashi mo genki de yattetatte tsutaete ne)
103	Animê	A vida dessa pessoa tá <b>indo pro saco</b> .	この人の命もう消えかけてるわよ (kono hito no inochi mō kiekaketeru wa yo)
	Mangá	A vida dessa pessoa está gradualmente se esvaindo!	この人の命もう消えかけてるわよ (kono hito no inochi mō kiekaketeru wa yo)

**Fonte:** Criado pelo autor.

- **Miguxo:** “Amigo; é uma forma carinhosa de se referir a um amigo próximo.”
- **De boa:** “Tranquilo, sossegado, sem pressa, sem problemas.”
- **Ir pro saco:** “Estragar, jogar fora, morrer.”

No fragmento 101, o efeito de sentido de ambas as traduções é equivalente ao do texto original, porém a tradução do animê substituiu a palavra “友人” (*yūjin*), “amigo”, cuja nuance é de que o amigo é próximo ou íntimo, com a gíria “miguxo”, utilizada em contextos semelhantes, enquanto a tradução do mangá foi literal.

No fragmento 102, o animê traduziu a palavra “元気” (*genki*) como “de boa”, além de ter feito o acréscimo de “vivendo minhas aventuras”. Em contrapartida, o mangá traduziu de forma literal.

No fragmento 103, a expressão “消えかけてる” (*kiekaketeru*) significa “estar se desvanecendo aos poucos”, sendo traduzida de forma literal no mangá e por uma gíria, “indo pro saco”, no animê, indicando uma modulação.

No caso das gírias utilizadas nos fragmentos 96, 97, 100, 102 e 103, todas foram faladas pela personagem Lola, que possui uma linguagem caricata e, por conta disso, várias gírias foram incorporadas no texto da tradução para dublagem do animê para caracterizá-la.

### 3.3 Discussão dos resultados

Com base nas informações adquiridas através da análise, discuto a seguir algumas das conclusões que puderam ser feitas a respeito dela. Antes de tudo, é pertinente apresentar alguns dados estatísticos relacionados à análise, já que, por mais que a metodologia adotada por esta pesquisa não seja a metodologia quantitativa, e que a finalidade desta pesquisa não seja a interpretação das estatísticas encontradas, a utilização de estatísticas será útil para um melhor entendimento dos dados coletados. Inicio esta seção apresentando a tabela 53, com a quantidade de fragmentos destacados por episódio e de gírias encontradas em cada episódio:

**Tabela 51** – Número de gírias e fragmentos analisados.

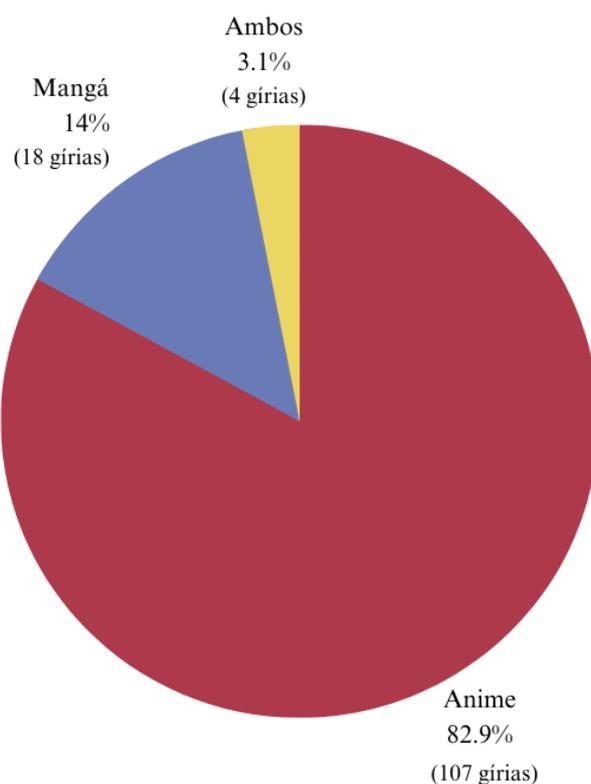
<b>NÚMERO DO EPISÓDIO</b>	<b>FRAGMENTOS POR EPISÓDIO</b>	<b>QTD. DE GÍRIAS NOS FRAGMENTOS</b>
<b>Episódio 2</b>	5	7
<b>Episódio 53</b>	3	3
<b>Episódio 62</b>	4	4
<b>Episódio 77</b>	4	4
<b>Episódio 78</b>	3	5
<b>Episódio 92</b>	7	8
<b>Episódio 94</b>	2	2
<b>Episódio 130</b>	2	2
<b>Episódio 144</b>	3	4
<b>Episódio 173</b>	2	2
<b>Episódio 174</b>	3	5
<b>Episódio 194</b>	3	5
<b>Episódio 207</b>	5	6
<b>Episódio 228</b>	7	9
<b>Episódio 229</b>	10	13
<b>Episódio 263</b>	1	1
<b>Episódio 264</b>	7	11
<b>Episódio 284</b>	4	5
<b>Episódio 285</b>	5	6

<b>Episódio 306</b>	4	7
<b>Episódio 307</b>	3	3
<b>Episódio 325</b>	5	6
<b>Episódio 337</b>	2	2
<b>Episódio 381</b>	9	9
<b>TOTAL:</b>	<b>103</b>	<b>129</b>

**Fonte:** Criado pelo autor.

Primeiramente, dentro dos 24 episódios analisados, foi possível destacar um total de 103 fragmentos cuja tradução continha elementos gírios. Nestes 103 fragmentos, foram encontradas 129 gírias. Destas, 107 gírias foram encontradas no animê e 18 no mangá. Além dessas, 4 gírias estavam presentes em ambas as mídias. As informações completas a respeito de quais gírias foram encontradas em qual mídia estão disponíveis no item 5 do apêndice. Assim, 82.9% das gírias do *corpus* analisado foram encontradas no animê, 14% no mangá e 3.1% em ambas as mídias, conforme descrito no gráfico 1:

**Gráfico 1** – Número e porcentagem de gírias encontradas em cada mídia.

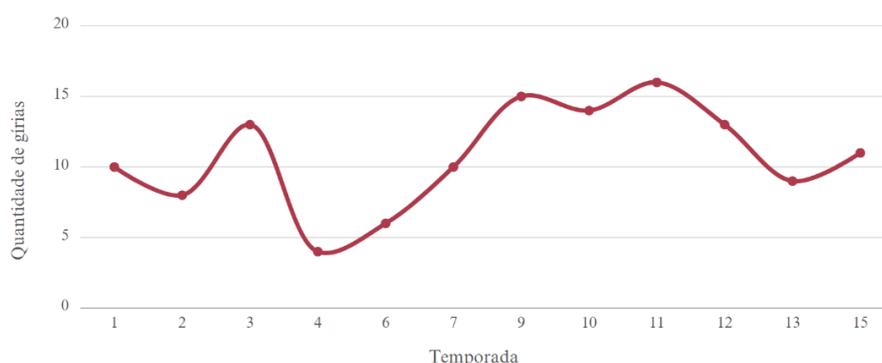


**Fonte:** Criado pelo autor.

Os números evidenciados pelo gráfico 1 são coerentes, já que, conforme explicado na introdução, “O amanhecer de uma aventura”, e no capítulo 1 deste trabalho, “Preparando-se para zarpar”, a análise foi feita com base nas gírias encontradas na tradução para dublagem do animê, que então foram comparadas com a tradução do mangá. Logo, o foco deste trabalho está nas gírias do animê, já que um dos motivadores desta pesquisa foi a percepção que a tradução do animê apresentava mais as gírias do que o mangá, o que pôde ser comprovado através da análise. Contudo, como a análise foi feita com base nos episódios do animê, os fragmentos extraídos do mangá representam apenas os trechos e as cenas equivalentes que apresentavam gírias no animê, sem levar em consideração o capítulo ou volume inteiro em que aquele fragmento estava inserido, havendo a possibilidade de a tradução do mangá também fazer o uso de gírias com mais frequência em ocasiões diferentes do que foi possível observar nesta análise.

Com relação ao número de fragmentos e gírias por episódio, é possível perceber que, nos 12 primeiros episódios analisados, até o episódio 194, equivalente às temporadas 1 a 7, a média de gírias por episódio é de 4,25 (51 gírias e 41 fragmentos). Nos 12 episódios subsequentes, até o episódio 381, equivalente às temporadas 9 a 15, a média de gírias por episódio é de 6,5 (78 gírias e 62 fragmentos). Dessa forma, é possível perceber um aumento significativo no número de gírias entre a primeira metade e a segunda metade do *corpus* desta pesquisa. Como mencionado na análise do episódio 207, que inicia a temporada nove do animê, a partir desta temporada, lançada em junho de 2022, já havia cerca de dois anos desde o lançamento dos primeiros episódios dublados. Por conta disso, é possível que algum fator tenha motivado o estúdio a utilizar as gírias com mais frequência em sua tradução a partir da temporada nove, por exemplo, uma possível reação positiva do público. Então, é perceptível o aumento gradual do número de gírias com o passar das temporadas. Torna-se pertinente lembrar que cada gíria foi registrada uma única vez nesta análise, mesmo que houvesse repetições.

**Gráfico 2** – Aumento do número de gírias entre as temporadas.



**Fonte:** Criado pelo autor.

Para além das estatísticas, através da análise foi possível obter respostas para as perguntas propostas por esta pesquisa. Primeiramente, sobre como cada tradução lida com as diferenças linguísticas e socioculturais do contexto da língua e cultura japonesa ao ser traduzida para o português do Brasil, observou-se que, com relação aos títulos honoríficos (sobretudo o “*san*”, que mais apareceu no *corpus*), as duas traduções fizeram o esforço de resgatar de alguma forma essa particularidade da língua japonesa em seus textos (como visto nos fragmentos 1, 5 e 31). No animê, optou-se por utilizar nesses casos os pronomes de tratamento “senhor” ou “senhora”, fazendo a adaptação do termo japonês para um de sentido semelhante na língua portuguesa. Já no mangá, foi feito um empréstimo do termo japonês, ou seja, utilizou-se o próprio “*san*” como sufixo após os nomes, havendo o acréscimo de um glossário ao final de cada volume onde esses sufixos são explicados aos leitores. Dessa forma, percebe-se o cuidado de ambas as traduções para a que a obra não fosse domesticada totalmente e para, de alguma forma, aproximar a cultura japonesa do leitor.

Em geral, os níveis hierárquicos foram muito presentes e perceptíveis no *corpus* desta pesquisa, como era de se esperar, considerando que na língua japonesa há uma forte influência da formalidade e polidez. Como já mencionado na primeira seção do capítulo 2, “Noções básicas de língua japonesa”, no *corpus* analisado percebe-se predominantemente a variação mais informal da língua japonesa, pertencente ao extremo mais direto, firme e agressivo do espectro estilístico (Jorden e Noda, 1987, p. 226-228), com os personagens utilizando uma série de insultos e gírias. É relevante retomarmos o conceito do espectro estilístico e o mito de que cada extremo do espectro é limitado a um gênero específico. No *corpus* estudado, foi possível ver situações em que as personagens femininas utilizavam o extremo mais direto do espectro (fragmentos 35 e 74), assim como situações em que os personagens masculinos utilizavam o extremo mais suave do espectro (fragmentos 21 e 22), evidenciando, através de exemplos empíricos, o uso das estruturas do espectro conforme a necessidade do locutor, e não de acordo com o gênero, conforme argumentado por Jorden e Noda (1987, p. 228).

No que diz respeito à tradução desses níveis hierárquicos, observou-se no *corpus* que a maior parte das gírias utilizadas pelo animê foram utilizadas para substituir algum aspecto informal do texto original, para que esse aspecto fosse recuperado de alguma forma na tradução. Já no mangá prevalece o artifício da tradução literal, em que há mais a priorização da preservação do sentido do texto original do que do efeito de informalidade que será causado pela frase.

Para comentar sobre o uso das gírias na tradução, é válido abordar as estratégias de tradução identificadas no texto, de acordo com aquelas apresentadas na seção 3 do capítulo 2, “A linguagem dos mangás e sua tradução”, baseadas em Aubert (1998). Antes de comentá-las propriamente, apresento a tabela 54 com os dados estatísticos relativos à quantidade de vezes que cada estratégia foi identificada nas duas mídias:

**Tabela 52** – Estratégias identificadas no *corpus*.

ESTRATÉGIA	NÚMERO DE VEZES QUE FOI IDENTIFICADA NO <i>CORPUS</i>	
	ANIMÊ	MANGÁ
Omissão	5	6
Transcrição	-	-
Empréstimo	1	1
Decalque	-	-
Tradução literal	9	44
Transposição	2	6
Explicitação	10	12
Implicitação	2	4
Modulação	56	23
Adaptação	9	2
Tradução intersemiótica	-	-
Erro	3	2
Correção	-	-
Acréscimo	21	7
<b>TOTAL</b>	<b>118</b>	<b>107</b>

**Fonte:** Criado pelo autor.

Volto a ressaltar que as estratégias propostas por Aubert (1998) foram adotadas nesta pesquisa apenas como forma de assegurar que a análise e os comentários a respeito dela fossem feitos com descrições e argumentos mais consistentes com relação aos procedimentos técnicos conscientes utilizados pelos tradutores, e que essas estratégias podem surgir acompanhadas umas das outras, não havendo exclusividade no uso de cada uma. Através da tabela 54, é possível observar quais estratégias são mais utilizadas em cada mídia, e, a partir dessa informação, pode-se tirar algumas conclusões.

No animê, das 118 estratégias identificadas, 56 são modulações, equivalentes a 47.5% do total de estratégias identificadas no animê. As modulações, de acordo com Aubert (1998), “ocorrem quando um segmento do texto fonte é traduzido por meio de recursos linguísticos (inclusive semânticos) distintos, mas mantendo efeitos de sentido equivalentes”. Dessa forma, fragmentos que mantiveram o efeito de sentido do original, mesmo que tenham utilizado palavras ou expressões diferentes daquelas utilizadas no original (como é o caso das gírias), foram considerados modulações.

Além das modulações, a segunda estratégia mais utilizada foi o acréscimo, havendo 21 registros, equivalentes a 17.8% do total de estratégias do animê. Os acréscimos “ocorrem quando o tradutor, por conta própria, inclui segmentos textuais no texto alvo, sem motivação de qualquer conteúdo explícito ou implícito do texto original, seja para fins de explicação ou de comentários” (Aubert, 1998). Na tradução do animê, há diversas ocasiões em que as gírias são acrescentadas sem que haja nenhum elemento gírio ou até mesmo especificamente informal no texto original, como nos fragmentos 1, 13, 18, 20, 28, 33, 38, etc., o que faz a dublagem bastante caricata, atribuindo uma característica ao original que antes não tinha.

Contudo, os acréscimos podem ser justificados pela motivação do uso das gírias em cada fragmento. Por exemplo, o animê também utiliza as gírias como forma de atribuir características aos personagens (o que pode ser percebido com o uso repetido da gíria “rapá” pelo personagem Luffy, pela quantidade de gírias faladas pela personagem Lola nos fragmentos 96 a 103 e nos fragmentos 78 e 83 pelo personagem Franky), tornando-se identificadores da linguagem desses personagens, conforme explicado por Santos (2014, p. 54). No original, isso é feito não necessariamente por meio de gírias ou expressões específicas, mas a partir de, por exemplo, o acréscimo de palavras únicas e criadas apenas para os personagens ao final das frases. Ainda assim, há uma maneira de fazer, na maioria dos casos, a distinção entre os personagens pelo texto original, e o animê se esforça para que isso ocorra também na versão brasileira. Há ainda as diferenças nas vozes de cada dublador para auxiliar na distinção e

caracterização dos personagens, já que a prosódia apresentada pelos dubladores simula bastante a proposta das vozes originais em japonês. A gírias são também acrescentadas como forma de preenchimento da fala, para que os critérios de sincronia na dublagem sejam atendidos. Alguns exemplos de gírias, expressões e interjeições acrescentadas repetidamente com esse propósito são: “caramba”, “caraca”, “ué”, “ó”, “né”, “rapaz”, “e aí”, “eita”, “oxe”, “eba”, “opa”, etc.

Além da modulação e do acréscimo, nenhuma outra estratégia foi utilizada no animê com tanta frequência, havendo, inclusive, um número semelhante de registros de tradução literal, explicitação e adaptação. Com relação à adaptação, Aubert (1998) diz: "ocorre quando um segmento do texto fonte é traduzido com ideais da cultura do texto alvo, estabelecendo uma equivalência parcial de sentido e denotando uma assimilação cultural.". Portanto, pode-se dizer que a utilização de gírias por si só já é uma forma de adaptação, já que são inseridos ideais da cultura brasileira na tradução, ou seja, há uma assimilação cultural. Devido a isso, para efeitos deste trabalho, só foram registradas aquelas adaptações não relacionadas aos elementos gírios, como no caso do título honorífico no fragmento 5, em que "*san*" é substituído por um termo da língua portuguesa, e aquelas em que um elemento gírio japonês é traduzido por um elemento gírio brasileiro cujo uso é semelhante ou equivalente, como no fragmento 45, em que "*yossha*" é adaptado por "isso aí" no animê e por "beleza" no mangá.

No mangá, das 107 estratégias identificadas, 44 são traduções literais, equivalentes a 41.1% do total de estratégias identificadas. Para Aubert (1998), a tradução literal “ocorre quando um segmento do texto fonte é traduzido palavra-por-palavra para o texto alvo, seguindo o mesmo número de palavras, na mesma ordem sintática [...]”. Como a estrutura da língua japonesa se diferencia bastante da língua portuguesa, conforme visto na tabela 3, para efeitos desta pesquisa a ordem sintática e o número de palavras não foram os pontos mais relevantes no momento de considerar esta estratégia, mas sim se os elementos do texto fonte foram todos transmitidos no texto alvo sem que houvesse nenhuma omissão, modulação, explicitação, implicação e/ou nenhum acréscimo. A partir desses critérios, foi observado que o mangá utiliza prioritariamente esta estratégia, sem focar apenas em transmitir o efeito de sentido do texto original, como no animê, mas, para além disso, concentra-se em incluir na tradução todos os elementos do texto fonte. Essa característica pode ser comprovada ainda pela baixa quantidade de acréscimos e adaptações encontradas no mangá no decorrer da análise do *corpus*.

Como ponto positivo, o uso da literalidade no mangá se destaca pelo texto da tradução se aproximar bem mais do texto original, sem que haja muitas modulações (uso de recursos linguísticos diferentes) ou acréscimos. Além disso, por não utilizar as gírias constantemente, a

tradução do mangá é bem menos caricata, e os momentos da obra em que o autor insere alguma característica cômica possuem um efeito maior e mais eficaz que no animê, tornando o humor presente na tradução do mangá mais fiel ao humor do original. Contudo, em certas ocasiões as nuances informais são perdidas, já que se opta por não incorporar elementos informais no texto, o que pode ser considerado um ponto negativo desta estratégia. Apesar disso, o mangá ainda utiliza bastante a estratégia de modulação, também incorporando gírias, portanto os elementos informais também são recuperados nesta mídia, somente com menos frequência do que no animê. No *corpus*, foram registradas 23 modulações, equivalentes a 21.5% do total de estratégias identificadas, sendo que os critérios para que um fragmento seja considerado uma modulação são os mesmos daqueles explicados anteriormente com as estratégias identificadas no animê.

Ademais, as duas traduções também utilizam as gírias como tentativa de aproximar a obra do espectador. Isso pode ser constatado pelo uso de gírias que surgiram recentemente, como “gratiliz”, “manjar”, “da hora”, “passada”, “miguxo”, “de boa”, “tremer na base” “embaçado”, considerando que o público-alvo são jovens e adolescentes, mesmo que algumas gírias, como “rabo de saia”, “pé de cana” e “sebo nas canelas”, evidenciem a possibilidade dos tradutores e das equipes envolvidas serem mais velhos, já que são mais antigas.

Entretanto, o animê não utiliza apenas as gírias para tentar aproximar a obra do espectador brasileiro. Durante a análise do *corpus*, foram encontradas diversas expressões, referências e “memes” na tradução, também incorporadas para que de alguma forma houvesse uma identificação do espectador com a obra: “ai se eu te pego”, “fica, vai ter bolo”, “quem gosta de passado é museu”, “cada enxadada, uma minhoca”, “siga-me os bons”, “é cada uma que mais parece duas”, “a casa caiu”, “vai catar coquinho”, “pedaço de mau caminho”, etc. Percebe-se que não existem equivalentes a essas expressões no original, elas foram inseridas na tradução como acréscimos ou substituições do trecho em japonês. Neste caso, novamente são atribuídas ao animê e seus personagens características que originalmente não existem, que deixam a cultura brasileira e a língua-alvo em evidência, havendo um efeito de domesticação não apenas da tradução, mas da obra como um todo. Aqui, cabe ressaltar o conceito de níveis de fala, em que existem diferentes elementos na linguagem que surgem de acordo com sua posição geográfica, profissão, gênero, idade, classe social etc., portanto seu uso pode aproximar o espectador que se insere em categorias semelhantes às suas, porém também pode causar estranheza àqueles de categorias distintas.

Em contrapartida, o animê também faz em sua tradução a transcrição de diversos termos do texto original, como nomes de instituições, lugares ou golpes dos personagens. Por conta disso, mesmo ao assistir a obra dublada, o espectador se depara com as palavras “*shichibukai*”, “*ittōryū iai shishi sonson*”, “*gomu-gomu no storm*”, “*reverse mountain*” etc. Não é possível saber se isso ocorre devido a uma exigência do cliente de tradução, porém existe uma grande possibilidade da decisão de adotar esses termos como no original ter sido motivada pelos fãs da obra. Como explicado na seção 3 do capítulo 2, Leitão (2020, p. 177 e 179) explica que os fãs de obras como *One Piece* são responsáveis pela consagração dos termos originais, já que esses são mantidos nas traduções feitas de fãs para fãs, que costumam ser as primeiras traduções que os fãs têm acesso no Brasil antes de ser licenciada oficialmente. Portanto, no animê optou-se por manter esses termos para satisfazer os fãs da obra e para que a dublagem também os alcance.

A tentativa de estrangeirização do texto é válida, contudo, como diz Venuti (1998/2019), a tradução precisa ser compreensível para as várias identidades domésticas que receberão aquele texto, e os termos estrangeiros transcritos no animê podem causar um grande estranhamento no público geral da obra, que pode estar assistindo pela primeira vez. No mangá, por mais que os termos originais também sejam utilizados, na maioria das vezes há uma tradução do termo logo em seguida, mas mesmo que essa tradução consecutiva não seja feita, há o glossário ao final de cada volume para que os termos sejam esclarecidos, havendo no mangá, de uma forma ou de outra, a recuperação de sentidos desses termos estrangeiros, ao contrário do que acontece no animê. Como no animê não há nenhuma forma de explicar os conceitos apresentados, e considerando que a dublagem alcança um público bem amplo no contexto brasileiro, torna-se mais apropriado fazer uma adaptação desses termos para que possam ser compreendidos por todo o público espectador da obra.

Para mais, ressalto que a obra se insere na demografia *shōnen*, que é destinada ao público masculino adolescente e apresenta histórias sobre aventuras épicas em que há bastante ação e violência. Por conta disso, percebe-se que grande parte das gírias apresentadas no animê fazem referência à violência: “sentar o braço”, “bifa”, “sair na mão”, “enfiar a mão”, “vem pra mão”, “quebrar na porrada”, “mano a mano”, etc. Também se percebe com grande frequência o uso de palavrões e xingamentos na dublagem do animê, que são utilizados principalmente por personagens antagonistas.

Através da análise, foi possível observar como as especificidades de cada tipo de mídia influenciam na tradução, principalmente no que tange ao animê, já que em diversas ocasiões houve acréscimos na tradução para que os critérios de sincronia da dublagem fossem atendidos

com êxito. Além disso, é notável o uso da oralidade pré-fabricada na dublagem, já que é feito o uso de registro coloquial e de estruturas conversacionais estereotipadas, por exemplo, além das gírias, tornando o texto oral plausível e semelhante a um discurso oral espontâneo. Já o mangá se apega à norma-padrão da língua portuguesa, que, apesar de permitir que a leitura seja mais fluída e confiável, não constrói uma ilusão da linguagem falada tão bem quanto esperado, ocasionando em um número maior de traduções literais, o que é compreensível, considerando que o texto escrito naturalmente limita os aspectos reais da oralidade.

Apesar de a tradução do animê e a tradução do mangá terem muitas diferenças, como pôde ser constatado nesta seção, na maioria dos fragmentos nota-se que ambas transmitem perfeitamente o sentido e o discurso do texto original, com exceção dos poucos casos em que houve omissão ou erro. O que se destaca entre as duas traduções é, principalmente, os objetivos de cada uma: o animê tem o objetivo de aproximar a obra do público brasileiro para que haja algum tipo de identificação, utilizando gírias, expressões, referências e “memes” intrinsecamente brasileiros, além de satisfazer os fãs da obra inserindo em sua tradução termos da mesma forma que são escritos nos originais, sem alterações, como nome de personagens, lugares, instituições e golpes; já o mangá tem o objetivo de inserir na tradução os mesmos elementos do texto original, evitando ao máximo possível a perda de sentidos e apresentando gírias e elementos que indicam informalidade apenas em momentos específicos, como em situações cômicas, para que a tradução se aproxime ao máximo da obra original e da maneira como foi concebida pelo autor.

Não é possível declarar com certeza se o objetivo de cada tradução foi imposto pelos clientes ou pelas empresas que licenciam a obra em cada mídia, ou se não passam de escolhas de tradução feitas pelas próprias equipes de tradução. Contudo, as escolhas das gírias, expressões, regionalismos, referências, “memes”, entre outros artifícios utilizados no animê são compreensíveis, levando em conta a influência do *habitus* do tradutor e da equipe de tradução na tradução, assim como a ausência desses artifícios em uma quantidade semelhante no mangá, já que são mídias com objetivos diferentes. Dessa forma, por mais que os textos originais das duas mídias sejam idênticos, torna-se ilógica a expectativa de que ambas as traduções sejam também idênticas ou que não exista nenhuma diferença entre as duas, considerando a natureza de cada mídia, as diferentes pessoas envolvidas em cada tradução e, conseqüentemente, o *habitus* de cada uma, os diferentes licenciadores, os diferentes objetivos de cada tradução e as diferentes épocas em que cada tradução foi feita.

## À próxima jornada

Após um longo período de batalha, em que foram enfrentados desafios, obstáculos e adversidades, sendo necessário pensar em caminhos alternativos para superá-los, finalmente a trama alcança uma conclusão e, enfim, alguém é declarado como vitorioso no combate: obviamente estou falando de como se encerram os arcos de *One Piece*, mas, neste caso, essa descrição também pode ser usada para falar sobre esta pesquisa. Com o fim da análise, cabe fazer uma síntese dos resultados e das limitações encontradas durante esse período de pesquisa.

Neste trabalho, através de uma análise comparativa, foram investigados os motivos que levaram às traduções mais recentes de *One Piece*, tanto em sua versão em animê quanto em sua versão em mangá, a se diferenciarem tanto, considerando que os textos originais nas duas mídias são praticamente idênticos, para promover uma pesquisa descritiva sobre as diferenças tradutórias entre essas duas mídias. Uma das principais diferenças entre as duas traduções está no fato de o animê inserir diversas gírias, expressões, regionalismos, “memes”, entre outros termos especificamente brasileiros com mais frequência do que o mangá, levando a questionamentos como o porquê do uso de tantas gírias, em quais contextos elas são mais utilizadas, quais alternativas foram escolhidas para a tradução do mangá e qual a influência de cada tradução para cada uma das duas mídias. A pesquisa foi feita através de uma seleção de 24 episódios retirados de cada uma das 15 temporadas disponíveis atualmente pela plataforma Netflix, nos quais foram buscados fragmentos em que a tradução para dublagem do animê incorporava especificamente as gírias, que, então, foram comparados com a tradução do mangá.

Através da análise, foi possível concluir que as gírias são utilizadas no animê como forma de incorporar na tradução as características informais do texto original, atribuir características específicas aos personagens e ao animê, e como forma de preenchimento da fala, para que os critérios de sincronia na dublagem sejam atendidos. Já no mangá, além de utilizá-las para transmitir os aspectos informais do texto original na tradução, as gírias são utilizadas principalmente como forma de evidenciar elementos cômicos do texto original. Em ambas, as gírias também são utilizadas para aproximar a obra dos espectadores e facilitar sua identificação.

As traduções se diferem pois nota-se que elas possuem objetivos diferentes: o animê se preocupa mais em aproximar a obra do público e satisfazer os fãs, e a frequência do uso das gírias, expressões, referências e “memes” brasileiros acaba tornando a obra mais caricata, e o mangá se preocupa em aproximar a tradução ao máximo da obra original e da maneira como

foi concebida pelo autor, resultando em uma tradução mais literal. Não foi possível definir com certeza se esses objetivos foram impostos na tradução, seja pelo cliente ou pelos licenciados de cada mídia, ou se foram escolhas tradutórias. Entretanto, considerando os objetivos de tradução, a natureza de cada mídia, as diferentes pessoas envolvidas em cada tradução e, conseqüentemente, o *habitus* de cada uma, os diferentes licenciados e as diferentes épocas em que cada tradução foi feita, é coerente que as traduções sejam completamente diferentes.

Ademais, foram analisadas as estratégias utilizadas em cada tradução, de acordo com Aubert (1998), sendo identificadas 47.5% de modulações e 17.8% de acréscimos no animê, e 41.1% de traduções literais e 21.5% de modulações no mangá. Também investigou-se como cada tradução lida com as diferenças linguísticas e socioculturais do contexto da língua e cultura japonesa ao ser traduzida para o português do Brasil, ao que notou-se que ambas fazem um esforço para manter aspectos do texto original na tradução: o mangá faz o empréstimo de termos como títulos honoríficos e acrescenta um glossário de explicações ao fim de cada volume, e o animê adapta os títulos honoríficos para a língua portuguesa através de pronomes de tratamento como “senhor e “senhora” e busca estrangeirizar o texto fazendo a transcrição de termos originais como nomes de pessoas, lugares, instituições ou golpes, cujo efeito, no fim, é o oposto do esperado, já que pode causar um estranhamento no público que está assistindo pela primeira vez, sendo mais apropriado adaptar esses termos para que possam ser compreendidos por todo o público espectador da obra.

Infelizmente, tendo em vista as limitações desta dissertação, não foi possível investigar as gírias contidas também no mangá, já que o foco aqui estava nas gírias do animê, por se destacarem em sua tradução, havendo a possibilidade de a tradução do mangá também fazer o uso de gírias com mais frequência em ocasiões diferentes do que foi possível observar nesta análise. Como os fragmentos do mangá não eram o foco desta pesquisa, também não foi possível analisar o impacto na tradução de outros aspectos do mangá, especialmente no que diz respeito aos seus recursos visuais, como as imagens, os balões de fala e, principalmente, as onomatopeias. Além disso, pelo foco estar somente nas gírias, não foi possível se aprofundar em outros artifícios interessantes da tradução do animê, como o uso de expressões, regionalismos, “memes”, sotaques, transcrições de palavras do original, entre outros. A ausência desses itens na análise evidencia uma lacuna ainda existente na pesquisa sobre a tradução do animê e do mangá de *One Piece*, mas que podem ser abordados e aprofundados em futuras pesquisas. Por fim, é preciso considerar ainda o *habitus* do próprio autor desta pesquisa, que também influenciou o norteamento desta pesquisa e a interpretação dos resultados coletados,

havendo outras possibilidades de realizar uma pesquisa como esta, considerando as vivências, valores e formas de ver o mundo do autor.

Por outro lado, apesar das limitações, esta pesquisa obteve resultados satisfatórios e forneceu dados relevantes para os estudos de tradução de quadrinhos e de tradução audiovisual, impactando positivamente a área de Estudos da Tradução. Primeiramente, é possível utilizar os dados da análise como referência prática de como a tradução de quadrinhos e a tradução de dublagem podem ser feitas, servindo como um modelo de tradução. Ou seja, os dados desta análise podem servir como ferramenta de estudos para a prática de tradução, complementando os conhecimentos teóricos e práticos para a futura experiência profissional na área de tradução. Além disso, o *corpus* estudado apresenta uma série de sentenças que podem ser utilizadas para alimentar *corpora* linguísticos com diferentes propósitos, que podem auxiliar no estudo do comportamento linguístico na prática real tanto da língua portuguesa (em dois registros, inclusive, já que há a tradução do animê e a tradução do mangá) quanto da língua japonesa, seja com enfoque no estudo contextualizado das gírias ou com o propósito de estudo das línguas.

De forma inesperada, também foi criada uma base de dados de gírias a partir das gírias encontradas no *corpus*, disponibilizada por completo através do item 5 do apêndice, que pode ser utilizada de inúmeras maneiras, seja como glossário ou como referência para uso na tradução. Ademais, também é possível utilizar as sentenças em língua japonesa do *corpus* como base de dados para o aprendizado e/ou verificação do uso de estruturas gramaticais ou gírias, expressões e termos específicos de forma contextualizada, podendo servir ainda como fonte para que professores as utilizem em sala de aula. Também é possível, através da leitura deste trabalho, identificar as propostas e objetivos da tradução de cada mídia, o que auxiliará os leitores e espectadores a entenderem qual tradução se encaixa mais com o tipo de obra que estão buscando consumir. Nesse quesito, a pesquisa também pode auxiliar os tradutores e as equipes de tradução de cada mídia a entenderem melhor as diferenças entre cada uma das traduções e a maneira como seus trabalhos estão sendo interpretados, podendo fazer alterações pertinentes nas traduções futuras caso achem necessário.

*One Piece* encantou milhões de fãs com seus personagens criativos e carismáticos, sua visão sobre temas sociais importantes e seu enredo inteligente e envolvente, tornando-se um objeto de pesquisa relevante para o meio acadêmico, com infinitas possibilidades de temas a serem abordados. Espero que este trabalho tenha enriquecido os estudos de dublagem e de tradução de quadrinhos, e que motive pesquisas futuras nessas áreas e sobre a obra em questão. Por fim, com o anoitecer de mais uma aventura, vamos em direção à próxima jornada.

## Referências bibliográficas

ARAÚJO, Vera Lúcia Santiago. **Ser ou não ser natural, eis a questão dos clichês de emoção na tradução audiovisual**. Tese (Doutorado em Estudos Lingüísticos e Literários em Inglês) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2000.

AUBERT, Francis Henrik. Modalidades de Tradução: Teoria e Resultados. In: **TradTerm**, 5(1), p. 99-128, 1998.

BAÑOS-PIÑERO Rocío; CHAUME, Frederic. Prefabricated Orality: A Challenge in Audiovisual Translation. In: **inTRAlínea** - Special Issue: The Translation of Dialects in Multimedia, 2009. Disponível em: <<https://www.intralinea.org/specials/article/1714>>. Acesso em 04 abr. 2023.

BARROS, I. C. de; PUERTAS, J. C. A dublagem como modalidade de tradução em um mundo globalizado. In: **Caracol**, São Paulo, n. 14, p. 412-431, 2017. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/caracol/article/view/131752>. Acesso em: 14 jun. 2023.

BARROS, Livia Rosa Rodrigues de Souza. **Tradução audiovisual: a variação lexical diafásica na tradução para dublagem e legendagem de filmes de língua inglesa**. Dissertação (Mestrado em Semiótica e Lingüística Geral) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

BAKER, Mona. **In other words: a coursebook on translation**. Nova Iorque, Routledge, 1992/2018.

BBM. [Curiosidade] **O país que cancelou o mangá “One Piece”, mas continuou lançando ele mesmo assim**. [S.l], 2019. Disponível em: <<https://blogbbm.com/2019/01/16/curiosidades-o-pais-que-cancelou-o-manga-one-piece-mas-continuou-lancando-ele-mesmo-assim/>>. Acesso em: 20 dez. 2022.

\_\_\_\_\_. **Números do mercado brasileiro de mangás em 2022**. [S.l], 2023. Disponível em: <https://blogbbm.com/2023/01/04/numeros-do-mercado-brasileiro-de-mangas-em-2022/>>. Acesso em: 09 jun. 23.

BRAGA, Ana Cláudia Vieira; BAGNO, Marcos Araújo. Norma linguística e oralidade fingida na tradução de Persépolis. **Revista X**, v. 15, n. 2, p. 64-95, 2020. Disponível em: <<https://revistas.ufpr.br/revistax/article/download/71626/40978>>. Acesso em: 24 fev. 2023.

CARVALHO, Dolean Dias. **“Mangás e Animês”: Entretenimento e influências culturais**. Trabalho de Conclusão de Curso (Comunicação Social) - UniCEUB, Brasília, 2007.

CASTRO, Daniel C. **American-Anime: How Japanese Anime Influenced American Cartoons**. California State University, 2020. Disponível em:

<<https://dspace.calstate.edu/bitstream/handle/10211.3/223575/URA2022WinnerA.pdf>>. Acesso em: 06 jun. 2023.

CÉZAR, Mabel; IMMEDIATO, Rayani. **O guia definitivo de tradução para dublagem**. Sociedade Brasileira de Dublagem, 2017.

CHAUME, Frederic. La pretendida oralidad de los textos audiovisuales y sus implicaciones en traducción.” In: CHAUME, F.; AGOST, R. [org.]. **La traducción en los medios audiovisuales**. Universitat Jaume I, Castellón, p. 77-88, 2001.

\_\_\_\_\_. Quality standards in dubbing: a proposal. In: **Tradterm**, [S. l.] , v. 13, p. 71-89, 2007. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/47466>>. Acesso em: 02 jun. 2023.

\_\_\_\_\_. **Audiovisual Translation: Dubbing**. St. Jerome Pub, Manchester, 2012.

\_\_\_\_\_. **Pasado y presente de la traducción para el doblaje**. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, Lima, 2019.

\_\_\_\_\_. Dubbing. In: BOGUCKI, Łukasz; DECKERT, Mikołaj (org.). **The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility**. Springer International Publishing, Cham, 2020. p. 103–132.

CORDEIRO, Graciele de Paula Santos. **Investigando estratégias de tradução do japonês: um estudo de legendas oficiais e amadoras do animê One Piece**. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2020.

DÍAZ CINTAS, Jorge; NIKOLIĆ, Kristijan (org.). **Fast-Forwarding with Audiovisual Translation**. Multilingual Matters, Estados Unidos, 2018.

EDNA, Mayumi; YOSHIKAWA, Iko. Fonética e fonologia. In: MUKAI, Yuki; SUZUKI, Tae. **Gramática da Língua Japonesa para Falantes do Português**. Campinas, SP, Pontes Editores, p. 39-46, 2017.

FANDOM. **Dublagem: One Piece**. [S.l], [S.d.]. Disponível em: <[https://dublagem.fandom.com/wiki/One\\_Piece/](https://dublagem.fandom.com/wiki/One_Piece/)>. Acesso em: 20 dez. 2022.

FARIAS, Raquel Rocha; REUILLARD, Patrícia Chittoni Ramos. A representação linguística dos personagens cariocas de classe baixa na dublagem brasileira do filme Rio. In: **Translatio**, Porto Alegre, N. 19, p. 198-213, 2020

FONSECA, R. S. P. da. Tradução e adaptação de mangás: uma prática linguístico-cultural. **Tradterm**, [S. l.], v. 18, p. 236-264, 2011. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/36763>>. Acesso em: 24 fev. 2023.

FRANCO, E.P.; ARAÚJO, V.L. Questões Terminológico-Conceituais no Campo da Tradução Audiovisual (TAV). In: **Tradução em Revista**, n. 11, p. 1-23, 2011.

FRELLESVIG, B. The History of the Language. In: HASEGAWA, Y. **The Cambridge Handbook of Japanese Linguistics**. Cambridge University Press, 2018.

b

GARCIA, Fábio. **6 temas sérios abordados por One Piece**. Omelete, 2020. Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/anime-manga/one-piece-temas-serios#4>>. Acesso em: 15 jun. 2023

GONZAGA, Thaís Endres. **O Soft Power Japonês Através dos Mangás e Animes: A Influência da Cultura Japonesa Além da Terra do Sol Nascente**. Trabalho de Conclusão de Curso (Relações Internacionais). Unicuritiba, Curitiba, 2022.

GRAVETT, Paul. **Mangá: Como o Japão reinventou os quadrinhos**. Conrad Editora, [Trad. Ederli Fortunato], 2006.

HENSHALL, Kenneth G. **A History of Japan: From Stone Age to Superpower**. 2. ed. Nova Iorque. Palgrave Macmillan, 2004.

HENSHALL, Kenneth; KAWAI, Junji. **Welcome to Japanese: A Beginner's Survey of the Language**. Tuttle Publishing, Boston, 2004.

HOLMES, James. The Name and Nature of Translation Studies. In: VENUTI, L. **The translation studies reader**. Londres: Routledge, 2000. p. 172-185. Publicado originalmente em 1972.

ISSHIKI, J. N.; MIYAZAKI, S. Y. M. Soft power como estratégia de marketing: a manifestação da cultura pop japonesa no Brasil. **Estudos Japoneses**, [S. l.], n. 36, p. 59-70, 2016. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ej/article/view/127690>. Acesso em: 6 jun. 2023.

JAKOBSON, Roman. On linguistic aspects of translation. In: VENUTI, L. **The translation studies reader**. Londres: Routledge, 2012. p. 126-131. Publicado originalmente em 1959.

JBOX. **Mangá: O Grande Guia dos Formatos**. [S.l.], 2011. Disponível em: <<https://www.jbox.com.br/2011/02/06/manga-guia-de-formatos/>>. Acesso em: 20 dez. 2022.

JBOX. **One Piece: Com Nova Dublagem, Série Já Está Disponível Na Netflix**. [S.l.], 2020. Disponível em: <<https://www.jbox.com.br/2020/10/12/one-piece-com-nova-dublagem-serie-ja-esta-disponivel-na-netflix/>>. Acesso em: 20 dez. 2022.

JORDEN, Eleanor Harz; NODA, Mari. **Japanese: The Spoken Language - Part 1**. Yale University Press, 1987.

KAINDL, Klaus. Thump, Whizz, Poom: Framework for the Study of Comics under Translation. **Target**, vol. 11 n. 2, p. 263-288, 1999. Disponível em: <<https://benjamins.com/online/target/articles/target.11.2.05kai>>. Acesso em: 26 fev. 2023.

KHUMTHUKTHIT, Ploy. **A Nova Diplomacia Pública do Japão**. Dissertação (Mestrado em Relações Internacionais) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.

KOMATSU, Mikikazu. Japan's 2022 Manga Sales Reaches The Highest in History Again. **Crunchyroll News**, 2023. Disponível em: <<https://www.crunchyroll.com/anime-news/2023/02/26/japans-2022-manga-sales-reaches-the-highest-in-history-again>>. Acesso em: 20 mar. 2023.

KONECSNI, Ana Carolina. **Tradução para Dublagem**, 2ª Edição. Editora Transitiva, 2018.

LAPASTINA, Lívia. **A manifestação da emoção na tradução audiovisual: dublagem em português de filmes em inglês**. 160 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2019.

LEITÃO, Renata. Mangás em tradução no Brasil. In: HANNA, K.; SILVA-REIS, D. **A tradução de quadrinhos no Brasil: Princípios, Práticas e Perspectivas**. Editora Lexikos, São Paulo, p. 176-220, 2020.

LITTEN, Frederick S. On the Earliest (Foreign) Animation Films Shown in Japanese Cinemas. In: **The Japanese Journal of Animation Studies**, vol. 15, no.1A, pp. 27-32, 2013. Disponível em: <<https://litten.de/fulltext/nipper.pdf>>. Acesso em: 16 mai. 2023.

LUYTEN, Sonia M. B. **O que é história em quadrinhos**. Editora Brasiliense, São Paulo, 1987.

\_\_\_\_\_. **"O sonho japonês" e a difusão do mangá**. Revista USP, [S. l.], n. 27, p. 130-137, 1995. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/28348>>. Acesso em: 9 jun. 2023.

\_\_\_\_\_. **Mangá: O poder dos quadrinhos japoneses**. Editora Hedra, São Paulo, 2000.

\_\_\_\_\_. **Mangá e animê: Ícones da Cultura Pop Japonesa**. Fundação Japão, São Paulo, 2014. Disponível em: <[https://fjisp.org.br/site/wp-content/uploads/2014/04/Manga\\_e\\_Anime.pdf](https://fjisp.org.br/site/wp-content/uploads/2014/04/Manga_e_Anime.pdf)>. Acess em: 17 fev. 2023.

MARTINS LOPES, Caio. **O cinema japonês como mídia de representação histórica: o período Tokugawa nos filmes “Harakiri” e “Rebelião”**. Trabalho de Conclusão de Curso (Língua e Literatura Japonesa). Universidade de Brasília, Brasília, 2021.

MEIRELES, Selma Martins. O Ocidente Redescobre o Japão: O Boom de Mangás e Animes. **Revista de Estudos Orientais**, [S. l.], n. 4, p. 203-211, 2003. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/reo/article/view/193806>. Acesso em: 17 fev. 2023.

MORAIS, L. Imagens do Japão do orientalismo ao cosmopolitismo: uma revisão crítica do Nihonjinron. **Estudos Japoneses**, [S. l.], n. 42, p. 93-111, 2019. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/ej/article/view/172446>>. Acesso em: 9 jun. 2023.

MORALES, Leiko Matsubara. **Cem anos de imigração japonesa no Brasil: o japonês como ensino de língua estrangeira**. Tese (Doutorado em Semiótica e Lingüística Geral) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

MUKAI, Yuki. **Wa E Ga: As Partículas Gramaticais Da Língua Japonesa**. Pontes Editores, Campinas, 2014.

MUKAI, Yuki; SUZUKI, Tae [Orgs.]. **Gramática de Língua Japonesa Para Falantes de Português**. Pontes Editores, Campinas, 2016.

NAGADO, Alexandre; MATSUDA, Michel; GOES, Rodrigo de. **Cultura Pop Japonesa: Histórias e curiosidades**. [S. e.], [S. l.], 2011.

NAKAGAWA, Simonia Fukue. **Apropriações de elementos constitutivos do mangá: investigando Murakami e Nara**. Dissertação (Mestrado em Língua, Literatura e Cultura Japonesa) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

NAPIER, Susan J. **Anime: from Akira to Howl's Moving Castle - Experiencing Contemporary Japanese Animation**. 5ª ed. Palgrave Macmillan, Nova Iorque, 2005.

NEVES, Égon Lucas Alves. **Ensino e Aprendizagem do Léxico na Formação de Tradutores de Língua Japonesa como Língua Estrangeira**. Dissertação (Mestrado em Tradução) - Universidade de Brasília, Brasília, 2022.

NOVIELLI, Maria Roberta. **História do Cinema Japonês**. Brasília, Editora UnB, 2007.

OPEX. **One Piece ultrapassa 500 milhões de vendas**. [S.l], 2022. Disponível em: <<https://onieceex.net/one-piece-ultrapassa-500-milhoes-de-vendas/>>. Acesso em: 20 dez. de 2022.

OTSUKA, Mina. Swearing in Japanese: Why Formal and Informal Speech Is Important. **GaijinPot Blog**. [S.l.], 2021. Disponível em: <<https://blog.gaijinpot.com/112642-2/>>. Acesso em: 04 fev. 2023.

PERIDES, André Luiz Lopes. **Estudo comparativo das traduções sobre as expressões de tratamento da língua japonesa sob a ótica da teoria dos polissistemas nos mangás Love Hina, Yu Yu Hakusho e Chobits**. Dissertação (Mestrado em Língua, Literatura e Cultura Japonesa) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

PIMENTEL, Carol. **Tradução de Histórias em Quadrinhos: Teoria e Prática**. Rio de Janeiro, Editora Transitiva, 2018.

PINTO, Francisca Lailsa Ribeiro. Mangás (In)Traduzidos no Brasil. **Cultura e Tradução**, v. 2 n. 1, 2014. Disponível em: <<https://periodicos.ufpb.br/index.php/ct/article/view/21573/12172>>. Acesso em: 09 jun. 23.

PRETI, Dino. A gíria como um elemento da interação verbal na linguagem urbana. In: **Palavra** 8, p. 86-97, PUC/SP – Projeto NURC/SP, 2002.

\_\_\_\_\_. **O léxico na linguagem popular: a gíria**. 2007. Disponível em <<https://www.fflch.usp.br/dlcv/lport/pdf/slp18/02.pdf>>. Acesso em: 15 jun. de 2023.

QUERIDO, Alessandra Matias. A representação ficcional do tradutor e do intérprete: o sonho da comunicação universal e a visibilidade da tradução nos quadrinhos. In: HANNA, K.; SILVA-REIS, D. **A tradução de quadrinhos no Brasil: Princípios, Práticas e Perspectivas**. Editora Lexikos, São Paulo, p. 231-267, 2020.

RAMOS, Angelica Alves. **Aspectos da cultura japonesa representados no herói do mangá One Piece: análise dos conceitos de hierarquia, yakuza, on e giri**. Dissertação (Mestrado em Língua, Literatura e Cultura Japonesa) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

RAMOS, Paulo Eduardo. **A leitura dos quadrinhos**. Editora Contexto, São Paulo, 2009.

SANTOS, Caroline Reis Vieira. **Tradução de Gírias em Harry Potter: Um Estudo com Base em Corpus**. Tese (Doutorado em Estudos da Tradução), Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2014.

SCHWARZ, Barbara. Translation for Dubbing and Voice-Over. In: **The Oxford Handbook of Translation Studies**, Oxford University Press, 2011.

SHIBATANI, M. **The Languages of Japan**. Cambridge University Press, 1999.

\_\_\_\_\_. Japanese. In: COMRIE, B. **The world's major languages**. Oxford: Routledge, 2009. p. 741-764.

SCHODT, Frederik L. **Manga! Manga! The World of Japanese Comics**. Kodansha International, Tóquio/Nova Iorque, 1983.

\_\_\_\_\_. **Dreamland Japan: Writings on Modern Manga**. Stone Bridge Press, California, 1996.

\_\_\_\_\_. **The Astro Boy Essays**. Stone Bridge Press, California, 2007.

SILVA, Thais Francis. **Pela lente da legenda: um estudo de caso na recepção audiovisual**. 197 f. Dissertação (Mestrado em Lingüística Aplicada) - Universidade de Brasília, Brasília, 2009.

SILVA, Natália Trajano. **Um estudo comparativo entre a tradução de canções da animação Frozen: uma aventura congelante para dublagem e legendagem**. 77 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Inglês) – Universidade Católica de Brasília, Brasília, 2014.

SOARES, Diego Francisco Vieira. **O processo histórico dos animes e mangás no Brasil**. Trabalho de Conclusão de Curso (História). Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul (Unijuí), Coronel Bicaco, 2019.

TAKANO, Yuko. **Tensão diglósica na aquisição de língua: um estudo de bilíngües nipo-brasilienses**. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) - Universidade de Brasília, Brasília, 2002.

TEZUKA, Osamu. Foreword. Prefácio. In: SCHODT, Frederik L. **Manga! Manga! The World of Japanese Comics**. Kodansha International, Tóquio/Nova Iorque, 1983, p. 10 e 11.

TORATANI, Kiyoko. Semantics and Morphosyntax of Mimetics. In: HASEGAWA, Y. **The Cambridge Handbook of Japanese Linguistics**. Cambridge University Press, 2018.

TSUJIMURA, Natsuko. **An Introduction to Japanese Linguistics**. Blackwell Publishers Ltd, West Sussex, 2014.

URBANO, Krystal Cortez Luz. **Legendar e Distribuir: O fandom de animes e as políticas de mediação *fansubber* nas redes digitais**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal Fluminense, Niterói, Rio de Janeiro, 2013.

VALADARES, F. B. Revisitando a noção de gírias: do conceito à dicionarização. In: **Domínios de Lingu@gem**, Uberlândia, v. 5, n. 1, p. 27–43, 2011. Disponível em: <<https://seer.ufu.br/index.php/dominiosdelinguagem/article/view/11757>>. Acesso em: 20 jun. 2023.

VASCONCELLOS, Pedro V. F. **Mangá-Dô: Os Caminhos das Histórias em Quadrinhos Japonesas**. Dissertação (Mestrado em Design) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

VENUTI, Lawrence. **Escândalos da tradução: por uma ética da diferença**. São Paulo, Editora Unesp, 1998/2019.

WAKABAYASHI, Judy. **Japanese–English Translation: An Advanced Guide**. Routledge, Nova Iorque, 2021.

WALKER, Izumi. Learners’ Noticing of Japanese Speech Styles: Pedagogical Issues and Possibilities. **Electronic Journal of Foreign Language Teaching**, Vol. 8, Suppl. 1, pp. 336–361, 2011. Disponível em: <<https://e-flt.nus.edu.sg/wp-content/uploads/2020/09/v8s12011/walker.pdf>>. Acesso em: 04 fev. 2023.

YAMAGUCHI, Yasuo. **Nihon no Anime Zenshi: Sekai wo Seishita Nihon Anime no Kiseki** [A História Completa das Animações do Japão: O Milagre das Animações Japonesas que Dominaram o Mundo]. Ten Books, Tóquio, 2004.

## APÊNDICE

### 1. FICHA TÉCNICA DE *ONE PIECE* (MANGÁ)<sup>39</sup>

**Título original:** One Piece (ワンピース, *Wan Pīsu*)

**Data de publicação:** 19 de julho de 1997 - atualmente

**Revista:** *Weekly Shōnen Jump*

**Editora:** Shueisha

**Roteiro:** Eiichiro Oda

**Arte:** Eiichiro Oda

**Gênero:** Ação, aventura, fantasia, drama

**Capítulos:** 1100

**Volumes:** 107

**País de origem:** Japão

**Editora no Brasil<sup>40</sup>:** Conrad e Panini

**Publicação no Brasil:** Fevereiro de 2002 - outubro de 2008 (Conrad)  
Fevereiro de 2012 - atualmente (Panini)  
Março de 2022 - atualmente (Panini - Edição 3 em 1)

**Volumes publicados no Brasil:** 70 volumes (Conrad)  
105 volumes (Panini)  
19 volumes (Panini - Edição 3 em 1)

**Tradutor(a):** Drik Sada (Conrad)  
Drik Sada (Panini)  
Felipe Monte (Panini)

---

<sup>39</sup> Informações retiradas de: <[https://onepiece.fandom.com/wiki/One\\_Piece\\_\(Manga\)](https://onepiece.fandom.com/wiki/One_Piece_(Manga))>. Acesso em: 20 jun. 23.

<sup>40</sup> Informações retiradas de: <<http://www.guiadosquadrinhos.com/capas/one-piece/on011100>>. Acesso em: 20 jun. 23.

## 2. FICHA TÉCNICA DE *ONE PIECE* (ANIMÊ)<sup>41</sup>

**Título original:** One Piece (ワンピース, *Wan Pīsu*)

**Data de publicação:** 20 de outubro de 1999 - atualmente

**Estúdio:** Toei Animation

**Emissora:** Fuji Television

**História de:** Eiichiro Oda

**Gênero:** Ação, aventura, fantasia, drama

**Episódios:** 1086

**País de origem:** Japão

**Direção:** Múltiplas pessoas

**Roteiro:** Múltiplas pessoas

**Elenco principal:** Mayumi Tanaka (Monkey D. Luffy)

Kazuya Nakai (Roronoa Zoro)

Akemi Okamura (Nami)

Kappei Yamaguchi (Usopp)

Hiroaki Hirata (Sanji)

Ikue Otani (Tony Tony Chopper)

Yuriko Yamaguchi (Nico Robin)

Kazuki Yao (Franky)

Yūichi Nagashima / Chō (Brook)

Katsuhisa Hōki (Jinbe)

**Estúdio de dublagem**<sup>42</sup>: DPN Santos (São Paulo) e UniDub (São Paulo)

**Período de dublagem:** DPN Santos - 2005 a 2006

UniDub - 2019 até atualmente

**Diretor de dublagem:** DPN Santos - Vagner Fagundes

UniDub - Glauco Castelhana (e adicionais)

---

<sup>41</sup> Informações retiradas de: <[https://onepiece.fandom.com/wiki/One\\_Piece\\_\(Anime\)](https://onepiece.fandom.com/wiki/One_Piece_(Anime))>. Acesso em: 20 jun. 23.

<sup>42</sup> Informações retiradas de: <[https://dublagem.fandom.com/wiki/One\\_Piece](https://dublagem.fandom.com/wiki/One_Piece)>. Acesso em: 20 jun. 23.

**Elenco de dublagem (DPN Santos):** Vagner Fagundes (Monkey D. Luffy)  
Marcelo Campos (Roronoa Zoro)  
Samira Fernandes (Nami)  
Rodrigo Andreatto (Usopp)  
Wendel Bezerra (Sanji)  
Fábio Lucindo (Tony Tony Chopper)  
Angélica Santos (Nico Robin)

**Elenco de dublagem (UniDub):** Carol Valença (Monkey D. Luffy)  
Glauco Marques (Roronoa Zoro)  
Tatiane Keplmair (Nami)  
Adrian Tatini (Usopp)  
Wendel Bezerra (Sanji)  
Agatha Paulita (Tony Tony Chopper)  
Samira Fernandes (Nico Robin)  
Duda Ribeiro (Franky)  
Guilherme Briggs (Brook)  
Mauro Ramos (Jinbe)

**Tradução e Adaptação:** Nelson Machado (DPN Santos)  
Marcelo Greco (UniDub)

**Datas de lançamento (Netflix):**

<b>TEMPORADA</b>	<b>EPISÓDIOS</b>	<b>DATA</b>
1	1-61	12 de Outubro de 2020
2 a 4	62-130	28 de Fevereiro de 2021
5 a 7	131-195	22 de Maio de 2022
8 a 10	196-263	22 de Junho de 2022
11 a 13	264-325	22 de Julho de 2022
15	326-381	1º de Julho de 2023

### 3. TABELA COM RELAÇÃO DE EPISÓDIOS E CAPÍTULOS ANALISADOS

Nº	Animê		Mangá			
	Temporada	Episódio	Capítulo(s)	Volume(s)	Ed. 3 em 1	
1	1	2	3 (p. 1, 3-21)	1	1	
			4 (p. 1-19)			
			5 (p. 2-8, 16-19)			
2	53	53	99 (p. 9-18)	11	4	
			100 (p. 4-24)	12		
3	62	62	102 (p. 2-18)			12
			103 (p. 2-20)			
4	77	77	127 (p. 2-19)	15	5	
			128 (p. 7-21)			
			129 (p. 2-9)			
5	78	78	129 (p. 10-21)	17		
			130 (p. 2-3)			
6	92	92	155 (p. 2-13)	18	6	
			156 (p. 2-19)			
			157 (p. 2-10)			
7	94	94	157 (p. 12-17)	24		
			158 (p. 4-13)			
8	130	130	217 (p. 2-19)	28		8
			218 (p. 2-13)			
9	144	144	218 (p. 14-18)	24		
			219 (p. 2-19)			
			220 (p. 2-19)			
10	173	173	263 (p. 5-18)	28	10	
			264 (p. 2-6, 11-19)			
11	7	174	263 (p. 19)	28		
			264 (p. 7-10)			

Nº	Animê		Mangá		
	Temporada	Episódio	Capítulo(s)	Volume(s)	Ed. 3 em 1
11	7	174	265 (p. 2-19)	29	10
			266 (p. 2-5)		
			268 (p. 8-10, p. 14-17)		
			272 (p. 2-4)		
12		194	301 (p. 2-19)		
13	9	207	303 (p. 4-9, 13)	32	11
			304 (p. 2-21)		
			305 (p. 2-6)		
14	9	228	320 (p. 15-19)	34	12
			321 (p. 2-19)		
			322 (p. 2-9)		
15	10	229	322 (p. 10-18)		
			323 (p. 2-12)		
			324 (p. 2-8)		
16	10	263	374 (p. 14-19)	39	13
			375 (p. 2-13)		
17	11	264	375 (p. 14-19)		
			376 (p. 2-16)		
18	11	284	399 (p. 2-19)	41	14
			400 (p. 2-3)	42	
19	12	285	400 (p. 4-19)		
20		12	306	423 (p. 2-19)	44
	424 (p. 4-6)				
21	13	307	424 (p. 2-3, 7-19)		
			425 (p. 2-8)		

Nº	Animê		Mangá		
	Temporada	Episódio	Capítulo(s)	Volume(s)	Ed. 3 em 1
22	13	325	434 (p. 18-19)	45	15
			440 (p. 11-19)		
			441 (p. 2-19)	46	16
23	337	442 (p. 4-19)			
24	15	381	489 (p. 2-19)	50	17
			490 (p. 2-6)		

#### 4. TABELA COM RELAÇÃO DE FRAGMENTOS ANALISADOS

Temp.	Epi.	Mín.	Dublagem	Original Animê	Original Mangá	Mangá	Cap.	Vol.
1	2	05:11	Esse <b>maluco me tira do sério!</b>	わあ！この人は～… (waa! kono hito wa...)	この人はもお～… (kono hito wa mou...)	E-Esse Luffy-san é impossível!!	3	1
		06:02	Agora <b>vaza daqui!</b>	持ってとつとと帰えろ!! (mottetotto to kaero!)	そいつ持ってとつとと消えろ!! (soitsu mottetotto to kiero!)	Pega isso e some daqui!		
		12:24	Eu <b>tô pouco me ferrando!</b>	それがどうした！ (sore ga doushita)	知るか!! (shiru ka)	<b>Tô nem aí!!</b>	4	
		14:50	Para de fazer chantagem!	たち悪ィぞてめェ!! (tachi warii zo temee!)	たち悪ィぞてめェ!! (tachi warii zo temee!)	Isso é chantagem, seu <b>patife!</b>		
		19:44	<b>Vai rolar, não.</b>	いやだ。 (iya da).	いやだ。 (iya da).	Eu, não.		
		20:18	Foi por isso que o Sr. Luffy ficou bravo e <b>sentou o braço</b> nele.	だからルフィさんは怒ってヘルメツポを殴ったんです…!! (dakara rufi-san wa okotte herumeppo o naguttan da...!!)	だからルフィさんはあなたにかわってあいつを殴ったんだ…!! (dakara rufi-san wa anata ni kawatte aitsu o naguttan da!!)	Foi por causa disso que o Luffy-san bateu nele.		
	53	02:51	<b>Caramba, eu tô vivo!</b>	やっば生きてた (yappa ikiteta)	やっば生きてた (yappa ikiteta)	Mentira, ainda tô vivo!	99	11
		02:52	<b>Demais!</b>	もうけっ (mōke)	もうけっ (mōke)	Que sorte!		
		10:10	<b>Bora lá!</b>	行くぞ! (ikuzo!)	行くぞ! (ikuzo!)	Vamos!	100	
	2	62	07:34	<b>Lascou!</b>	こっち見たア～っ!! (kocchi mitaa!!)	こっち見たア～っ!! (kocchi mitaa!!)	Ela olhou pra cá!!	102
07:38			Pode vir pra cima, <b>rapá!</b>	かかって来いコノヤロオ!! (kakattekoi kono yarō!!)	かかって来いコノヤロオ!! (kakattekoi kono yarō!!)	Vai encarar, sua feiosa?		
12:28			Se quiser brigar vem, velho <b>desgranhento.</b>	や…戦るなら戦るぞこの野郎 (ya... yaru nara yaruzo kono yarō)	や…戦るなら戦るぞこの野郎 (ya... yaru nara yaruzo kono yarō)	S... Se quer lutar, vamos lutar!!		
21:28			Quis dar uma <b>bifa</b> neles.	何となく殴つといた!! (nantonaku naguttoita!)	何となく殴つといた!! (nantonaku naguttoita!)	Não sei por que, mas achei que mereciam!		
77		06:30	É a última vez que eu vou dizer... para de me <b>encher</b> ... galinha do inferno!	だからてめェは…やめろってんだよ…巨大ニワトリ。 (dakara temee wa... yamero ttenda yo... kyodai niwatori.)	だからてめェは…やめろってんだよ…巨大ニワトリ。 (dakara temee wa... yamero ttenda yo... kyodai niwatori.)	Já disse... para você... parar com isso... sua galinha feiosa super nutrida!	127	15

Temp.	Epi.	Min.	Dublagem	Original Animê	Original Mangá	Mangá	Cap.	Vol.	
2	77	08:26	Que <b>papo furado</b> .	奇跡なもんか。 (kiseki na mon ka.)	奇跡なもんか。 (kiseki na mon ka.)	Isso não foi milagre...	127		
		12:32	<b>Vem cá</b> , o que é que você tá sabendo sobre o Mr. Three? Fala.	ねえっ!! あんたなんで Mr.3 のことを? (nee!! anta nande Mr. 3 no koto o?)	ねえっ!! あんたなんで Mr.3 のことを? (nee!! anta nande Mr. 3 no koto o?)	Ei!! Como é que você sabe do Mister Three?	128		
		14:20	Claro que não, eu venci, <b>ué</b> .	あア...それならおれの勝ちだ。 (aa... sore nara ore no kachi da.)	あア...それならおれの勝ちだ。 (aa... sore nara ore no kachi da.)	Ah...! Sem dúvida, eu ganhei.			
3	78	16:38	Bora trabalhar, <b>molengas!</b> Venham pra cá!	おいでめえら出て来い!!仕事だ!! (oi temera detekoi! shigoto da!)	おいでめえら出て来い!!仕事だ!! (oi temera detekoi! shigoto da!)	Ô, gente!! <b>Chega mais!!</b> Hora de trabalhar!!	15		
		17:08	Ai que quente, <b>credo!</b> Você tá <b>pelando</b> , hein!	あちいっ! あちいぞお前 (achi! achī zo omae!)	あちいっ! あちいぞお前 (achi! achī zo omae!)	<b>Caramba!</b> Você tá fritando!			
		20:15	Que perigo! Foi <b>por um triz</b> , né? Quase que pega a gente!	危ねえっ!!ギリギリセーフだなこりゃあ!! (abunē! girigiri sēfu da na koryaa!)	危ねえっ!!ギリギリセーフだなこりゃあ!! (abunē! girigiri sēfu da na koryaa!)	Que perigo! Essa foi por pouco!			130
		06:57	Como foi que a comida que eu preparei para nós oito até chegarmos em Alabasta desapareceu durante a noite? Para de <b>meter o louco e dar migué!</b>	しっかりアラバスタまで持つ様におれがちゃんと配分しといた8人分の食料が夜中の内になぜ消えるんだ? (shikkari arabasuta made motsu yō ni ore ga chanto haibun shitoita 8 ninbun no shokuryō ga yonaka no uchi ni naze kierun da?)	しっかりアラバスタまで持つ様におれがちゃんと配分しといた8人分の食料が夜中の内になぜ消えるんだ? (shikkari arabasuta made motsu yō ni ore ga chanto haibun shitoita 8 ninbun no shokuryō ga yonaka no uchi ni naze kierun da?)	Como é que a ração pra oito pessoas, que eu preparei e dividi direitinho pra durar até chegarmos a Alabasta, pode ter sumido assim, do nada, durante a noite?			
	11:31	Gente, mas que <b>babado</b> é esse? Eu pulei em cima desse pato de bico pontudo que acabei de conhecer!	しまった! あちしたらなに出会いかしらのカルガモに飛びついたりしてんのかしら!! (shimatta! achi shittara nani deai kashira no karugamo ni tobisuitari shiten no kashira!)	しまった! あちしたらなに出会いかしらのカルガモに飛びついたりしてんのかしら!! (shimatta! achi shittara nani deai kashira no karugamo ni tobisuitari shiten no kashira!)	Mas o que é que estou fazendo?! Agarrando um pato desconhecido sem ao menos ter sido apresentada!	156	18		

Temp.	Epi.	Min.	Dublagem	Original Animê	Original Mangá	Mangá	Cap.	Vol.
3	92	12:14	Ah, mas será que dá pra <b>descolar</b> uma sopinha bem quentinha pra mim?	あと 温かいスープを一杯頂けるかしら (ato atatakai sūpu o ippai itadakeru kashira)	あと 温かいスープを一杯頂けるかしら (ato atatakai sūpu o ippai itadakeru kashira)	E poderiam me arranjar um pratinho de sopa quente?	156	18
		19:54	Calma, é mais fácil ir lá e <b>sair na mão</b> com eles!	行ってぶっ飛ばしたほうが早エよ! (itte buttobashita hō ga haee yo!)	行ってぶっ飛ばしたほうが早エよ! (itte buttobashita hō ga haee yo!)	Não, é melhor ir até lá e acertar a cara deles!		
		19:58	Não, espera aí! <b>Bater um rango</b> é prioridade!	いやまて!!メシ食うのが先だろ!! (iya mate! meshi kuu no ga saki daro!)	いやまて!!メシ食うのが先だろ!! (iya mate! meshi kuu no ga saki daro!)	Mas, espera!! Preciso comer antes!		
		21:32	Bora <b>encher a barriga!</b>	メシ屋へ!! (meshi ya e!)	メシ屋へ!! (meshi ya e!)	Vamos procurar comida!	157	
		21:35	<b>Fala sério!</b>	ついでかよ!! (tsuide ka yo!)	ついでかよ!! (tsuide ka yo!)	Ei! Qual é a prioridade, aí?		
4	94	10:25	<b>Vacilei</b> , cáí no sono!	まいった... 寝てた。 (maitta... neteta.)	まいった... 寝てた。 (maitta... neteta.)	Que coisa... Peguei no sono!		24
		12:38	Entregue-se sem resistir ou te <b>enfio a mão.</b>	大人しく捕まるんだな (otonashiku tsukamarunda na)	大人しく捕まるんだな (otonashiku tsukamarunda na)	Se entregue sem resistência.	158	
	130	03:57	Sinceramente, eu <b>caguei pra isso!</b>	心当たりがありすぎるな (kokoro atari ga ari sugiru na)	心当たりがありすぎるな (kokoro atari ga ari sugiru na)	Como é? Bom, não é de agora...	217	
		20:14	É. Se com um ele já é idiota, imagina com dois <b>rabos de saia!</b>	ああ あれはもう端からなしの方向で (Ā are wa mō hana kara nashi no hōkō de)	ああ あれはもう最初からなしの方向で (Ā are wa mō hana kara nashi no hōkō de)	Pois é. Eu também não contava com ele.	218	
6	144	08:38	A senhorita Nami quando está zangada fica <b>linda de matar o papai!</b>	怒ってるナミさんもカワイーなあ (okotteru Nami-san mo kawai nā)	怒ってるナミさんもカワイーなあ (okotteru Nami-san mo kawai nā)	A Nami-san bravinha é tão fofa...	219	

Temp.	Epi.	Min.	Dublagem	Original Animê	Original Mangá	Mangá	Cap.	Vol.
6	144	10:11	Eles podem <b>se virar</b> . Vão ficar bem. Não se preocupa.	何とかなるわよ。大丈夫。 (nantoka naru wa yo. daijōbu.)	何とかなるわよ。くよくよしないの。 (nantoka naru wa yo. kuyokuyo shinai no.)	Eles dão um jeito. Não seja pessimista!	219	24
		10:33	Que <b>zona</b> é aquela ali?	何だありゃ... (nanda arya...)	何だありゃ... (nanda arya...)	O que é aquilo?		
	173	07:20	Sentiu a <b>bufa</b> dos céus com o Flavor Dial acumulado?	フレイバーダイアルに"屁"をためた! (fureibā daiaru ni "he" o tameta!)	フレイバーダイアルに"屁"をためた! (fureibā daiaru ni "he" o tameta!)	Enchemos uma Flavor Dial com peidos!	263	28
		09:45	Eu não tenho tempo pra ficar <b>encanada</b> com isso.	なんて困ってる場合でもなさそうね (nante komatteru baai demo nasasō ne)	なんて困ってる場合でもなさそう (nante komatteru baai demo nasasō)	Mas acho que não tenho alternativa.		
7	174	05:23	Aliás, ouvi falar um tempo atrás que um cozido de ouro é <b>bom pra raio!</b>	黄金の煮込みは最高にうまいって昔酒場で聞いたなア (ōgon no nikomi wa saikō ni umaitte mukashi sakaba de kiita nā)	黄金の煮込みは最高にうまいって昔酒場で聞いたなア (ōgon no nikomi wa saikō ni umaitte mukashi sakaba de kiita nā)	Ouvi dizer que cozido de ouro é muito bom.	265	29
		06:26	E para de me encher os <b>pacovás!</b>	わかったろ? さア行けどっかに (wakattaro? sa ike dokka ni)	わかったろ? さア行けどっかに (wakattaro? sa ike dokka ni)	Entendeu? Então, cai fora! Xô!		
		06:35	Quer arrumar briga comigo, bicho <b>xarope?</b>	おれと戦ってみてエのか? ア? (ore to tatakatte mite no ka? a?)	おれと戦ってみてエのか? ア? (ore to tatakatte mite no ka? a?)	Tá querendo briga, é? Hã?		
	194	18:27	Por que a Robin tá <b>enrolando?</b> Mas que demora!	何やてんだロビンのやつ遅えな (nan yatenda Robin no yatsu osē na)	ロビンが遅えぞ (Robin ga osē zo)	A Robin ta demorando...	301	32
		18:45	O que é isso? É melhor que a gente não encontre ninguém, senão vão vir correndo atrás da gente. Afinal, olha tudo isso de tesouro que estamos levando. Não vão <b>deixar barato</b> , não!	いねエ方がいいだろ見つかったら追っかけ回されるぞなんせこんなに黄金奪って逃げようってんだから! (inē hou ga ii daro mitsukattara okkake mawasareru zo nanse kon'nani kogon ubatte nigeyou tten dakara!)	いねエ方がいいだろ見つかったら追っかけ回されるぞなんせこんなに黄金奪って逃げようってんだ! (inē hou ga ii daro mitsukattara okkake mawasareru zo nanse kon'nani kogon ubatte nigeyou tte nda!)	Melhor assim. Se eles virem a gente agora vai ser um <b>pega pra capar</b> . Afinal, vamos fugir daqui com todo esse ouro!!		
		20:23	Vamos <b>dar no pé!</b>	逃げろ! (nigero!)	逃げろ! (nigero!)	<b>Pé na tábu</b> a, pessoal!		
	9	207	09:38	<b>Trouxas</b> , vão ser engolidos pela onda!	このまま波に飲まれちまうぞ! (kono mama nami ni nomarechimau zo!)	あれじゃ波に飲まれちまうぞ! (are ja nami ni nomarechimau zo!)	Se não fizerem alguma coisa, a onda vai pegá-los!	304
10:23			Quem foi o <b>corn</b> o que atirou com o canhão?	誰だ? 大砲撃ったのは!! (dare da? taihō utta no wa!)	誰だ? 大砲撃ったのは!! (dare da? taihō utta no wa!)	Quem foi o idiota que atirou o canhão?		

Temp.	Epi.	Min.	Dublagem	Original Animê	Original Mangá	Mangá	Cap.	Vol.	
9	207	12:07	<b>Que nada, cara!</b>	いやいやそれがよ ...! (iyaiya sore ga yo...)	いやいやそれがよ ...! (iyaiya sore ga yo...)	Tá, pode ser, mas olha só...	304	32	
		13:14	Só tem mato nessa <b>joça!</b>	見渡す限り草原だ... (miwatasu kagiri sôgen da)	見渡す限り草原だ... (miwatasu kagiri sôgen da)	Uma planície, até onde os olhos alcançam...			
		17:34	Isso aí, <b>mandou bem!</b>	よっしゃ! 勝ったぞ! (yossha! katta zo!)	よっしゃ! 勝ったぞ! (yossha! katta zo!)	Beleeeeza! Você venceu!			
		17:36	Isso! Só na <b>bicuda!</b>	うおおー 割ってやった! (uooo watte yatta!)	うおおー 割ってやった! (uooo watte yatta!)	Uoooh! Parti ele ao meio!			
	228	9	04:41	Seu <b>bocó</b> , é a Robin quem tá passando mais frio!	バカ ロビンはもっと冷てェんだ (baka robin wa motto tsumeten da)	バカ ロビンはもっと冷てェんだ (baka robin wa motto tsumeten da)	Aguenta firme! A Robin tá com mais frio do que a gente.	320	34
			05:25	<b>Vem pra mão.</b> Vamos resolver esse assunto na porrada.	この勝負おれとお前で決着をつけよう (kono shôbu ore to omae de keru o tsukeyou)	この勝負おれとお前で決着をつけよう (kono shôbu ore to omae de keru o tsukeyou)	Com um <b>mano a mano</b> entre mim e você.		
		07:54	Cala a boca! É um duelo <b>mano a mano</b> , você não é capaz de entender isso?	黙れ! "一騎打ち"だぞ! わからねエのかお前には! (damare! "ikkiuchi" da zo! wakara nê no ka omae ni wa!)	黙れ! "一騎打ち"だぞ! わからねエのかお前には! (damare! "ikkiuchi" da zo! wakara nê no ka omae ni wa!)	Cala a boca! É um <b>mano a mano!</b> Você ainda não entendeu?			
		12:46	Nem vem me chamar de doutor não, seu <b>boboca!</b>	ド! ドドドクターなんて言われても嬉しくねーぞコノヤロー! (do! do do dokutâ nante iwarete mo ureshikune zo kono yarô!)	ド! ドドドクターなんて言われても嬉しくねーぞコノヤロー! (do! do do dokutâ nante iwarete mo ureshikune zo kono yarô!)	D... "Doutor"? Não adianta <b>puxar meu saco</b> que eu não vou cair nessa, viu?			
		13:24	Eu não conseguir fazer nada além de <b>tremer na base.</b>	おれはただバタバタ騒いで終わったよ (ore wa tada bata-bata sawaide owatta yo)	おれはただバタバタ騒いで終わったよ (ore wa tada bata-bata sawaide owatta yo)	Tudo o que eu fiz foi só gritar e correr que nem barata tonta.			
		14:45	Cala a boca, seu <b>pau mandado</b> , cozinheiro infeliz!	うるせエなてめエ眠れねエだろ! (urusê na temê nemurenê daro!)	うるせエなてめエ眠れねエだろ! (urusê na temê nemurenê daro!)	Cala a boca! Não tá vendo que eu tô dormindo?			
	15:56	Eu durmo o quanto eu quiser, palhaço. Se não gostou, <b>cai dentro!</b>	どんだけ寝ようがおれの勝手だ。やるならやるぞ! (dondake neyou ga ore no katte da. yaru nara yaru zo!)	どんだけ寝ようがおれの勝手だ。やるならやるぞ! (dondake neyou ga ore no katte da. yaru nara yaru zo!)	Durmo o quanto eu quiser!! Qual é? Vai encarar?!	322			
	10	229	07:08	Sempre que ele aparece, causa um monte de <b>treta</b> para os passageiros!	あいつが出てくる度にお客さんに大迷惑かけてるんだもん! (aitsu ga detekuru tabi ni okyakusan ni daimeiwaku kaketerun da mon!)	あいつが出てくる度にお客さんに大迷惑かけてるんだもん! (aitsu ga detekuru tabi ni okyakusan ni daimeiwaku kaketerun da mon!)	Toda vez que ele aparece, são os passageiros que <b>pagam o pato!</b>		

Temp.	Epi.	Min.	Dublagem	Original Animê	Original Mangá	Mangá	Cap.	Vol.
10	229	12:12	É, mas olha só, a gente agora tem <b>bufunfa!</b>	ああ！でも今はいっぱい金もあるしよ！ (Ā! demo ima wa ippai kane mo aru shi yo!)	ああ！でも今はいっぱい金もあるしよ！ (Ā! demo ima wa ippai kane mo aru shi yo!)	Eu sei. Bom, estamos cheios de <b>grana.</b>	323	34
		12:32	<b>Simbora!</b> Rema, rema remador!	よしみんな！漕げ！ (yoshi min'na! koge!)	よしみんな！漕げ！ (yoshi min'na! koge!)	Certo, pessoal! Remem!		
		15:19	Que <b>cara de pau</b> perguntar se viemos roubar.	略奪って聞くかフツ... (ryakudatsu tte kiku ka futsū...)	略奪かって聞くかフツ... (ryakudatsu ka tte kiku ka futsū...)	Nunca vi perguntarem pra piratas se vieram saquear...		
		15:27	<b>Valeu!</b>	ありがとう！ (arigatō!)	ありがとう！ (arigatō!)	<b>Valeu!</b>		
		16:02	Caramba, eu não sabia que o Going Merry tava tão <b>detonado!</b>	ここまでガタがきたのかゴーイングメリー号... (koko made gata ga kiteta no ka gōingu merī- gō)	ここまでガタがきたのかゴーイングメリー号... (koko made gata ga kiteta no ka gōingu merī- gō)	Não sabia que o Going Merry estava tão <b>ferrado</b> assim...		
		16:55	<b>Saquei!</b>	そうか (sō ka)	そうか (sō ka)	Entendi.		
		17:38	Mas, poxa, olha o tamanho dessa <b>bagaça.</b>	このでかさは人目につくだろ！ (kono dekasa wa hitome ni tsuku daro!)	このでかさは人目につくだろ！ (kono dekasa wa hitome ni tsuku daro!)	Eu sei, o problema é o tamanho disso aqui. Chama muito atenção!		
		18:26	Pergunta primeiro o que é, <b>mané!</b>	まず何なのか聞けっ！ (mazu nan na no ka kike!)	まず何なのか聞けっ！ (mazu nan na no ka kike!)	Pergunta primeiro o que é!		
	18:50	Nossa, devem ter passado por uns <b>perrengues.</b>	やーそりゃたいしたもんだよおめーら (ya sorya taishita mon da yo omēra)	やーそりゃたいしたもんだよおめーら (ya sorya taishita mon da yo omēra)	Ora, isso é impressionante, rapazes.			
	263	13:03	Eu não fui sequestrada coisa nenhuma, caramba! Seu ansioso <b>de uma figa!</b>	別にアタシはさらわれたんじゃねえよ！ 早とちりめ！ (betsu ni atashi wa sarawaretan janē yo! hayatochiri me!)	別にアタシはさらわれたんじゃねえよ！ 早とちりめ！ (betsu ni atashi wa sarawaretan janē yo! hayatochiri me!)	Não! Eu não fui raptada, coisa nenhuma! Você confundiu tudo!	375	
11	264	02:45	Não dá pra ver nem o fundo desse <b>bagulho!</b>	底が見えねエ (soko ga mie nē)	底が見えねエ (soko ga mie nē)	Não dá pra ver o fundo.		
		07:04	Ei, <b>cambada</b> , bora pra porrada!	全員決戦の準備を！ (zen'in kessen no junbi o!)	全員決戦の準備を！ (zen'in kessen no junbi o!)	Todos se preparem pra batalha decisiva!		
		17:21	E, do outro lado do portão, tem uma <b>cacetada</b> de ninhos de Reis dos Mares, assim como em Calm Belt, que fica às margens da Grand Line.	そして扉の向こうには"グランドライン"をはさむ「カームベルト」のような大型の海王類のすが広がって (soshite tobira no mukō ni wa "gurando rain" o hasamu 'kāmuberuto' no yō na ōgata no kaiōru no su ga hirogatte)	そして扉の向こうには"グランドライン"をはさむ「カームベルト」のような大型の海王類のすが広がって (soshite tobira no mukō ni wa "gurando rain" o hasamu 'kāmuberuto' no yō na ōgata no kaiōru no su ga hirogatte)	E, atrás do portal, há um mar muito parecido com o Calm Belt da Grand Line. Onde monstros marinhos gigantes fazem seus ninhos.	376	

Temp.	Epi.	Min.	Dublagem	Original Animê	Original Mangá	Mangá	Cap.	Vol.
		18:30	Esse cara tem <b>títica</b> na cabeça pra fazer isso?	何やっただあいつは勝手にっ! (nani yatten da aitsu wa katte ni!)	何やっただあいつは勝手にっ! (nani yatten da aitsu wa katte ni!)	O que é que ele tá fazendo?		
		18:41	Esse aí tem <b>fogo no rabo</b> , pode esquecer.	5分"待つ"とかムリだから (go fun "matsu" toka muri da kara)	5分"待つ"とかムリだから (go fun "matsu" toka muri da kara)	Esperar cinco minutos? O Luffy? Enquanto os outros vão na frente? Sério?		
		18:56	Não <b>comam poeira</b> .	遅れをとるな (okure o toru na)	遅れをとるな (okure o toru na)	<b>Pisa fundo!</b>		
		20:18	<b>Qual é</b> , pessoal? É só um intruso, né? E vocês podem <b>dar um fim</b> dele <b>numa boa</b> .	何だ侵入者の一人くらい落ちついて始末しろ! (nanda shin'nyūsha no hitori kurai ochitsuite shimatsu shiro!)	何だ侵入者の一人くらい落ちついて始末しろ! (nanda shin'nyūsha no hitori kurai ochitsuite shimatsu shiro!)	Qual é o problema? Um único intruso? Fiquem calmos e acabem com ele!		
	284	11:08	Para que essa <b>fitá</b> aí?	何の為に!? (nan no tame ni!?)	何の為に!? (nan no tame ni!?)	Mas por quê?!		
12:03		Aqueles piratas são uns <b>zés ruelas</b> .	取るに足らんあんな海賊! (toru ni taran an'na kaizoku!)	取るに足らんあんな海賊! (toru ni taran an'na kaizoku!)	Nem sei por que me preocupei com esses piratas sem importância.	399	41	
18:32		Eu vou <b>dar uma bica</b> em vocês.	ブッ飛ばすわよ! (buttobasu wa yo!)	ブッ飛ばすわよ! (buttobasu wa yo!)	Rápido, senão vão levá-la daqui!			
19:57		É a <b>pinguça</b> ? O que tá rolando?	バーさんか!?! どういう事だ!?! (bā san ka! dō iu koto da!?)	バーさんか!?! どういう事だ!?! (bā san ka! dō iu koto da!?)	É a vovó? O que ela quer?			
12	285	09:35	Por que vocês usaram o Rocket Man? Essa <b>tralha</b> é perigosa!	ロケットマンなんて危なっかしいモン引っぱり出してきて (roketto man nante abunakkashī mon hippari dashite kite)	ロケットマンなんて危なっかしいモン引っぱり出してきて (roketto man nante abunakkashī mon hippari dashite kite)	E quem é que botou essa bomba do Rocket Man pra andar?		
		10:10	E aí, vovó <b>pé de cana</b> ! Valeu, ein?	怪獣のバーさん! ありがとう! (kaijū no bā san! arigatō!)	怪獣のバーさん! ありがとう! (kaijū no bā san! arigatō!)	Valeu, dona maquinista!	400	42
		14:55	Luffy, você vai focar em <b>dar um cacete</b> no xarope da pomba, tá legal?	ルフィ! お前はとにかくハト男をブッ飛ばせ! (rufi! omae wa tonikaku hato otoko o buttobase!)	ルフィ! お前はとにかくハト男をブッ飛ばせ! (rufi! omae wa tonikaku hato otoko o buttobase!)	Ouviu, Luffy? Se concentra em acabar com aquele poleiro ambulante!		

Temp.	Epi.	Min.	Dublagem	Original Animê	Original Mangá	Mangá	Cap.	Vol.
12	285	20:01	Lascou-se! Encontrei o <b>bocado</b> antes do refri.	くそッ！コーラ補給前に...！ (kuso! kōra hokyū mae ni...!)	くそッ！コーラ補給前に...！ (kuso! kōra hokyū mae ni...!)	Droga! Tinha que aparecer antes de eu encher o tanque?	400	42
		22:28	Eu aceito, <b>beleza!</b>	お願いしまふ (onegai shimafu)	お願いしまふ (onegai shimafu)	Claro que aceito, obrigado!		
	306	06:20	O Third é uma técnica muito <b>irada</b> e bem poderosa, mas os efeitos colaterais são meio <b>embaçados</b> .	サードはすげエ面白アイデアで強エんだけどその反動がやかいかいだな... (sādo wa sugē omoshiro aidea de tsuyen da kedo sono handō ga yakkai da na...)	サードはすげエ面白アイデアで強エんだけどその反動がやかいかいだな... (sādo wa sugē omoshiro aidea de tsuyen da kedo sono handō ga yakkai da na...)	O Gear Third é muito divertido e fico forte pra caramba. O único problema é que o rebote que vem depois...	423	44
		09:18	<b>Nem a pau!</b>	この！ (kono!)	この！ (kono!)	Seu...!		
		09:58	Faz o que eu tô mandando ou tu vai <b>levar chumbo!</b>	眉間に砲弾ブチ込まれたくなかったらな！ (miken ni hōdan buchī komaretakunakattara na!)	眉間に砲弾ブチ込まれたくなかったらな！ (miken ni hōdan buchī komaretakunakattara na!)	Isso se não quiser levar uma bala de canhão bem no meio da <b>fuça!</b>		
13:12	Eu sempre quis <b>quebrar</b> aquele idiota <b>na porrada</b> .	いつか奴をひねり潰してやりてエと願っていた！ (itsuka yatsu o hineri tsubushite yaritē to negatteita!)	いつか奴をひねり潰してやりてエと願っていた！ (itsuka yatsu o hineri tsubushite yaritē to negatteita!)	...Eu jurava pra mim mesmo que, um dia, esmagaria a cara de babaca daquele oficial com as minhas próprias mãos!				
13	307	06:45	Prontinho, terminamos a limpeza do navio. Agora é só a gente <b>meter o pé</b> daqui.	さァ護送船改め"脱出船"の大掃除完了だ！ (sa gosōsen aratame "dasshussen" no oosōji kanryō da!)	さァ護送船改め"脱出船"の大掃除完了だ！ (sa gosōsen aratame "dasshussen" no oosōji kanryō da!)	Faxina geral terminada. O navio de escolta virou navio de fuga!	424	
		10:25	É muita <b>zica!</b>	やめろ~~！ (yamero ~~!)	やめろ~~！ (yamero ~~!)	Não era pra falar...!		
	13:25	Depois de destruírem toda Enies Lobby, eles vão vir direto para cá tentar pegar a Nico Robin <b>na marra</b> .	エニエス・ロビー完全に破壊したら次は白兵戦でニコ・ロビンを取りに来るだろう (eniesu robī kanzen ni hakai shitara tsugi wa hakuheisen de niko robin o tori ni kuru darou)	エニエス・ロビー完全に破壊したら次は白兵戦でニコ・ロビンを取りに来るだろう (eniesu robī kanzen ni hakai shitara tsugi wa hakuheisen de niko robin o tori ni kuru darou)	Aposto que, depois que destruírem Enies Lobby, vão vir pro <b>mano a mano</b> atrás dela.			
325	06:12	Poxa, <b>o que tá pegando</b> , Ace? Caramba, faz tempo!	なんだよエース久しぶりだな!! (nanda yo ēsu hisashiburi da na!!)	なんだよエース久しぶりだな!! (nanda yo ēsu hisashiburi da na!!)	<b>Qual é</b> , Ace? Faz tempo, hein...?!	440	45	

Temp.	Epi.	Min.	Dublagem	Original Animê	Original Mangá	Mangá	Cap.	Vol.
13	325	06:26	Você já viveu mais que muita gente por aí e tenho certeza que <b>tá ligado</b> na situação em que se meteu.	人の倍の人生を歩んでるお前がこの状況を理解できんわけがねエ (hito no bai no jinsei o ayunderu omae ga kono jōkyō o rikai dekin wake ga nē)	人の倍の人生を歩んでるお前がこの状況を理解できんわけがねエ (hito no bai no jinsei o ayunderu omae ga kono jōkyō o rikai dekin wake ga nē)	Você já viveu o dobro de mim. Duvido que não tenha entendido a situação.	440	45
		07:04	E para começar, eu pretendo <b>dar cabo</b> do Chapéu de Palha, que está lá em Water 7 [...]	まず手始めにこの先のW7にいる”麦わらのルフィ”をぶち殺して (...) (mazu tehajime ni kono saki no W7 ni iru ”mugiwara no rufi” o buchi koroshite [...])	まず手始めにこの先のW7にいる”麦わらのルフィ”をぶち殺して (...) (mazu tehajime ni kono saki no W7 ni iru ”mugiwara no rufi” o buchi koroshite [...])	E, para começar, pretendo ir até W7 pegar a cabeça de Luffy Chapéu de Palha [...]		
		10:50	Com ela, eu virei um homem invencível, seu <b>pé no saco!</b>	おれアこれで「最強」になれたんだよエース!! (ore (w)a kore de "saikyō" ni naretan da yo ēsu!!)	おれアこれで「最強」になれたんだよエース!! (ore (w)a kore de "saikyō" ni naretan da yo ēsu!!)	Agora eu sou invencível!		
		12:08	O que que cê tá fazendo? Anda logo! O capitão vai <b>tocar o puteiro!</b>	何してたん! 急げ! 船長が暴れるぞ! (nani shitetan! isoge! senchō ga abareru zo!)	急げ! 避難しろ! 船長が暴れるぞ! (isoge! hinan shiro! senchō ga abareru zo!)	Rápido! <b>Sebo nas canelas!</b> O capitão vai entrar em ação!		
15	337	09:39	Mas que porcaria, hein? Recolhamos esse <b>troço</b> à toa.	なんだ... じゃ拾っても意味ねエじゃねエか (nan da... ja hirotte mo imi nē ja nē ka)	なんだ... じゃ拾っても意味ねエじゃねエか (nan da... ja hirotte mo imi nē ja nē ka)	Ah... Então, não adianta nada catar isso aí.	442	46
		19:49	Onde esse <b>treco</b> é um navio de tesouro?	これが「宝船」なわけじゃないじゃない (korega 'takarabune' na wake nai janai)	これが「宝船」なわけじゃないじゃない (korega 'takarabune' na wake nai janai)	E o que esse navio tem de tesouro?		
	381	09:46	Eu estou <b>mortinho da silva</b> e sou só osso, o meu nome é Brook!	私死んで骨だけ名をブルックと申します! (watakushi shinde hone dake na o burukku to mōshimasu!)	私死んで骨だけ名をブルックと申します! (watakushi shinde hone dake na o burukku to mōshimasu!)	Sou conhecido como "Brook só o osso"!	489	50
		14:54	Gente, mas que pressa, vocês já vão <b>dar linha na pipa?</b>	気が早いのねもう船出すの? (ki ga hayai no ne mō fune dasu no?)	気が早いのねもう船出すの? (ki ga hayai no ne mō fune dasu no?)	Pra que a pressa? Já vão embora?		
15:02		<b>Gratiliz</b>	ありがとう (arigatō)	ありがとう (arigatō)	Obrigada.			
16:00	Por que vocês <b>manjam</b> tanto do assunto?	何でお前ら詳しいんだ? (nan de omaera kuwashīn da?)	何でお前ら詳しいんだ? (nan de omaera kuwashīn da?)	Como vocês sabem tanto sobre isso?				

Temp.	Epi.	Min.	Dublagem	Original Animê	Original Mangá	Mangá	Cap.	Vol.
15	381	16:28	A mãe da capitã Lola é uma pirata muito <b>da hora!</b>	ローラ船長のママはスッゲー海賊なんだぜ! (rōra senchō no mama wa suggē kaizoku nanda ze!)	ローラ船長のママはスッゲー海賊なんだぜ! (rōra senchō no mama wa suggē kaizoku nanda ze!)	A mãe da capitã Lola é uma pirata incrível, sabiam?	489	50
		16:44	Gente, tô <b>passada!</b>	あそうなの? (a sou na no?)	あそうなの? (a sou na no?)	Ah, é?		
		17:00	Aí, você entrega um pedaço para os <b>miguxos</b> e para a família quando se despedir deles.	それを離れていく友人や家族に破って渡しておくの (sore o hanareteiku yūjin ya kazoku ni yabutte watashite oku no)	それを離れていく友人や家族に破って渡しておくの (sore o hanareteiku yūjin ya kazoku ni yabutte watashite oku no)	Ao se separar de um amigo ou de um parente, é só rasgar um pedaço e dar a eles.		
		17:39	Aí você fala pra ela que eu tô <b>de boa</b> vivendo minhas aventuras.	その時は私も元気でやってたって伝えてね (sono toki wa watashi mo genki de yattetatte tsutaete ne)	その時は私も元気でやってたって伝えてね (sono toki wa watashi mo genki de yattetatte tsutaete ne)	Se a encontrarem, por favor, digam que estou bem.		
18:46	A vida dessa pessoa tá <b>indo pro saco.</b>	この人の命もう消えかけてるわよ (kono hito no inochi mō kiekaketeru wa yo)	この人の命もう消えかけてるわよ (kono hito no inochi mō kiekaketeru wa yo)	A vida dessa pessoa está gradualmente se esvaindo!				

## 5. TABELA COM RELAÇÃO DE GÍRIAS ENCONTRADAS NO *CORPUS*

Nº	GÍRIA	SIGNIFICADO	MÍDIA
1	Maluco	“Gíria usada para se referir a qualquer pessoa que você não conhece ou não quer dizer o nome.”	Animê
2	Tirar do sério	“Significa deixar alguém nervoso, irritado, bravo.”	Animê
3	Vaza	“Regionalismo usado no Rio de Janeiro para expulsar alguém de forma agressiva, mal-educada.”	Animê
4	Pouco me ferrando (ferrar+importando)	“Expressão usada quando a pessoa está na defensiva e quer demonstrar despreocupação sobre algo.”	Animê
5	(Tô) Nem aí	“Esse termo é mencionado para indicar desinteresse por algo ou alguém. Quando um indivíduo está "nem aí", significa que essa pessoa não se importa com alguma pessoa ou coisa.”	Mangá
6	(Vai) Rolar	“Possibilidade de alguma coisa. Se compensa ou não. Se vale a pena.”	Animê
7	Sentar o (braço)	“Bater em alguém, dar um coro, uma pisa.” A palavra utilizada em seguida apresenta o modo com o qual a pessoa vai bater na outra. Sentar o “facho”, “relho” e “cacete” são outras variações da gíria.	Animê
8	Caramba	“Espanto por algum acontecimento grandioso, seja positivo ou negativo.”	Animê Mangá
9	Demais	“Um elogio que indica que uma coisa é muito boa.”	Animê
10	Bora	“Redução da expressão "Vamos embora?"; palavra usada para incentivar alguém a ir a algum lugar, geralmente é conjugada no imperativo ou utilizada em perguntas.”	Animê
11	Lascou	“Interjeição usada quando algo deu errado, ou a pessoa se deu mal.”	Animê
12	Rapá	“Forma rápida de dizer "rapaz". Forma de chamar alguém cujo nome é desconhecido ou para evitar ficar usando nomes.”	Animê
13	Desgranhento	“Variante de desgraçado.”	Animê
14	Bifa	“Tapa, tabefe, porrada, geralmente aplicada ao rosto.”	Animê
15	Encher o saco	“Encher a paciência, perturbar, tirar a paciência, ser desagradável.”	Animê

Nº	GÍRIA	SIGNIFICADO	MÍDIA
16	Papo furado	“Uma mentira, uma conversa sem fundamento. Uma história inventada ou uma conversa boba, sem futuro.”	Animê
17	Vem cá	Vem cá: “Variante de ‘olha só’, ‘escuta aqui’, ‘pera aí’.”	Animê
18	Ué	“Significa surpresa, discórdia e espanto sobre alguma informação.”	Animê
19	Molenga	“Frouxo, medroso, indisposto, desencorajado, indeciso.”	Animê
20	Chega mais	“Vem aqui, chegue mais perto, vem aqui aonde eu estou.” Variação de “Chega aí”.	Mangá
21	Credo	“Interjeição denotando admiração, espanto ou reprovação, expressão de surpresa.”	Animê
22	Pelando	“Quando alguma coisa está muito quente.”	Animê
23	Por um triz	“Significa quase, por pouco ou que está prestes a acontecer.”	Animê
24	Meter o louco	“Fazer loucuras, ou tomada de atitudes dirigidas pelos próprios interesses, fora das normas instituídas ou por sua má interpretação, sem medir consequências, com ou sem um propósito definido.”	Animê
25	Dar migué	“Inventar uma desculpa ou uma mentira.”	Animê
26	Babado	“Diz-se de algo surpreendente, admirável ou muito interessante na linguagem LGBT.”	Animê
27	Descolar	“Arrumar, ajeitar alguma coisa, conseguir algo.”	Animê
28	Sair na mão	“Resolver situações a base da agressão física.”	Animê
29	Bater um rango	“Fazer uma refeição. Comer algo.”	Animê
30	Encher a barriga	“Comer muito.”	Animê
31	Fala sério	“Usada quando a pessoa não acredita, ou não quer acreditar, no que outra pessoa acabou de falar.”	Animê
32	Vacilar	“Descuido, falha, bobeira.”	Animê
33	Enfiar a mão	“Bater em alguém, agredir.”	Animê
34	Caguei	“Quando você não se importa muito com alguma coisa.”	Animê
35	Rabo de saia	“Mulher (termo bastante antigo e recém-resgatado).”	Animê
36	Linda de morrer	“Muito linda.”	Animê
37	Dar um jeito	“Resolver um problema, uma dificuldade.”	Mangá

Nº	GÍRIA	SIGNIFICADO	MÍDIA
38	Se virar	“Passar por uma situação adversa, com pouco conhecimento, fazendo as coisas do próprio jeito. [...] Improvisar. Fazer um grande esforço para resolver um problema. [...]”	Animê
39	Zona	“Bagunça, desorganização.”	Animê
40	Bufa	“Soltar gases, peidar.”	Animê
41	Encanar	“Preocupar, desconfiar.”	Animê
42	Bom pra raio	“Muito bom, ótimo, excelente.” Variação de “bom pra dedéu”.	Animê
43	Pacová	“Pacová vem do latim 'paccoviums', que quer dizer 'testículos' [...].”	Animê
44	Cai fora	“Expressão usada para expulsar alguém de determinado lugar de forma grosseira.”	Mangá
45	Xô	“Expressão utilizada na intenção de pedir, ou mandar, para que alguém saia.”	Mangá
46	Xarope	“Pessoa que gosta de perturbar a vida de outras pessoas ou não tem noção das coisas.”	Animê
47	Enrolar	“Demorar em fazer algo.”	Animê
48	Deixar barato	“Não se vingar, não retribuir uma má atitude na mesma proporção.”	Animê
49	Pega pra capar	“Confusão, situação difícil, problema.”	Mangá
50	Dar no pé	“Sair em disparada, fugir.”	Animê
51	Pé na tábua	“Andar rápido.”	Mangá
52	Trouxa	“Denominação dada a uma pessoa que é facilmente enganada; também chamado de mané, otário ou bobo.”	Animê
53	Corno	“Homem traído. Homem cuja mulher saiu com outro parceiro.”	Animê
54	Joça	“Aquilo que não se gosta; coisa ruim; de má qualidade.”	Animê
55	Mandar bem	“Gíria usada para fazer um elogio às atitudes ou ações de alguém.”	Animê
56	Beleza	“Termo usado para dizer que está de acordo, ou para perguntar se está tudo bem com o interlocutor.”	Mangá
57	Bicuda	“Chutar com a intenção de arremessar algo ou ferir alguém.”	Animê
58	Bocó	“Bobo, idiota.”	Animê

Nº	GÍRIA	SIGNIFICADO	MÍDIA
59	Vem pra mão	“Brigar um com o outro aos socos.”	Animê
60	Mano a mano	“O mesmo que ‘cara a cara’, ‘face a face’, ‘de homem pra homem’. Expressa o ato de apurar os fatos, acertar as contas com alguém pessoalmente.”	Animê Mangá
61	Boboca	“Diz-se de alguém que é que tonto, bobo, abestado.”	Animê
62	Puxar saco	“Adular outras pessoas com intuito de conseguir algum benefício.”	Mangá
63	Tremer na base	“Significa uma pessoa muito medrosa; com medo.”	Animê
64	Pau mandado	“Que faz o que mandam sem questionar.”	Animê
65	Cai dentro	“Ir brigar com a pessoa, bater.”	Animê
66	Encarar	“Olhar de frente, olho no olho, fitar; Enfrentar; Considerar.”	Mangá
67	Treta	“Briga, rolo, desentendimento.”	Animê
68	Pagar pato	“Também falada 'pagar o pato', é uma expressão popular que significa fazer papel de bobo; ser usado por alguém; sofrer consequências que não são de suas ações; pagar por algo que não deve; deixar os outros se aproveitarem de você.”	Mangá
69	Bufunfa	“Dinheiro.”	Animê
70	Grana	“Dinheiro.”	Mangá
71	Simbora	“Vício de linguagem para ‘Vamos embora’.”	Animê
72	Cara de pau	“Pessoa descarada, sem vergonha. Atrevido.”	Animê
73	Valeu	“Gíria usada geralmente para agradecer ou para se despedir de alguém. Sinônimo do obrigado, é o seu substituto mais utilizado pelas pessoas que estão na rua, ou pelos jovens.”	Animê Mangá
74	Detonado	“Feio, estragado, destruído, mal-feito.”	Animê
75	Ferrado	“Sem saída, lascado, em situação difícil.”	Mangá
76	Sacar	“Quer dizer ‘entendi’, ‘estou sabendo o que está acontecendo’.”	Animê
77	Bagaça	“Expressão utilizada para se referir a qualquer coisa, que às vezes não se sabe o nome ou que menosprezamos.”	Animê
78	Mané	“Pessoa boba, chata, otário.”	Animê

Nº	GÍRIA	SIGNIFICADO	MÍDIA
79	Perrengues	“Refere-se a uma situação de dificuldade, aperto, sufoco.”	Animê
80	De uma figa	“Ruim, mal, de pouco valor, que incomoda, que causa irritação.”	Animê
81	Bagulho	“1. Coisas, objetos, trechos, troços. 2. Coisas indefinidas.”	Animê
82	Cambada	“Grupo de pessoas, turma.”	Animê
83	Cacetada	“Coletivos de coisas; muitos objetos; várias tranqueiras.”	Animê
84	Cara	“Para uma pessoa, quando não se quer pronunciar o seu nome, ou não o conhece.”	Animê
85	Titica	“Quantidade pequena de fezes, geralmente de aves, como a galinha.”	Animê
86	Fogo no rabo	“Diz-se da inquietude de alguém. Inquietude; impossibilidade de ficar parado.”	Animê
87	Comer poeira	“Ficar para trás, em algo competitivo.”	Animê
88	Pisar fundo	“Se refere ao ato de acelerar um veículo.”	Mangá
89	Qual é	“Utilizado como [...] surpresa após uma frase contrária às suas expectativas.”	Animê Mangá
90	Dar fim	“Acabar com, extinguir, liquidar; matar.”	Animê
91	Numa boa	“Tranquilamente.”	Animê
92	Fita	“Alguma situação ou acontecimento.”	Animê
93	Zé ruela	“Pessoa sem noção, que só faz besteira.”	Animê
94	Dar uma bica	“Faz referência ao ato de chutar a bola com o dedão, sendo que jogadores habilidosos chutam com o peito do pé.”	Animê
95	Pinguço(a)	“Pessoa que bebe excessivamente, a ponto de atrapalhar seu convívio social.”	Animê
96	Rolar	Previsão de algum acontecimento. Algo que está prestes a ocorrer.	Animê
97	Tralha	“Algo que não serve para nada e só atrapalha.”	Animê
98	Pé de cana	“Indivíduo que faz uso abusivo de bebida alcoólica.”	Animê
99	Dar um cacete	“Dar porrada, sentar a mão ou bater em alguém.” Semelhante a “descer o cacete”.	Animê
100	Bomba	“Objeto, produto ou marca que não presta, de má qualidade, podendo assim estragar a qualquer momento.”	Mangá

<b>Nº</b>	<b>GÍRIA</b>	<b>SIGNIFICADO</b>	<b>MÍDIA</b>
101	Bocado	“Pessoa que fala mais do que deveria ou fala sem pensar.”	Animê
102	Belezura	“O mesmo que ‘mulher bonita’.”	Animê
103	Irado	“Se refere a uma ação ou ato impressionante.”	Animê
104	Embaçado	“Quando uma determinada situação se torna complicada.”	Animê
105	Nem a pau	“De jeito nenhum, nunca.”	Animê
106	Rebote	“Quando ocorre a volta de uma ação inesperada e oposta ao estímulo que a originou.”	Mangá
107	Levar chumbo	“Ser baleado, alvo de disparos de arma de fogo.”	Animê
108	Fuça	“Parte frontal da cabeça, mais conhecida como rosto ou face.”	Mangá
109	Quebrar na porrada	“Ferir a base de golpes contundentes; socar, chutar e, de demais maneiras, agredir outrem fisicamente.” Semelhante a “meter porrada”.	Animê
110	Meter o pé	“Fugir, escapar, ir embora.”	Animê
111	Zica	“Azar, má sorte.”	Animê
112	Na marra	“À força.”	Animê
113	O que tá pegando	“Expressão usada para perguntar o que é que está acontecendo.”	Animê
114	Tá ligado	“Gíria usada no sentido de ‘entendeu’, ‘está por dentro’.”	Animê
115	Dar cabo	“Encerrar, finalizar, acabar ou matar.”	Animê
116	Pé no saco	“Sujeito ou situação enfadonha.”	Animê
117	Tocar o puteiro	“Fazer uma zona, uma bagunça, [...] perder a linha.”	Animê
118	Sebo nas canelas	“Correr, sair em disparada, ligeiro.”	Mangá
119	Troço	“Alguma coisa, algo, um negócio. Usado quando a pessoa quer apontar algo, mas não sabe o que é. Coisa indefinida.”	Animê
120	Treco	“Coisa, objeto.” Semelhante a “troço”.	Animê
121	...da silva	“Usado para enfatizar ou superlativar uma qualidade ou estado.”	Animê
122	Dar linha na pipa	“Se mandar, sair fora, ir embora.”	Animê

<b>Nº</b>	<b>GÍRIA</b>	<b>SIGNIFICADO</b>	<b>MÍDIA</b>
123	Gratiluz	“É uma variação não dicionarizada de “gratidão”, palavra que, em alguns nichos, vem tomando o lugar de nosso agradecimento mais convencional, o ‘obrigado/a’.”	Animê
124	Manjar	“Saber algo, dominar, entender determinado assunto.”	Animê
125	Da hora	“Bacana, legal, interessante, divertido. Algo recente que chama a atenção e agrada a todos.”	Animê
126	Passado(a)	“Palavra que expressa surpresa ou estado de choque por algum acontecimento.”	Animê
127	Miguxo	“Amigo; é uma forma carinhosa de se referir a um amigo próximo.”	Animê
128	De boa	“Tranquilo, sossegado, sem pressa, sem problemas.”	Animê
129	Ir pro saco	“Estragar, jogar fora, morrer.”	Animê