

# As extensões semânticas das onomatopeias japonesas: metáforas verbais e pictóricas

Silvio Domingues dos Santos\*

<https://orcid.org/0000-0002-8592-1698>

**Resumo:** O presente artigo propõe apresentar uma visão geral dos aspectos das onomatopeias japonesas, muito presente nos mangás japoneses, bem como a análise de suas extensões semânticas advindas via metáfora conceitual (Lakoff e Johnson, 1980). Tomoda (1984) demonstrou o caráter mais abstrato que as onomatopeias podem apresentar em determinados contextos discursivo-verbal, no entanto, entendemos que além da modalidade mencionada, metáforas pictóricas (Forceville, 1996) também podem desempenhar papel fundamental nesse enriquecimento semântico. Na metáfora pictórica, há um texto verbal e um termo invocado pictoriamente por meio do contexto, propiciando assim uma reinterpretação do texto verbal.

**Palavras-chaves:** onomatopeias. metáfora conceitual. metáfora pictórica. mangá.

## The semantic extensions of Japanese onomatopoeias: verbal and pictorial metaphors

**Abstract:** The present article aims to present an overview of Japanese onomatopoeia, very common in Japanese mangas, as well as the analysis of their semantic extensions arising via conceptual metaphor (Lakoff and Johnson, 1980). Tomoda (1984) demonstrated some abstract features that onomatopoeias may manifest in certain discursive-verbal contexts; however, we assume that in addition to the mode mentioned, pictorial metaphor plays a fundamental role on semantic content enrichment. In such a process there are a verbal text and a term invoked pictorially through the context, thus providing a reinterpretation of that verbal text.

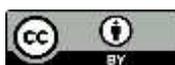
**Keywords:** onomatopoeias. conceptual metaphor. pictorial metaphor. manga.

## Las extensiones semánticas de las onomatopeyas japonesas: metáforas verbales y pictóricas

**Resumen:** Este artículo se propone presentar una visión general de aspectos de las onomatopeyas japonesas, presentes en el manga, así como el análisis de sus extensiones semánticas surgidas a través de la metáfora conceptual (Lakoff y Johnson, 1980). Tomoda (1984) demostró el carácter más abstracto que la onomatopeya puede presentar en determinados contextos discursivos-verbales, sin embargo, entendemos que además de la modalidad antes mencionada, las metáforas pictóricas (Forceville, 1996), desempeñan un papel fundamental en el enriquecimiento semántico. En ese proceso hay un texto verbal y un término invocado pictóricamente por medio del contexto, proporcionando así una reinterpretación del texto verbal.

**Palabras claves:** onomatopeyas. metáfora conceptual. metáfora pictórica. manga.

\* Universidade Estadual Paulista Júlio Mesquita Filho. Doutorando em Letras na Universidade Estadual Paulista Júlio Mesquita Filho (UNESP). E-mail: [silvi Domingues@hotmail.com](mailto:silvi Domingues@hotmail.com).



## Introdução

Saber se um signo possui relação entre o significado e a imagem acústica já era uma das inquietações do homem desde os tempos dos grandes pensadores gregos. Conforme Nöth (1990), o dualismo entre natureza e convenção nas línguas naturais foi discutido por filósofos pré-socráticos, como Heráclito e Demócrito. O dualismo consistia nas seguintes divisões: os naturalistas acreditavam que as palavras possuíam seus significados por natureza, em virtude de uma correspondência intrínseca entre o som e o sentido; e, em contrapartida, os convencionalistas viam o significado como uma questão de tradição e de convenção, algo como um “contrato social”. A obra *Crátilo*, de Platão, também trouxe uma discussão em torno do dualismo de tais ideias como tópico central do diálogo entre Crátilo, Hermógenes e Sócrates. A teoria dos naturalistas ganhou adeptos e surgiram diversos trabalhos que viam, e ainda veem, nas onomatopeias uma forma primitiva da fala humana. Estudos em relação ao tema, por exemplo, são mencionados ou aprofundados (‘ecoísmo’, simbolismo sonoro) em trabalhos de Bolinger (1940); Bühler, (2011), Hinton, Nichols e Ohala, (2006).

Diferentemente da teoria dos naturalistas, a arbitrariedade de Saussure postula, na linguística moderna, que não há nenhuma relação entre o significado e o significante; e em relação às onomatopeias, o linguista genebrino argumentou que são poucas e são apenas imitações que por sua vez também são arbitrárias. Contudo, na língua japonesa, existem dicionários para as mais de mil onomatopeias existentes na língua japonesa; e os *mangás* (histórias em quadrinhos japonesas) também são responsáveis pela difusão de um grande número de onomatopeias.

Nos últimos tempos as onomatopeias japonesas têm se tornado objeto de estudo de muitos linguistas devido às suas extensões semânticas, entre os quais citamos Akita (2009); Akita (2013) *et al*); Lu (2006); Hamano (1998), Tomoda (1984). Há dicionários japoneses dedicados a esse tipo de léxico e chegam a enumerar mais de mil lexemas originados das onomatopeias, que em sua maioria funcionam como advérbios. No entanto, pode-se encontrar também onomatopeias sendo utilizadas como substantivos,

adjetivos e verbos (em construções com o verbo-suporte *suru*). Muitas das extensões semânticas dessas onomatopeias japonesas são vistas como resultado de processos cognitivos. Para Akita (2013), grande parte dessas extensões é originada de conhecidos aspectos cognitivos da linguagem, tais como a metáfora e a metonímia.

O fenômeno da metaforização pode ser melhor compreendido quando nos recorremos às explicações de Lakoff e Johnson (1980, p. 5) os quais afirmam que “a essência da metáfora está em compreender e experienciar um tipo de coisa em termos de outra”. Na teoria da Metáfora Conceptual, proposta por tais autores, há uma vinculação entre domínios distintos, geralmente um domínio fonte com conceito mais literal/concreto e o domínio alvo com um conceito mais abstrato.

Uma outra modalidade de metáfora é discutida por Forceville (1996) que demonstra ocorrências além do domínio verbal. Enquanto nos tipos de metáforas convencionais há a interação entre dois domínios verbais, na metáfora pictórica, como explica Forceville (1996), há a interação verbo-pictórica. Segundo o autor, nesta modalidade a interpretação de uma metáfora pictórica não requer somente um entendimento do contexto pictórico e do contexto verbal (âncora), mas se deve levar em conta também os diferentes tipos de conhecimentos investidos na imagem (conhecimento prático, nacional, cultural, estético), além das convenções em torno do gênero ao qual pertence a representação. Expandindo a discussão, Forceville e Urios-Aparisi (2006), ainda argumentam sobre casos da denominada metáfora multimodal, metáforas cujo alvo e fonte são realizados exclusivamente ou predominantemente em duas modalidades, e, conforme os autores, em muitos casos o verbal é uma dessas.

Em seu trabalho, precursor sobre extensões metafóricas das onomatopeias japonesas, Tomoda (1984) demonstra o caráter mais abstrato que as onomatopeias podem apresentar em determinados contextos discursivos. O presente artigo, no entanto, tem como proposta a ampliação da discussão sobre tais extensões metafóricas evidenciando duas modalidades metafóricas verificadas nas onomatopeias dos mangás japoneses: a verbal (presente nos diálogos de personagens) e a pictórica. Em relação às metáforas advindas da modalidade discursiva-verbal além de discutirmos o processo de mudança do literal para abstrato, propomos uma análise que considere aspectos culturais e a inserção de uma abordagem translinguística a fim de explicar a origem de

algumas extensões das onomatopeias japonesas e evidenciar universais linguísticos. Os casos de metáfora-pictórica, por sua vez, serão analisados a partir dos critérios propostos por Forceville (1996).

Devemos deixar claro que neste trabalho não seria possível afirmar ou avaliar quais dessas modalidades são mais produtivas, uma vez que muitos dos casos encontrados nos diálogos (dos personagens do mangás) já estão consolidados na língua japonesa e, portanto, não seria possível afirmar se são resultados de metáfora originadas de interação discursiva-verbal ou pictórica – isso exigiria uma pesquisa mais aprofundada ou histórica do léxico em questão. Além disso, um dos intuitos do trabalho é justamente apontar pelo fato de que não podemos analisar as extensões semânticas das onomatopeias japonesas somente por meio de uma única modalidade.

Sendo assim, o artigo se estrutura da seguinte forma: iniciaremos com uma apresentação das teorias da arbitrariedade de Ferdinand Saussure e a iconicidade de Peirce a fim de dar um panorama das principais teorias relacionadas ao fenômeno das onomatopeias. Em seguida, damos uma noção geral da importância das onomatopeias na sociedade japonesa e suas classificações. Posteriormente, discorreremos sobre as teorias da Metáfora Conceptual (Lakoff e Johnson, 1980 *et al*) e Metáfora Pictórica (Forceville, 1996). Por fim, analisaremos e relacionaremos os fenômenos das extensões semânticas às teorias da Metáfora Conceptual e Metáfora Pictórica.

## **A teoria da arbitrariedade e a iconicidade**

Ao explicar que o signo linguístico é algo que não une um nome a uma coisa, mas um conceito a uma imagem acústica, Saussure definia signo linguístico como o fruto da associação entre uma imagem acústica – o significante – e um conceito – o significado. A associação do significante e do significado é, para ele, arbitrária; sendo assim não há nenhuma relação entre a imagem acústica e o conceito a ela associado:

O laço que une o significante e o significado é arbitrário, ou então visto que entendemos por signo o total resultante da associação de um significante

com um significado podemos dizer mais simplesmente: o signo linguístico é arbitrário (Saussure, 2006, p. 81).

Desse modo, o linguista genebrino argumenta que não há causa para o laço que une o significado e o significante, não há laço natural com a realidade. A imagem acústica /arvore/, por exemplo, não exhibe, segundo ele, nenhuma relação sonora com o conceito. No entanto, uma das objeções apresentadas à Arbitrariedade é referente às onomatopeias<sup>1</sup> – que para tal autor não são jamais elementos orgânicos de um sistema linguístico. Saussure ainda acrescenta que “as onomatopeias autênticas (glu glu, tic tac, etc.) não são apenas pouco numerosas, mas sua escolha já é, de certa forma, arbitrária, pois não passam de imitação aproximativa e já meio convencional de certos ruídos”. Anderson (1998 *apud* Tsoi e Chung (2004)) listou quatro objeções às onomatopeias em fundamentos linguísticos propostos por alguns linguistas. São elas, a saber:

1. Onomatopeias são signos convencionais, não ecos imitativos;
2. Mesmo que onomatopeias sejam imitações, elas não são não-arbitrárias;
3. Onomatopeias estão às margens da língua, e não como parte dela;
4. Onomatopeias não imitam fielmente sons naturais.

Anderson (1998) argumenta que a capacidade humana de imitar sons é limitada devido às restrições do sistema fonológico e à estrutura do trato vocal humano, por isso, uma imitação exata de sons naturais torna-se impossível, conclui-se assim que onomatopeias podem ser apenas uma imitação parcial de sons naturais. No entanto, isso não quer dizer que as onomatopeias sejam convencionais e arbitrárias. As imitações aproximativas de sons podem ser encontradas até mesmo entre diferentes línguas naturais em contato. De fato, podemos constatar tal fenômeno ao observarmos a língua japonesa e seus empréstimos linguísticos de línguas ocidentais: *furai* (para o *fly* do inglês), *Kurubu* (para *club*), *arukōru* (para álcool), *buranko* (para ‘balanço’ do português). Dessa forma, percebemos que o falante de qualquer língua sempre fará uma imitação, uma aproximação de determinado som não familiar em sua língua. A imitação

---

<sup>1</sup> A palavra onomatopeia vem do grego *Onomatopoiia* e quer dizer justamente uma ação de imitar uma palavra reproduzindo seu som (Azevedo, 2022).

de ruídos ou sons emitidos por animais torna-se ainda mais difícil justamente por não apresentar sons silábicos, pois, além da tentativa de imitar, há a tentativa de adaptar tal som à coerção fonológica. Em vista disso, se imaginássemos que a imagem acústica de /balanso/ representasse o som do signo balanço, tal imagem acústica poderia sofrer mudança em sua forma sonora na língua japonesa, o que não afetaria o significado do signo linguístico; por analogia, o mesmo fato se aplica às várias variações de onomatopeias como ‘cocoricó’ em outras línguas.

E por fim, a afirmação de que as onomatopeias são pouco numerosas e improdutivas poderia talvez ser rebatida pela abundância de suas ocorrências nas línguas coreana, japonesa e relatos também em algumas línguas africanas. O coreano, por exemplo, segundo Caldwell (2011), possui cerca de 2000 itens lexicais e o japonês por volta de 1600 a 1700. Além dessa expressiva quantidade de onomatopeias dicionarizadas, é interessante ressaltar que a uso de onomatopeias na língua falada é um indicador de fluência na língua japonesa. Resta, entretanto, a dúvida sobre o que poderia ser considerado pouca quantidade para Saussure.

É importante salientar que Saussure admite a possibilidade de uma arbitrariedade relativa, desde que se possa recuperar determinado conceito de dada forma a partir do signo linguístico (como seria o caso do signo ‘dezenove’, exemplo apresentado por Martelotta (2011, p. 74)). A arbitrariedade relativa é caracterizada tradicionalmente como uma ‘motivação’, que é definida pelo autor como um fenômeno no qual dadas palavras representam um motivo para manifestar uma forma em detrimento de outra. Martelotta (2011) menciona casos de motivações de três diferentes grupos: fonético (miar), morfológico (guarda-roupas, paraquedas) e semântico (pé de mesa, cabeça de prego). Contudo, todos os três tipos de motivações citados são vistos por Saussure e seus seguidores como arbitrários, uma vez que há formação por elementos já existentes na língua e estes, por sua vez, são arbitrários.

Contrapondo à teoria da Arbitrariedade de Saussure, a semiótica de Peirce (2010) afirma que um signo é aquilo que sob determinado aspecto representa algo para alguém, a representação de um objeto, uma ideia. O processo de significação é um processo de sucessivas interpretações, assim sendo, um signo gera outro e outro, sendo que o segundo signo formado nessa cadeia é sempre o “interpretante” do primeiro, e assim por

diante. Para Peirce há três tipos básicos de representações de signos: ícone, índice e símbolos. Martelotta (2011), em Manual de Linguística, explica:

O símbolo, de acordo com Peirce, refere-se a determinado objeto, representando-o, com base em uma lei, hábito ou convenção, estabelecendo uma relação entre dois elementos. No caso do índice, ocorre uma relação de contiguidade com a realidade exterior: a fumaça, por exemplo, é o índice do fogo, e a presença de nuvens negras, o índice de chuva iminente.

O ícone, por sua vez, tem uma natureza imagística, apresentando, portanto, propriedades que se assemelham ao objeto a que se refere. A fotografia de um indivíduo, por exemplo, é uma representação icônica desse indivíduo, assim como o mapa do Rio de Janeiro representa a cidade. Assim, um ícone é qualquer coisa que seja utilizada para designar algo que lhe seja semelhante em algum aspecto. (MARTELOTTA, 2011, p. 73).

O conceito de iconicidade da teoria da semiótica peirceana trata-se, em linhas gerais, da relação não arbitrária entre signo linguístico e o seu *designatum*. Conforme Peirce (2010), ícones estão divididos em 3 subtipos – imagens, diagramas e metáforas – baseados no grau de abstração, de dominância de características e similaridades, tais como mimetismo, analogia e paralelismo. No caso da Imagem, os ícones representam dado objeto de forma realista, como é o caso da fotografia de uma pessoa, por exemplo. Diagramas representam a estrutura do objeto, não por similaridade exterior, mas por elementos de sua composição, mostram relações das partes do objeto por meio de relações analógicas em suas próprias partes. Por fim, a metáfora representa um paralelismo com algo, dessa forma, um ícone metafórico (A vida é um rio) exprime seu objeto (a vida) por meio de um paralelismo entre o objeto (a vida) e outra coisa (um rio).

Haiman (1985), em seu trabalho intitulado “Natural Syntax”, propõe uma nova discussão sobre a não arbitrariedade na gramática com forte influência da visão da Linguística Funcional, enfatizando uma correlação natural e motivada entre forma e função na iconicidade. O autor defende que há aspectos em que as linguagens humanas são diagramas de nossas percepções do mundo, ‘correspondendo a elas tão bem, ou tão mal, quanto outros diagramas em geral’ (p.1). Em outras palavras, representações linguísticas são frequentemente ícones do que elas representam. A representação de uma estrutura linguística às vezes se assemelha à estrutura do conteúdo que ela transmite. A ordem sintagmática de menção na fala, corresponde à ordem causal em que o evento ocorre. Um exemplo que ilustra tal ordem sintagmática, muito citado na

literatura sobre o assunto, é a famosa frase do imperador romano Júlio Cesar “vini, vidi, vici” (vim, vi, venci). Em suma, ícones diagramáticos apresentam analogias ao seu objeto em estrutura ou relação.

Os estudos de Haiman (1983) *et al*, em relação às possibilidades as quais os ícones diagramáticos podem se manifestar na gramática, são bem mais aprofundados em seus trabalhos, no entanto, como nosso objetivo aqui se refere à análise de léxico derivado das onomatopeias japonesas, não há necessidade de maiores detalhes sobre a iconicidade na sintaxe. O que podemos abstrair a partir da exposição das teorias dos signos aqui apresentada é o fato da teoria de Peirce estar mais adequada a uma concepção naturalista e não arbitrária das onomatopeias, uma vez que para Peirce cada sociedade possui meios diferentes de captar ou representar um mesmo referente.

### As onomatopeias japonesas e coreanas

Segundo Luyten (2000), no ocidente, as onomatopeias são, a grosso modo, consideradas linguagem infantil e não totalmente integradas à maneira de falar adulta. De maneira oposta, na língua japonesa, não somente as onomatopeias, mas também as mimeses<sup>2</sup> são parte integral da linguagem cotidiana. De acordo com Chang (2000:v *apud* Takahashi 2007), os recursos sonoros desempenham um importante papel na língua nipônica que possui um número limitado de verbos. Sendo assim, onomatopeias e mimeses preenchem tal lapso na língua nipônica, fornecendo meios para o falante expressar claramente algo que não seria possível apenas com um verbo descritivo já existente na língua. As onomatopeias japonesas são divididas em duas categorias: *giseigo* 擬声語 e *giongo* 擬音語. *Giseigo* são onomatopeias que imitam vozes dos seres humanos ou dos animais, e *giongo* são onomatopeias que imitam sons ouvidos (como o bater do sino, a batida de um carro no poste, etc.). Palavras como *wan wan* (o ‘uau uau’ do

---

<sup>2</sup> Mimese é uma palavra proveniente do grego *mímis* (μίμησις) e como tradução latina recebeu a palavra *imitatio*; e tanto Platão como Aristóteles viam nas mimeses, a imitação da natureza (VERDENIUS,1949).

cachorro) é um *giseigo*; já a palavra *zaa zaa* – imitação do som de chuva – é um *giongo*. As mimeses são denominadas *gitaigo* 擬態語 em japonês, e são palavras, que segundo Lyuten (2000), expressam, em termos descritivos e simbólicos, estados ou condições de seres animados ou inanimados, assim como mudanças, fenômenos, movimentos, crescimento de árvores e plantas da natureza. Em seu dicionário de mimeses, Satoru (1994) define *gitaigo* como palavras que expressam estado de pessoas e coisas.

O mangá é certamente um dos maiores responsáveis pela difusão das onomatopeias e mimeses na língua japonesa. O gênero em questão se popularizou, em sua forma moderna, na década de 1940, a partir das obras do desenhista Osamu Tezuka. Como a sociedade japonesa possui grande número de leitores, as vendas de mangás são bastante expressivas. Conforme dados da Oricon, organização no Japão que lista a venda de CDs e mangás, apenas o mangá intitulado ‘*Kimetsu no Yaiba*’ vendeu no ano de 2020 uma soma de 82.345.447 de exemplares. Ademais, os mangás possuem títulos voltados para diferentes grupos específicos: adultos, garotas adolescentes, crianças etc. Na imagem 1, a seguir, podemos observar três cenas de uma página do mangá *X/1999* (CLAMP,1999), e, nelas há o uso de uma mimese, ‘*niko niko*’ (que descreve a imagem de alguém sorrindo); e uma onomatopeia que imita o som da chuva caindo *zaaaa* (ザアアア).

Figura 1 – *Gitaigo e Giongo*



Fonte: *X/1999* – Grupo CLAMP

O uso de tais recursos sonoros não se restringe apenas aos quadrinhos, o escritor japonês Miyazawa Kenji (1896 – 1933), por exemplo, valeu-se de várias onomatopeias e mimeses em suas obras. Um conto de Miyazawa, *Yuki Watari* (“Atravessando a neve”), recebeu uma tradução num trabalho de Takahashi (2007) que manteve as sonoridades originais das onomatopeias e mimeses utilizadas pelo autor. Os dois exemplos a seguir foram retirados da tradução feita por Takahashi (2007):

- i. “Todos bateram palmas alegres, *pachi pachi*.”
- ii. “(...) Lágrimas fluíram de seus olhos, *kira kira*.”

É interessante salientar ainda que esse fenômeno das onomatopeias e mimeses não se limita apenas à língua japonesa, há também ocorrências similares na língua sul-coreana. Também há uma classificação nas representações coreanas, assim, *uiseongeo* (의성어) é a representação de sons e ruídos (onomatopeias), e *uitaeo* (의태어) – as mimeses. Um exemplo de mimese coreana é *koi koi* (suavemente), e outro para onomatopeia é *Kwek kwek* (sons que o pato emite). Tal como no Japão, há na Coreia muitos leitores de *manhwa* (quadrinhos coreanos), bem como das modernas *webtoons*<sup>3</sup>, e, por conseguinte, a forte presença das onomatopeias e mimeses na língua falada.

## Teorias da Metáfora

Conforme Evans e Green (2006), por mais de 2000 anos, a metáfora foi estudada dentro de uma disciplina conhecida como retórica, disciplina essa estabelecida pela primeira vez na Grécia. Segundo os autores citados, a metáfora tem sido identificada desde os tempos de Aristóteles como uma comparação implícita, ou seja, baseada na comparação de duas categorias não marcadas explicitamente. No exemplo ‘Aquiles é um

---

<sup>3</sup> São histórias em quadrinhos criadas para serem lidas principalmente em *smartphones*, com diálogos e quadrinhos apresentados verticalmente (YECIES; SHIM, 2021).

leão’, a comparação não se refere a uma semelhança física, mas sim uma associação com a coragem e ferocidade do leão, e isso é reconhecido como metáfora de semelhança. Segundo Kövecses (2010), esse tipo de visão de metáfora é a mais comum, e dentre algumas características está o fato de ser um fenômeno linguístico; e baseada na semelhança entre duas entidades que são comparadas e identificadas.

Uma nova concepção de metáfora, visão da linguística cognitiva da metáfora, foi desenvolvida a partir do trabalho de Lakoff e Johnson (1980), livro intitulado *‘metaphors we live by’*. Como aponta Kövecses (2010), a teoria afirma que (1) a metáfora é uma propriedade de conceitos e não de palavras; (2) a função da metáfora é entender melhor certos conceitos; (3) metáfora não é frequentemente baseada em similaridade; (4) está presente na vida cotidiana de pessoas comuns; e (5) é um processo inevitável do pensamento e raciocínio humano. Como observam Lakoff e Johnson (1980), a linguagem metafórica parece estar relacionada com um sistema metafórico subjacente, um sistema de pensamento, sendo difundida tanto no pensamento quanto na linguagem cotidiana. De acordo com a referida teoria, a estrutura conceptual é organizada em conformidade com o mapeamento entre domínios. Alguns desses mapeamentos são devido a experiências pré-conceituais corporificadas, enquanto outros constroem-se sobre essas experiências a fim de formar estruturas conceptuais mais complexas.

Como exemplifica Evans e Green (2006), pensamos e falamos sobre QUANTIDADE<sup>4</sup> em termos de ELEVAÇÃO VERTICAL – como em “ela conseguiu uma nota alta”, no qual ‘alta’ não se refere especificamente ao significado literal de estatura física, mas sim a uma boa nota. Dessa forma, conforme a Teoria Conceptual da Metáfora, tal fato se deve ao domínio QUANTIDADE, convencionalmente estruturado, e por isso entendido em termos de domínio conceptual ELEVAÇÃO VERTICAL.

Kövecses (2010) faz uma distinção entre metáfora conceptual e expressões linguísticas metafóricas, estas se tratam de palavras ou outras expressões linguísticas que vêm da língua ou de terminologia de domínio conceptual mais concreto. Dessa forma, expressões, por exemplo, que tem a ver com ‘vida’ e que vêm do domínio ‘viagem’ (*e.g.*

---

<sup>4</sup> A escrita em caixa alta é uma forma de indicar metáforas conceptuais, bem como distingui-las de expressões linguísticas. Tal padrão segue a proposta de Lakoff e Johnson (1980, 1999) e outros trabalhos posteriores em Linguística Cognitiva.

“estar sem rumo na vida”) são casos de expressões linguísticas metafóricas, enquanto que a metáfora conceptual correspondente a elas se manifesta em A VIDA É UMA JORNADA.

Como pontua Evans e Green (2006), a teoria da Metáfora Conceptual também explorou a ideia de que certos conceitos eram esquemas-imagéticos por natureza. Esquema-imagético foi uma proposta de Mark Johnson em seu trabalho de 1987, na qual o autor teorizou que a experiência corporificada dá origem a esquemas de imagem dentro do sistema conceptual. De acordo com o autor, esquemas-imagéticos derivam de nossas experiências sensoriais e perceptivas conforme interagimos e movimentamos no mundo. Lakoff e Johnson (1980) afirmam que esquemas-imagéticos poderiam servir como origem para mapeamento metafórico.

Evans e Green (2006) explicam que a consequência marcante que emerge da aplicação da teoria de esquemas-imagéticos para a teoria da metáfora conceptual é que o pensamento abstrato e raciocínio, facilitados pela metáfora, são vistos como tendo um esquema-imagético, e, portanto, uma base corporificada. Para ilustrar tal teoria, Johnson (1987) cita o esquema-imagem CONTÊINER, que resulta das nossas experiências recorrentes e ubíquas com contêineres. Assim, em uma expressão como “estar por dentro do assunto” ou “fora do assunto”, o conceito abstrato da imagem esquemática fundamenta os conceitos lexicais DENTRO/FORA na qual ‘assunto’ é um contêiner onde o falante se insere. Segundo Evans e Green (2006), conceito lexical é um conceito especificamente codificado e externalizado por uma forma lexical específica.

De acordo com Sobrino (2017), embora a visão da metáfora como um dispositivo conceitual seja amplamente reconhecida por linguistas cognitivos, estudiosos da área têm restringidos seus estudos apenas na exploração da metáfora verbal, casos nos quais os mapeamentos conceituais são realizados exclusivamente por meios linguísticos. Segundo a autora, a negligência de manifestações alternativas de metáfora ignora um dos preceitos básicos da Teoria da Metáfora Conceptual, isto é, a de que a “Metáfora Conceptual é primeiramente uma questão de pensamento e ação e apenas derivativamente uma questão de linguagem” (Lakoff e Johnson (1980, p.153). Tal centralização no foco linguístico impediu pesquisadores de expandir seus estudos em

análise de contextos multimodais, ou seja, em anúncios impressos, comerciais, filmes, músicas, ou até mesmo em sites da internet.

Forceville é um dos pioneiros nos estudos da metáfora multimodal, e isso se deve ao seu trabalho inicial intitulado *Pictorial Metaphor in Advertising* (1996) – trabalho no qual ele analisa a ocorrência de metáforas no gênero anúncios publicitários. Segundo Forceville (2009) Metáforas Multimodais são aquelas cuja a fonte e o alvo são representados exclusiva ou predominantemente em diferentes modos. Dedicaremos a seção seguinte para expor as importantes considerações de Forceville sobre a metáfora pictórica, teoria de extrema importância para a análise dos mangás analisados neste artigo.

### **Metáfora Pictórica ou Visual**

Nas teorias apresentadas anteriormente, expusemos trabalhos de autores que desde a Grécia Antiga discutiam ocorrências de metáfora especificamente em nível verbal (A é B), no entanto, o fenômeno também pode se manifestar em outro nível, o visual – tais como anúncios impressos, *outdoors etc.* E é justamente retomando a essência da teoria da metáfora de Lakoff e Johnson (compreender ou perceber um tipo de coisa em termos de um outro tipo de coisa) que Forceville (1996) evoca dois pontos que abarcam a metáfora: um tópico primário (literal) e um tópico secundário (figurativo). Dessa forma, para ele, tanto o tópico primário quanto o secundário da metáfora podem ser encarados como domínios de elementos de significado, variando de fatos verificáveis para conotações, e incluindo atitudes em relação àquele tópico.

Agregando a teoria da metáfora de Black (1979) à discussão, Forceville (1996) reforça que em cada metáfora uma ou mais características do domínio do segundo tópico (domínio fonte) são mapeados no domínio do primeiro tópico (domínio alvo), e, assim, propõe, a partir de tais pressupostos, uma descrição de metáforas pictóricas. Segundo o autor, no processo de mapeamento envolve-se, em primeiro plano, a adoção ou modificação de certos recursos no tópico primário. Dessa forma, ele afirma que existe

uma correspondência entre elementos dos domínios fonte e alvo e que a similaridade entre os dois termos da metáfora não é precisamente pré-existente, mas é frequentemente criada pela metáfora em si. A partir de tais princípios, Forceville (1996) apresenta três questões cruciais que vão guiar a análise de seu *corpus* (anúncios), notadamente, casos de metáforas pictóricas:

1. Quais são os dois termos da metáfora, e como sabemos disso?
2. Qual dos dois termos é o tópico primário da metáfora e qual é seu tópico secundário; e como sabemos disso?
3. Quais aspectos são projetados do domínio do tópico secundário sobre o domínio do tópico primário, e como decidimos sobre esses aspectos?

De acordo com Forceville (1996), para responder todas as três questões, deve-se levar em conta vários fatores contextuais, bem como perceber quem é o comunicador da metáfora e quem é seu destinatário. Além disso, o autor entende que o princípio da Relevância de Sperber e Wilson (1986) desempenha um papel vital na avaliação da interpretação da metáfora. Segundo Sperber e Wilson (2004, p. 608), qualquer estímulo externo ou representação interna que forneça *input* para processos cognitivos pode ser relevante para um indivíduo em algum momento, e as expectativas geradas pelos enunciados é devido a uma característica básica da comunicação, que comunicadores podem explorar. Em linhas gerais, a Teoria da Relevância tem como principal afirmação a ideia de que expectativas de relevância causada por um enunciado são decisivas e previsíveis o suficiente para guiar o ouvinte rumo ao significado do falante.

Forceville propõe dois casos (1996) de estudos para a metáfora pictórica: Metáforas com um elemento pictórico presente (MP1s) e Metáforas com dois elementos pictóricos presentes (MP2s). Os MP1s (figura 2) possuem um texto verbal âncora com imagem, já os MP2s (figura 3) só possuem imagens. Comentaremos somente as conclusões de Forceville sobre os MP1s, uma vez que estas se assemelham e terão mais pertinência ao caso das onomatopeias aqui estudadas.

A partir das análises de seu *corpus*, Forceville responde cada uma das três questões de análise sobre as quais já mencionamos. O autor inicia suas análises a partir

da figura 2, verbalizada como SAPATO É GRAVATA. Em relação à questão número 1 – quais são os dois termos da oração – ele afirma que mesmo que não haja um segundo termo na imagem, como é o caso da figura 2, é graças ao contexto que se poderá estabelecer qual é o termo ausente da metáfora (GRAVATA). Para respaldo em tal afirmação, Forceville cita a teoria da criatividade de Black (1979) de que a similaridade entre dois termos não é preexistente, mas – com a ajuda de um contexto específico – criada.

Figura 2



Fonte: Forceville (1996, p.110).

Figura 3



Fonte: retirada da internet

Em relação à questão 2, chegamos ao questionamento sobre como sabemos que a metáfora é SAPATO É GRAVATA e não GRAVATA É SAPATO. Segundo Forceville (1996), tal questão diz respeito a dúvida de qual seria o tópico primário da metáfora e qual o tópico secundário. Diferente das metáforas verbais que podem apresentar uma linearidade (do tipo A é B), ou ainda pistas gramaticais com verbos de ligação (como “A, B, C sou eu”), no caso das metáforas pictóricas é o contexto que desempenha um papel fundamental. Há a invocação de um contexto pictórico para determinar o segundo termo, pictoriamente ausente. Na figura 2, como explica Forceville, o contexto do sapato (torso, camisa e terno) ajuda um pouco a determinar a ordem dos termos, e se estendermos o contexto para incluir avaliação do gênero no qual a metáfora ocorre, o problema é resolvido. O gênero em questão é um anúncio, e o anúncio é sobre sapato e não gravata, algo que, para o autor, orienta a distribuição de tópico primário e tópico secundário, tal como SAPATO É GRAVATA ao invés de GRAVATA É SAPATO.

Ao comentar sobre última questão, quais aspectos são projetados do domínio do tópico secundário sobre o domínio do tópico primário, Forceville (1996) retoma dois

importantes discernimentos da teoria da relevância de Sperber e Wilson. A primeira refere-se ao fato de a relevância ser sempre relevância para um indivíduo, e a menos que esse indivíduo passa a ser a si mesmo, não se pode nunca estar completamente claro sobre a relevância de uma mensagem para um indivíduo específico. Em segundo, dado uma base (sub)cultural compartilhada, um grupo de destinatários ao se confrontar com o anúncio (da figura 2) provavelmente há de concordar ao menos em parte com a interpretação. Assim, além de características de similaridade pré-existentes que ocorre em ambos domínios (peça de vestuário, forma), características como ‘usada apenas para fins estéticos’ e/ou ‘ser a única peça de roupa no traje de um empresário que revela gosto pessoal’ são metaforicamente projetadas no tópico primário SAPATO, e conseqüentemente transforma o tópico primário. Conforme Forceville, além de tais características citadas, a teoria da relevância prevê ainda outras características que poderiam ser projetadas por alguns, mas não por todos, destinatários. Mesmo que haja uma variedade de interpretações entre os destinatários, algumas características de GRAVATA parecem não ser possíveis de mapear em SAPATO, tais como ‘ser feito de pano’ e ‘dobrável’.

### **Metáforas nas onomatopeias**

Como aponta Yamamoto (1993), as onomatopeias japonesas são muito usadas em conversas cotidianas em geral no Japão. Além dos mangás, elas também podem ser encontradas inseridas no uso efetivo da língua, em anúncios, romances, revistas e em outros trabalhos de arte e literatura. Destarte, é possível encontrar vários trabalhos dedicados ao estudo das onomatopeias japonesas – de dicionários a artigos acadêmicos. Alguns desses trabalhos focam nos significados expressos pelas onomatopeias, bem como em suas extensões semânticas. Em seu trabalho precursor sobre o assunto, Tomoda (1984) apresenta exemplos de extensões semânticas via metáfora nas onomatopeias, observando que tais recursos sonoros não apresentam seus significados literais em dados enunciados. A autora constatou que, nas onomatopeias japonesas

analisadas, havia uma clara mudança semântica do nível perceptivo (literal) para o nível conceptual, ou ainda, do concreto para o abstrato. Podemos verificar tal mudança semântica no exemplo dado por Inose (2007):

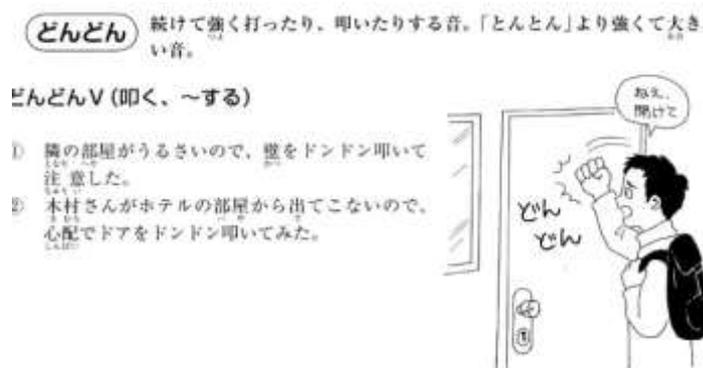
- (1) Doa o **gangan** tataku  
 Porta ACC Onomatopeia bater  
 ‘Bater forte na porta’
- (2) Atama ga **gangan** itamu  
 Cabeça NOM Onomatopeia doer  
 ‘(minha) cabeça doe terrivelmente’  
 (estou com uma terrível dor de cabeça)

A onomatopeia *gangan* é usada nos dois exemplos, no entanto, expressando diferentes significados. De acordo com Inose (2007), em (1), ela é utilizada como um simples recurso sonoro (algo ruidoso), e em (2), como uma extensão semântica. Tal extensão semântica é atribuída à metáfora, numa associação de que a cabeça dói tanto que é como se um barulho forte (de um sino grande, por exemplo) estivesse batendo próximo a uma pessoa, lembramos e associamos a dor latejante de uma forte dor de cabeça. Em tal metáfora, quiçá, podemos caracterizar a ocorrência de um esquema-imagético cinestésico, no qual a projeção de ‘experiência auditiva’ e ‘experiência corporificada’ são pontos de partida para projeção conceptual. É importante ainda mencionar que verbo ‘*itamu*’ (doer) pode ser ocultado sem prejuízo de sentido (um caso de metonímia). Para a verbalização de uma onomatopeia, utiliza-se verbo-suporte *suru* (fazer) que também pode ser utilizado para dar ênfase à sentença ‘*atama ga gangan suru*’ (minha cabeça faz *gangan*) – ‘*gangan suru*’ seria, neste caso, como aponta Inose, uma nova espécie de verbo que pode significar ‘doer terrivelmente’.

Nem todos os significados, por extensão semântica, nos permitem associá-los assim tão facilmente aos efeitos sonoros das onomatopeias, alguns casos exigem uma pesquisa mais aprofundada, principalmente pelo fato do significado estar intrinsecamente ligado à história e contexto do Japão. A onomatopeia *don don* (どんどん ou ドンドン), por exemplo, é descrita por Okumura e Kabuchi (2007, p.46 (figura 4))

como “um som de uma batida forte e em rápida sucessão” e “um som mais forte e alto do que um baque”. Na descrição de outro significado da onomatopeia, como uma extensão semântica, encontramos a descrição “algo que parece que está acontecendo cada vez mais”, progressivamente. E qual seria a relação entre tais acepções? Buscando algumas ilustrações da onomatopeia, pudemos encontrar a figura 5 que mostra que *don don* também imita a batida do tambor japonês conhecido como *Taiko*.

Figura 4: don don



Fonte: Okumura e Kabuchi (2007)

Figura 5: Taiko



Fonte: Stampo.fun)

Segundo Louis e Ito (2008), antigamente o *taiko* era um instrumento muito utilizado pelo exército japonês, e tais tambores eram usados para ditar os ritmos das marchas, motivar as tropas e marcar tempo. Conforme os autores, um *taiko yaku* (baterista) definia o ritmo para a marcha, com a tropa avançando seis passos entre cada batida. Levando em conta tal contexto, poderíamos deduzir que a acepção “cada vez mais” recebida pela onomatopeia pode ser uma associação entre as batidas do tambor e o avanço das tropas. Um claro caso de experiência corporificada de MOVIMENTO estruturado em um domínio mais abstrato TEMPO. Nesse caso, temos um exemplo da metáfora geral, proposta por Lakoff e Johnson (1999), TEMPO É MOVIMENTO. Numa sentença como “*watashi wa don don benkyou shite ne. Raishu, shiken ga aru!*” (estou estudando cada vez mais. O exame será semana que vem!) é possível observar a extensão do sentido metafórico de algo acontecendo ‘progressivamente’ no tempo e não no espaço.

Outro caso comum de metáfora conceptual, ENTENDER É VER, também nos ajuda a compreender melhor a origem de muitas extensões semânticas em várias línguas.

No caso da mimese japonesa ‘moya moya’, a metáfora conceptual deve ser NÃO ENTENDER É NÃO VER. A mimese ‘*moya moya*’ é descrita como uma imitação/representação de um espaço nebuloso ou tempo nublado. No discurso, a mimese em questão pode ser encontrada em sua forma verbal (*moya moya suru*), e, em tal forma, expressa inquietação, estar confuso, desconfortado em relação a algo. Na figura 6<sup>5</sup>, a seguir, o personagem usa o item lexical em *moya moya shiteta* com o sentido de ‘estar confuso’.

Figura 6: Moya Moya



Fonte: Shonen Jump 2023-ed.06/07

Introduzindo uma abordagem translinguística na discussão, é importante observar, que na língua inglesa, há a expressão ‘*to be in a fog*’ que utiliza o termo ‘névoa’ para expressar alguém mentalmente confuso, incapaz de pensar com clareza ou agir de forma inteligente. Em português, também, há o item lexical ‘enevoar’, registrado pelo dicionário *Priberam on line*<sup>6</sup>, e em uma de suas acepções há ‘perturbar-se (o ânimo, o espírito)’. Como podemos constatar, tal metáfora conceptual ocorre em outras línguas naturais não relacionadas à língua japonesa, o que poderia apontar para um certo caráter universal de algumas estruturas metafóricas.

As metáforas apresentadas e discutidas, nesta seção, referem-se aos casos os quais as extensões semânticas já se encontram consolidadas nos discursos dos falantes, nos diálogos dos personagens. Entretanto, também é perceptível que os mangás japoneses favorecem contextos que levam os leitores a outras associações e conseqüentemente dão

<sup>5</sup> Tradução do quadrinho: leitura da direita para esquerda – 1. Desculpe-me por seguir-te sem permissão; 2. Falei demais, perdoe-me. A verdade ...; 3. é que já tem um tempo que venho me sentindo confuso.

<sup>6</sup> Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/>

origem a extensões semânticas, por meio de metáforas pictóricas. Sendo assim, nosso propósito, na próxima seção, será discutir e demonstrar como ocorrem as metáforas pictóricas nos mangás; como o comunicador propicia contextos para uma reinterpretação dos destinatários e, por conseguinte, favorecendo ao enriquecimento semântico das onomatopeias japonesas. Nossa análise será feita à luz das teorias utilizadas por Forceville (1996, 2009) e em suas análises de anúncios publicitários.

### Metáforas pictóricas nos mangás

Consideremos as figuras 7 e 8, em que há o uso da onomatopeia ドキドキ(*doki doki*). A referida onomatopeia é utilizada em mangás para simbolizar sonoramente as batidas em portas ou batimentos cardíacos de um personagem. O uso de *doki doki* como simples efeito sonoro em uma cena pode ser verificado na figura 7 (neste caso, batida na porta antes de entrar). Por outro lado, na figura 8, embora o *mangaká*<sup>7</sup> faça uso do sentido sonoro da mesma onomatopeia – para simbolizar batimentos cardíacos do personagem da cena – a intenção do autor (comunicador), na cena em questão, não foi apenas demonstrar que o coração do personagem está batendo, mas sim demonstrar um certo nervosismo por parte do personagem masculino, em uma situação de tensão entre ele e uma personagem feminina (que olha em seus olhos e pega em sua mão). Assim, o leitor (destinatário) é convidado a entender e perceber que a onomatopeia em questão não se trata apenas de um efeito sonoro literal, mas uma forma de demonstrar todo o nervosismo e tensão do personagem. Dessa forma, pode-se verbalizar a metáfora da cena em DOKI DOKI é TENSÃO ou ainda DOKI DOKI é ESTAR TENSO.

---

<sup>7</sup> Nome dado no Japão aos desenhistas profissionais, autores de mangá.

Figura 7: Doki 1



Fonte: Shonen Jump 2023

Figura 8: Doki 2



Fonte: Shonen Jump

Um pouco diferente e mais simples que os anúncios analisados por Forceville, os mangás trazem todo um contexto para uma certa inferência do leitor. Sendo assim, a resposta para a pergunta sobre como sabemos que o termo da metáfora é NERVOSISMO/TENSÃO e não outro (uma arritmia cardíaca, por exemplo), são as dicas que o contexto oferece para o leitor. Além disso, há estratégias utilizadas pelo *mangaká*: ao desenhar o suor frio do personagem e a vermelhidão no rosto, por exemplo, sugerem uma situação de ansiedade, vergonha, tensão. Já em relação à identificação da metáfora dos dois termos, sobre qual seria o tópico primário e o tópico secundário, percebe-se que obviamente não há linearidade e nem verbos de ligação para tal determinação. Há apenas um termo, a onomatopeia doki doki, e um outro termo pictoriamente invocado pelo contexto apresentado no mangá, tensão. É o elemento verbal da cena, a onomatopeia, que passa a receber extensões semânticas relacionadas à metáfora pictórica, no entanto, neste caso parece haver uma quebra da necessidade de linearidade. ‘Doki doki é tensão’ e ‘tensão é doki doki’ parecem apresentar uma espécie de caráter anacíclico de termos, uma vez que uma ideia pode remeter a outra. O mesmo não poderia ser feito com um paradigma verbal ‘A É B’, em casos de metáforas de semelhança, como em ‘Aquiles é um leão’ e ‘O Leão é Aquiles’, cuja não linearidade acarreta em mudanças significativas para os termos empregados. E por fim, ao discutirmos sobre aspectos projetados do domínio do tópico secundário sobre o domínio do tópico primário (*doki doki*), percebemos que, no caso das onomatopeias, a metáfora

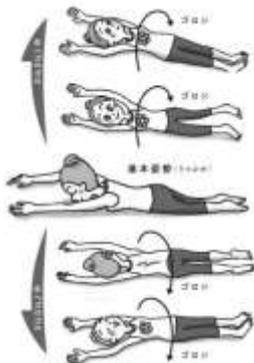
invocada por meio do contexto é a responsável por características atribuídas aos elementos sonoros (tópico primário), as similaridades entre contexto – ansiedade, tensão, nervosismo – e sua relação com batimentos cardíacos permitem uma inequívoca interpretação por parte dos leitores.

Diferente das associações entre ‘batimentos cardíacos’ e ‘tensão’, a associação entre ‘objeto que rola’ e ‘relaxar’ não faria tanto sentido à primeira vista para um destinatário da cultura brasileira. A onomatopéia ゴロゴロ (*goro goro*) é descrita como a imitação do ‘som de um objeto pesado que rola’, ou ainda o ‘rolar do corpo humano’. Na figura a seguir, 9, há um exemplo do uso do item lexical *goro goro* como recurso sonoro, para demonstrar o movimento do corpo humano rolando de um lado ao outro. Se perguntarmos a um falante nativo de japonês o que significa “ゴロゴロする” (*goro goro suru*), ele provavelmente explicará seu significado dando um exemplo de uma situação na qual alguém que está deitado (acordado) no sofá ou na cama de sua casa e que rola para direita, depois para a esquerda. Tal exemplo é assim explicado, pois possivelmente a situação/contexto foi criada no mangá e ‘vivenciada’ pelo leitor. A partir do contexto apresentado no quadrinho, juntamente com o recurso sonoro, o leitor será capaz de inferir a mensagem que o *mangaká*, comunicador, pretendia passar na imagem 10, ou seja, a de que *goro-goro suru* (agir *goro goro*) significa, naquele contexto, “relaxar-se”, “não fazer nada” (verbalizando a metáfora em GORO GORO É DESCANSAR). Dessa forma, pode-se afirmar que a extensão semântica da onomatopeia em questão é proveniente de uma metáfora pictórica propiciada pelo contexto do mangá, como é constatado na figura 10<sup>8</sup>. Todo esse contexto mencionado invoca a metáfora e contribui para atribuição de características ao tópico primário (o elemento sonoro).

---

<sup>8</sup> Na primeira cena em questão, lendo da direita para esquerda (sequência de leitura do mangá japonês), temos um anúncio de que é um feriado “Dia de Shōwa”. Em seguida, na mesma cena, em fala coloquial, o personagem grita algo como “É dia de descanso!” (*yasumi da!*). Na cena seguinte, o personagem utiliza ‘*goro goro*’ com o verbo-suporte “*suru*” em sua forma de volição “*shou*” – traduzindo-se para algo como ‘vamos descansar’ – a fim de expressar com tal verbo como será o descanso. Mesmo com o uso da forma verbal, o *mangaká* utiliza a onomatopeia para indicar que o personagem realmente realiza a ação (de rolar) na cena.

Figura 9: goro 1



Fonte: Google imagens

Figura 10: goro 2



Fonte: Mangá Tonari no Enkyori Renai voi

É necessário destacar que embora a língua japonesa tenha um verbo para descrever a ação de descansar, 'yasumu', com a verbalização da onomatopeia 'goro goro suru', o falante cria uma nova forma de descrever seu descanso, ou seja, o falante possui um novo verbo descritivo para especificar como será seu descanso, e tal descrição é sugerida por meio das ideias contidas na onomatopeia. Tal fato corrobora para entendermos o importante papel desempenhado pelas onomatopeias na língua japonesa, assim como apontou Chang (2000).

Saber qual das duas modalidades, aqui apresentadas, são mais produtivas, não seria possível neste artigo, pois para tal afirmação seria necessário um estudo etimológico da origem de cada extensão das onomatopeias. Também seria necessária uma pesquisa para saber se houve algum contexto no mangá que favoreceu determinada extensão semântica, ou se a extensão pode ser advinda da interação entre os falantes durante o discurso. Nesse estudo, no entanto, separamos dois tipos de ocorrências encontradas: (1) as extensões semânticas que aparecem já consolidadas no discurso dos personagens e (2) ocorrência de metáforas pictóricas nos mangás. As onomatopeias usadas como recursos sonoros são centenas em cada mangá, principalmente em cenas de ação. Por outro lado, as onomatopeias ou mimeses que não são utilizadas apenas como meros recursos sonoros, sugerindo uma metáfora pictórica, possuem menos ocorrências.

Foram analisados três mangás: *Shonen Jump*<sup>9</sup> edição 2680 - 01/2023 (531 páginas); *Shonen Jump* edição 2681- 01/2023 (467 páginas); e o mangá *Tonari no Enkyori Renai* vol 1 (313 páginas). Os dados coletados são apresentados no quadro abaixo. É interessante ressaltar que alguns casos de metáforas pictóricas ocorreram com maior frequência nos mangás analisados (*don, doki doki, goro goro*).

Quadro 1: Onomatopeias coletadas

1. onomatopeias e mimesis com extensões semânticas já consolidadas nos diálogos.	2. Metáforas pictóricas (uso da onomatopeia ou mimese sem relação com sonoridade).
<i>Boro boro</i> = expressa algo gasto	Don = (Barulho, baque). Usado para dar ênfase ou chamar atenção para algo numa cena.
<i>Moya moya</i> = confuso	Pachi = (1. palmas. 2. pipoca quente explodindo aberta). Como metáfora sugere coisas sinistras indeterminadas acontecendo.
<i>Bacchiri</i> (desu) = perfeitamente	Biku = (tremor) sugere 'apavorado' em metáfora pictórica
Soro soro = em breve	Doki doki = situação de nervosismo
Ira ira (suru) = irritar-se	Goro goro = descansar
Don don = progressivamente	Ban = (barulho, baque) efeito dramático de cena
Kata kata = tremer, amedrontado	Gusa gusa = (som de esfaquear) utilizado na metáfora pictórica quando alguém é criticado.
Nita nita = sorriso	
Suri suri = esfregar em algo	
Dan dan = progresso	
Guwan guwan = algo que gira, estar tonto	

Fonte: *Shonen Jump* edições 2680,2681 (2023); *Tonari no Enkyori Renai* Vol 1.

## Considerações finais

Uma das contribuições pretendidas pelo presente artigo é primeiramente demonstrar que onomatopeias, assim como qualquer outro signo, uma vez inseridas na

<sup>9</sup> A revista *Shonen Jump* apresenta várias histórias serializadas semanalmente.

linguagem humana podem passar por mudanças semânticas e apresentar caráter polissêmico, e tal fenômeno não nos parece ser casos isolados ou possível de acontecer apenas em determinadas línguas. Tsoi e Chung (2004), por exemplo, relatam o caso do item lexical ‘*ha*’, da língua taiwanesa, que possivelmente tenha ganhado um novo significado devido a associações da onomatopeia a um determinado contexto. De acordo com eles, ‘*ha*’ é originado de uma onomatopeia que imita o som de animais quando estão se acasalando; e que em dada situação frequentemente abrem a boca e produzem um som como [ha]. Esse som pode, segundo os autores, ter evoluído na palavra taiwanesa *ha*, que depois foi emprestada pelo chinês e se tornou a palavra *ha*<sup>1</sup> (哈) que expressa um sentimento de amor ou afeição. A palavra é usada pela geração mais nova para criar vocabulários como *há<sup>1</sup>ri<sup>4</sup>* (哈日) – gostar de coisas japonesas – e *ha<sup>1</sup>han<sup>2</sup>* (哈韓) – gostar de coisas coreanas.

Trazendo exemplos de línguas ocidentais, podemos citar também o caso do item lexical “*knock*” da língua inglesa, que é uma onomatopeia utilizada para a imitação sonora de batidas (na porta), e passou, em determinado momento, a exercer função de verbo – para expressar a ação que onomatopeia sugeria. Seguindo um processo natural de evolução, como o de qualquer item lexical, *knock* ganhou novos significados: *Knock out* (derrotar, nocautear, deixar alguém inconsciente), *to be a knockout* (ser extremamente atraente). As onomatopeias da língua japonesa, no entanto, chamaram a nossa atenção, e de vários estudiosos do assunto, pelo fato da existência em abundância de tais itens linguísticos, bem como suas extensões semânticas as quais estudos anteriores apontavam como casos de extensões via metáforas.

Por fim, além de discutir o processo de extensão semântica das onomatopeias japonesas via metáfora conceptual (mudança do sentido literal para o abstrato) na modalidade discursiva-verbal, este trabalho propôs agregar um enfoque multimodal na análise de tais extensões semânticas. Sendo assim, tentamos evidenciar que os contextos dos mangás também favoreciam o enriquecimento semântico das onomatopeias via metáfora pictórica. Dessa forma, ao analisar e elucidar a origem de extensões semânticas desses itens linguísticos, entendemos que seja fundamental e de extrema relevância que o pesquisador em estudos posteriores leve em conta todos os contextos possíveis para

que houvesse tal mudança semântica, ou seja, é necessário que o pesquisador adote uma perspectiva multimodal da metáfora.

### Referências

AKITA, Kimi. **A Grammar of Sound-Symbolic Words in Japanese: Theoretical Approaches to Iconic and Lexical Properties of Japanese Mimetics**. phd dissertation. 2009.

AKITA, Kimi. Constraints on the semantic extension of onomatopoeia. *The Public Journal of Semiotics*, v. 5, n. 1, p. 21-37, 2013.

AZEVEDO, Wagner. **Dicionário de onomatopeias e vocábulos expressivos**. Foz do Iguaçu: Editora Moan, 2022.

BOLINGER, DWIGHT L. **Word Affinities**. American Speech. Duke University Press. 1940.

BÜHLER, Karl. **Theory of Language: The representational function of language**. Amsterdam: John Benjamins Publishing Co., 2011.

CALDWELL, Joshua. **A Corpus Analysis of Japanese mimetics**. *Lacus Forum* 36 [online]. 2011. Disponível em [http://www.lacus.org/volumes/36/103\\_caldwell\\_j.pdf](http://www.lacus.org/volumes/36/103_caldwell_j.pdf)

EVANS, Vivyan; GREEN, Melanie. **Cognitive Linguistics: an introduction**. Edinburgh: University press, 2006.

FORCEVILLE, Charles. **Pictorial Metaphor in Advertising**. London: Routledge, 1996.

FORCEVILLE, Charles; URIOS-APARISI, Eduardo (editors). **Multimodal Metaphor**. Berlin: Mouton de Gruyter, 2009.

HINTON, Leanne; NICHOLS, Johanna; OHALA, John J. **Sound Symbolism**. New York. Cambridge: University Press, 2006.

INOSE, Hiroko. **Translating Japanese Onomatopoeia and Mimetic Words in Manga into Spanish and English**. Conference paper, 2007

JOHNSON, Mark. **The body in the mind**. Chicago: The university of Chicago press, 1987.

LUYTEN, S. M. B. Onomatopeias e mimesis no mangá: a estética do som. *Revista USP*, São Paulo, n. 52, p. 176-188, 2001-2002.

KÖVECSESE, Zoltán. **Metaphor**: a practical introduction. Oxford: Oxford University Press, 2010.

LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. **Metaphor we live by**. The University of Chicago, 1980.

LAKOFF, G.; JOHNSON, M. **Philosophy in the flesh**: the embodied mind and its challenge to western thought. New York: Basic Books, 1999.

LOUIS, Thomas; ITO, Tommy. **Samurai**: The code of the warrior. Nova York: Sterling Publishing Co, 2008.

MARTELOTTA, Mário Eduardo et al. **Manual de linguística**. São Paulo: Contexto, 2011.

NÖTH, Winfried. **Handbook of Semiotics**. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1990.

OKUMURA, Maki; KABUCHI, Yuko. **Nihongo Tango Doriru**: Giongo Gitaigo. Shizenna Nihongo O Mi Ni Tsukeyo Motto Hanaseru Motto Tsukaeru. Tóquio: Ask, 2007.

PEIRCE, Charles S. **Semiótica**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

PLATÃO. **Crátilo**: ou sobre a correção dos nomes. São Paulo: Paulus Editora, 2014.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de linguística geral**. São Paulo: Cultrix, 2006.

SOBRINO, Paula Pérez. **Multimodal metaphor and metonymy in advertising**. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 2017.

TAKAHASHI, Márcia Hitomi. **Tradução do conto Atravessando a Neve, de Miyazawa Kenj**: alguns aspectos. Estudos Japoneses, n. 27, 2007.

TOMODA, Shizuko. **Onomatopoeia and Metaphor**. The University of Arizona. Tucson: University of Arizona Linguistics Circel, 1984.

TSOI, W. C. Thomas; CHUNG H. W. Clara. **Characteristics of Onomatopoeia**. LIN1001: Discovering Linguistics, 2004.

VERDENIUS, W.J. **Mimesis**: Plato's doctrine of artistic imitation and its meaning to us. Leiden: Brill, 1949.

YAMAMOTO, H. **Sugu Ni Tsukaeru Jissen Nihongo Shirīzu 1 — Oto To Imēji De Tanoshiku Oboeru**: Giseigo-Gitaigo (ShōChūkyū) [Practical Japanese Workbooks 1— Onomatopoeia: Elementary/ Intermediate]. Tokyo: Senmon Kyōiku Shuppan,1993.

YECIES, Brian; SHIM, Ae-Gyung. **South Korea’s webtooniverse and the digital comic revolution**. Lanham: Rowman & Littlefield publishing group, 2021.

Recebido em 20/03/2023.

Aprovado em 21/03/2024.