

RELATO DE PESQUISA

# TRADUÇÕES DE SINAIS DE PONTUAÇÃO DESACOMPANHADOS EM HQS: UM ESTUDO EM “ASTERIX, O GAULÊS”

Lou-Ann KLEPPA  

Departamento de Línguas Vernáculas - Universidade Federal de Rondônia (UNIR)  
Porto Velho, Rondônia, Brasil

## RESUMO

Comparamos quatro versões de uma mesma história em quadrinhos, a saber: *Asterix, o gaulês* no original (francês) e três traduções (inglês, alemão e português) focando atenção nos sinais de pontuação desacompanhados – que são os mesmos nas quatro línguas. Procuramos, portanto, por pontos de exclamação [!], interrogação [?] e reticências [...] que figuram em balões de fala de maneira avulsa, repetidos ou combinados entre si. A primeira questão que nos colocamos é verificar se, nas traduções, esses sinais são assumidos do original (os desenhos são) ou se são objeto de tradução (como todas as palavras). Confrontamos nossos achados com a hipótese de Neil Cohn de que os sinais de pontuação desacompanhados nos quadrinhos compõem uma morfologia visual, ou seja, são da ordem da imagem. A segunda questão está relacionada ao papel que esses sinais desacompanhados desempenham na vinheta, considerando que os desenhos já expressam o conteúdo dos balões de fala. Nossa conclusão é que os sinais de pontuação são sinais linguísticos – a prova disso é que são reescritos pelos tradutores – que desempenham papel semelhante aos gestos que acompanham a fala.

## ABSTRACT

We compared four versions of the same comic book, namely: *Asterix, the Gaul* in the original (French) and three translations (English, German and Portuguese) focusing on the unaccompanied punctuation marks – which are



### OPEN ACCESS

Todo conteúdo de *Cadernos de Linguística* está sob Licença Creative Commons CC - BY 4.0.

### EDITORES

– Miguel Oliveira, Jr. (UFAL)  
– René Almeida (UFRB)

### AVALIADORES

– Vera Pacheco (UESB)  
– Luciani Tenani (UNESP)  
– Antônio Silva (UNEAL)

Recebido: 18/11/2023

Aceito: 25/12/2023

Publicado: 29/12/2023

### COMO CITAR

KLEPPA, L-A. (2023). Traduções de sinais de pontuação desacompanhados em HQs: um estudo em “*Asterix, o gaulês*”. *Cadernos de Linguística*, v. 4, n. 1, e718.



actually the same in the four languages. We therefore look for exclamation marks [!], question marks [?] and ellipsis [...] that appear in speech bubbles alone, repeated or combined with each other. The first question we ask ourselves is whether, in translations, these signs are taken over from the original (the drawings are) or whether they are translated (like all words). We compared our findings with Neil Cohn's hypothesis that unaccompanied punctuation marks in comics make up a visual morphology, meaning that their nature would be imagetic. The second issue is related to the role that these unaccompanied signs play on the panel, considering that the drawings already express the content of the speech bubbles. Our conclusion is that punctuation marks are linguistic signs – the proof is that they are rewritten by translators – that play a role similar to co-speech gestures.

#### RESUMO PARA NÃO ESPECIALISTAS

Nas histórias em quadrinhos, três sinais de pontuação – exclamação, interrogação e reticências – podem aparecer em balões de fala sem qualquer palavra que os acompanhe. Quando comparamos a versão original (em francês) de *Asterix, O gaulês* com as traduções em alemão, inglês e português brasileiro, percebemos que os desenhos e balões de fala são mantidos do original, ou seja, a tradução afeta somente as palavras. Considerando que os sinais de pontuação não são nem palavras nem imagens, investigamos se esses sinais desacompanhados são copiados do original para entender se são da ordem da imagem ou do texto. Não registramos, nesse *Asterix*, a ocorrência de reticências desacompanhadas em balões de fala, apenas de exclamações e interrogações avulsas, repetidas ou combinadas entre si. Entendemos que os sinais de pontuação são símbolos linguísticos e que, quando desacompanhados de palavras, exclamação e interrogação representam atos enunciativos (exclamar/perguntar). Nesse sentido, são comparáveis com gestos manuais que acompanham a fala e “empacotam” unidades informacionais, mas também possuem autonomia: o sinal de OK pode tanto sublinhar a fala como significar por si mesmo, independentemente da fala.

#### PALAVRAS-CHAVE

Quadrinhos; Multimodalidade; Sinais de Pontuação Desacompanhados; Gesto.

#### KEYWORDS

Comics; Multimodality; Unaccompanied Punctuation Marks; Gesture.

## MULTIMODALIDADE NOS QUADRINHOS

Os quadrinhos são um meio multimodal: são compostos de imagens, palavras e uma infraestrutura gráfica que permite ao leitor manter uma sequência de leitura e discernir as vozes do texto. Jacques Dürrenmatt (2011) refere-se a um “espaço pictivo-escritivo” nos quadrinhos e foca sua atenção nos sinais de pontuação neste gênero textual. O autor recupera uma tirinha de 1840 em que aparecem, pela primeira vez, exclamações desacompanhadas de palavras:

Até então, esses sinais somente podiam *acompanhar* uma interjeição como *ah* ou *oh*, o que constituía a forma mais básica de expressão de emoção forte. Desacompanhados, esses sinais intensificam a expressão dada pela boca aberta e mãos entrelaçadas da figura feminina [na vinheta]. (Dürrenmatt, 2011, p. 25, grifos no original, tradução minha<sup>1</sup>)

Como argumentaremos, a própria estrutura dos quadrinhos possibilita esse uso dos sinais de pontuação. Apenas [!], [?] e [...] podem ser usados avulsos (!), repetidos (????) ou combinados entre si (...?) nos quadrinhos. Esses três sinais Dahlet (2002) considera como “marcadores de modalidade enunciativa” – ou seja, estariam relacionados ao ato de exclamar, perguntar e hesitar. Antes de seguir, precisamos entender a estrutura dos quadrinhos e no que consiste sua multimodalidade.

Balões de fala, balões de pensamento e legendas para descrição da cena fornecem a infraestrutura gráfica para que o leitor interprete a imagem da vinheta (um quadro) como uma cena de palco: o que é dito pelos personagens é emoldurado por balões de fala – que podem ter formatos estilizados para expressar a emoção que acompanha as palavras: ondas fluidas para soar como música, por exemplo, balões estourados para quem grita e, para retratar alguém sussurrando, um balão tracejado. O que não é pronunciado pertence a balões de pensamento ou balões telepáticos sem cauda (Piekos, 2009).

Mantendo o paralelo com o teatro, aquilo que descreve a cena em termos de local e tempo (e seria emoldurado entre parênteses em uma peça de teatro) pode ser colocado em qualquer canto da vinheta e geralmente será enquadrado por um retângulo. Os personagens retratados na imagem não têm acesso às informações veiculadas pelas legendas emolduradas por esses retângulos: são apenas “visíveis” para o leitor. Na peça de teatro, são os sinais de pontuação que organizam as vozes do texto, separando – entre parênteses – a descrição. As falas dos personagens são não-marcadas (aquilo que é normal). No romance, ao contrário, em que o não-marcado é a narrativa, os sinais de pontuação marcam – através do travessão ou das aspas, por exemplo – as vozes dos personagens.

1 No original: *Until then the signs could only accompany an interjection such as ah or oh, which constituted the most basic form of expression of strong emotion. Alone, they intensify the impression made by the open mouth and clasped hands of the female figure.*

Nos quadrinhos, os lugares que o texto ocupa são responsáveis por essa separação entre o que está na cena (e portanto é acessível aos personagens) e o que é acessível somente ao leitor.

Os efeitos sonoros podem ser encontrados tanto dentro de balões de fala quanto sem moldura, ou seja, acorados diretamente na imagem. Então ou temos alguém emitindo efeitos sonoros (rindo, por exemplo, ou arrotando) através de balões de fala; ou os efeitos sonoros estão na cena (uma pedra caindo, espadas se chocando etc.) e são anotados diretamente na imagem, sem moldura. Como aprendemos com Pratha, Avunjian e Cohn (2016) que compararam os quadrinhos convencionais americanos com os mangás japoneses, também existem efeitos sonoros que descrevem o som em vez de imitá-lo: “soco!” em vez de “pow!”. Esses descritores, como não representam um som (mas um gesto), quando ancorados na cena, não são acessíveis aos personagens, apenas ao leitor. Entendemos que a mesma lógica se aplica a descrições de sons (em alemão “schmatz” > ‘estalar os lábios’ ou “schlürf” > tragar líquidos ruidosamente) e descrições de movimentos: em vez de desenhar uma sequência em que um objeto é movido, o artista refere-se ao movimento através de um rótulo que o descreve (“toss” > ‘lança’ ou “wave” > ‘acena’, conforme descrito por J. L. Bell em seu blog *Oz and Ends*). Para efeitos do presente artigo, não consideraremos as notas musicais como efeitos sonoros – porque não são palavras.

Como já argumentado em Kleppa (2023b), os quadrinhos contam não só com imagens e palavras, mas se apoiam também em soluções gráficas para acomodar as palavras, separando o que é acessível somente ao leitor dos quadrinhos daquilo que é acessível aos personagens em cena. Gedin (2019) cunhou o termo *format codings* que corresponde a soluções gráficas que “carregam” o texto: balões de fala, balões de pensamento, caixas de legenda, tipografia diferenciada. Os sinais de pontuação não são nem palavras, nem imagens/desenhos. Na próxima seção investigaremos se esses sinais desacompanhados são copiados do original como se fossem desenhos ou *format codings* ou se são objeto de tradução, tal como as palavras. Investigaremos também se esses sinais de pontuação desacompanhados são essenciais na vinheta, já que os desenhos já expressam a postura enunciativa dos personagens.

Neste trabalho, exploraremos o uso de apenas dois sinais de pontuação: [!] e [?]. Não encontramos ocorrências de reticências desacompanhadas neste *corpus*. Somente um estudo exaustivo de todas as revistas de *Asterix* poderia confirmar nossa hipótese de que o não uso de reticências desacompanhadas de palavras (mas avulsas ou combinadas com [!] e/ou [?]) é uma escolha dos quadrinistas. Como contraponto, apontamos que no estudo de sinais de pontuação desacompanhados nos quadrinhos canadenses *Yehuda Moon & the Kickstand Cyclery*, os três sinais, [!], [?] e [...] figuram tanto avulsos como combinados entre si (Kleppa, 2023b).

## 1. A TRADUÇÃO COMO UM POSTO DE OBSERVAÇÃO

Neste *corpus*, focaremos no estatuto linguístico desses sinais de pontuação, porque acreditamos, com Seligman-Silva (2022, p.34) que a “tradução é o tropo que nos auxilia a visualizar esse gesto de colocar em movimento aquilo que era considerado, antes, estaque e formado, *gebildet*.” Tomamos a tradução como um posto de observação privilegiado (Meschonnic, 2010).

*Une Aventure D’Astérix: Astérix Le Gaulois* foi escrito por René Goscinny, desenhado por Albert Uderzo e publicado em 1961 pela Dargaud Éditeur. Em 1969 saiu a tradução inglesa, *Asterix The gaul*, de Anthea Bell e Derek Hockridge, pela editora Ediciones del Prado, radicada em Madrid. Em 1976 saiu a tradução alemã, *Asterix Der Gallier*, de Gudrun Penndorf, pela editora Egmont Ehapa Verlag, em Berlim. A última tradução de que tratamos, *Asterix O gaulês*, foi publicada em 1983, traduzida para o português brasileiro por Tânia Calmon pela Editora Record, no Rio de Janeiro. A figura 1 ilustra as capas dos quadrinhos que compõem o *corpus* deste estudo e serve de modelo para a sequência das línguas (francês, alemão, inglês e português) adotada neste estudo. Note-se que a capa das versões alemã e brasileira foram redesenhadas, ao passo que a versão inglesa foi mantida conforme a original:

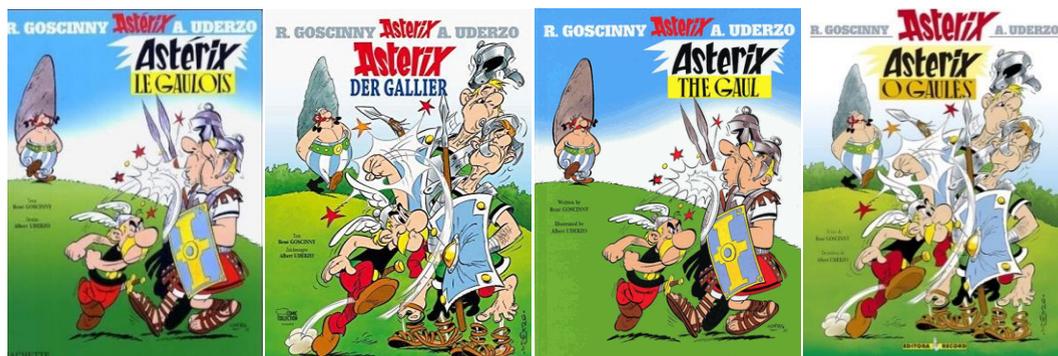


Figura 1. As capas das versões de Asterix, o gaulês. Fonte: acervo pessoal.

*Astérix Le Gaulois* é o primeiro da série de quadrinhos sobre Asterix e Obelix. Os nomes dos dois heróis são mantidos nas traduções para todos os idiomas, mas os demais são adaptados ao idioma/cultura para onde são transportados. Em cada primeira página dos livros, o leitor é apresentado ao druida Panoramic (francês e português), Miraculix (alemão) ou Getafix (inglês); o chefe da tribo Abraracourcix (francês), Abracurcix (português), Majestic (alemão) ou Vitalstatistix (inglês); e o bardo, Assurancetourix (francês), Chatotorix (português), Troubadix (alemão) ou Cacofonix (inglês). Chamamos atenção para as traduções dos nomes, já que Derrida, por exemplo, defende que os nomes são intraduzíveis (Seligman-Silva, 2022). Os sinais de pontuação [!], [?] e [...] são os mesmos nas quatro línguas examinadas aqui – e ainda assim são alvo de um gesto tradutório, como veremos.

Quando confrontamos traduções de uma mesma HQ (*Asterix, o gaulês* no original e suas traduções do francês para o alemão, inglês e português brasileiro), percebemos que todos os quadrinhos possuem o mesmo número de páginas (48), nas quais as mesmas vinhetas (450, no total) são ordenadas na mesma sequência. Portanto, a tarefa de traduzir quadrinhos consiste em assumir do original (i) os desenhos – mas não necessariamente as cores – e (ii) os *format codings*: os lugares reservados ao texto (é preciso considerar que o espaço para as palavras é pré-definido, já que a dimensão dos balões/moldura para as legendas não é alterada. Isso é diferente de legendagem de audiovisual, em que o tempo-espaço delimita as possibilidades tradutórias). O tradutor verte para outra língua apenas o que é da ordem do linguístico.

Neste texto, acompanharemos o trabalho tradutório que afeta balões de fala em que figuram apenas sinais de pontuação – independentemente de palavras – avulsos, reiterados ou combinados entre si. Conforme observado por Mesquita Prestes (2005), convencionalizou-se nos quadrinhos o uso de três sinais desacompanhados: exclamação, interrogação e reticências que, na escrita comum, funcionam como finalizadores de sentenças. Outros sinais, como vírgulas, travessões ou aspas não são comumente usados sozinhos em balões de fala nos quadrinhos – não que não haja exemplos, mas não são produtivos (no sentido que a Morfologia dá a esse conceito).

Como [!] e [?] fazem parte do sistema linguístico das línguas em questão (francês, alemão, inglês e português), não deveria surpreender que os balões contendo apenas [!] e [?] fossem assumidos do original, assim como os desenhos e codificações de formato (*format codings*). A questão que se coloca é se os sinais de pontuação desacompanhados são entendidos pelos tradutores como imagens ou signos linguísticos.

Cohn (2013) e Cohn; Murthy e Foulsham (2016) consideram que os sinais de pontuação desacompanhados compõem uma “morfologia visual”, ou seja, não são da ordem do linguístico, mas da ordem da imagem – e expressam emoções. Nesse sentido, lâmpadas que simbolizam ideias, corações que simbolizam amor e redemoinhos que simbolizam fúria – tanto emoldurados por balões de fala como ancorados diretamente na cena – são considerados como equivalentes a pontos de exclamação ou interrogação: os autores os chamam de *upfixes* (afixos situados acima da cabeça do personagem).

Do posto de observação da tradução, observaremos que os sinais de pontuação desacompanhados não permanecem inalterados, como é o caso dos desenhos.

## 2. TRADUZIR: VERTER, ATUALIZAR, TRANSCRIAR

Traduzir significa fazer circular um texto em outras línguas e culturas, saltar entre línguas (em alemão: *übersetzen*), mas também pode significar desdobrar o original, entender a língua de chegada como fonte geradora (Seligman-Silva, 2022). Barbara Cassin (2022) discute o ponto de partida da

empreitada tradutória: as coisas (aí a tradução seria a troca de um código linguístico por outro) ou as próprias línguas. Se as línguas estiverem no centro,

[...] traduzir não é mais *dolmetschen*, como um intérprete, mas *übersetzen*, como um tradutor: entender que línguas diferentes produzem mundos diferentes, dos quais elas são as causas e os efeitos; e fazer com que esses mundos se comuniquem, com as línguas perturbando-se mutuamente [...]. (Cassin, 2022, p. 20-21)

Sendo a tradução entendida como técnica e/ou arte, não se espera uma única solução tradutória, como na lenda das setenta e duas traduções do mesmo texto:

Ptolomeu Filadelfo, rei do Egito, mandou buscar em Jerusalém o *Antigo Testamento* para enriquecer a biblioteca de Alexandria. O grão-sacerdote Eleazar encarregou três mensageiros de levarem ao rei um exemplar do livro da lei, escrito em caracteres de ouro e mandou com ele setenta e dois rabinos a fim de traduzirem o texto sagrado para o grego. Levados para a Ilha de Faros, os intérpretes, confinados em celas separadas, fizeram cada um a sua tradução. Ao compará-las, o rei notou que eram iguais até nos sinais de pontuação. (Rónai, 1987, p. 23-24)

Como vimos, traduzir quadrinhos – um meio multimodal – é um tanto restritivo do ponto de vista de sua potência, já que tanto os desenhos como os *format codings* – portanto os espaços reservados para o texto – são dados de antemão, de modo que apenas o texto é traduzido. O ato tradutório seria, conforme Derrida (*apud* Seligman-Silva, 2022, p. 269) comparável ao jogo tenso entre hospitalidade (ser hóspede na casa do anfitrião significa submeter-se às regras da casa) e hostilidade. A abordagem desconstrutivista ou processual da tradução (adotada por Walter Benjamin, Vilém Flusser, Jacques Derrida e Haroldo de Campos, por exemplo), em que o jogo das diferenças é encarado como um processo aberto (Seligman-Silva, 2022), parece impossibilitada nos quadrinhos.

Todavia, quando direcionamos o olhar para as onomatopeias nessas quatro versões, percebemos, nas traduções (no interior de balões de fala), certa liberdade para escolher os sinais de pontuação que as acompanham:

francês: MIAM MIAM ASTERIX!...

alemão: MJAM, MJAM, ASTERIX!

inglês: YUM, YUM, ASTERIX!

português: HUM... OBA, ASTERIX! (vinheta 20, p. 7)

bem como percebemos a possibilidade de alternância entre uma onomatopeia e uma interjeição (oba) ou descrição de som (em alemão, "schluchzen" é 'soluçar'):

francês: SNIF!

alemão: SCHLUCHZ...

inglês: SNIFF!

português: SNIF... (vinheta 112, p. 16)

É de se notar que praticamente todos os efeitos sonoros (tanto aqueles emitidos por algum personagem como aqueles ancorados na cena, que pretendem imitar um som ambiente, como nas figuras 2 e 3) são pontuados com [!] em *Asterix, Le Gaulois/ The Gaul/ Der Gallier/O gaulês*. Nate Piekos (2009), em sua gramática de quadrinhos, defende que apenas efeitos sonoros enunciados por algum personagem devem ser finalizados com sinal de pontuação – o que o aproxima da postura teórica defendida por Dahlet (1995; 1998), Bernardes (2002), Cavalcante e Silva (2016) e Chittolina (2020) de que estes sinais de pontuação não representam volume sonoro, mas uma postura enunciativa: alguém (personagem) se coloca como autor de um enunciado.

Mais evidente ainda é a liberdade de transcrição nos efeitos sonoros que não são emoldurados pelo balão de fala, mas ancorados diretamente na imagem. Observamos tanto o movimento de supressão de onomatopeias (na figura 2, isso se dá na versão inglesa), como de inserção de onomatopeias que não estavam previstas no original ou outra versão (na figura 3, a inserção é observada na versão brasileira), como ilustram as seqüências nas figuras 2 e 3.



Figura 2. Sequência comparativa da vinheta 36, p. 8. Fonte: acervo pessoal.



Figura 3. Sequência comparativa da vinheta 153, p. 20. Fonte: acervo pessoal.

Quando acompanhados de palavras – mesmo que essas palavras sejam codificações de sons – os sinais de pontuação são manipulados livremente pelo tradutor. O grau de liberdade aumenta conforme a imposição do *format coding* diminui: quando não há balões de fala, o texto pode ser inserido/suprimido.

As cores dos quadrinhos são passíveis de alteração. Note-se que a versão inglesa se aproxima mais do original que as outras (na figura 3, por exemplo, atentar para a cor do caldeirão, as calças e armas dos gauleses atingidos) e que, por mais que sejam próximas, a versão alemã e a versão brasileira apresentam diferenças (na figura 3, os cintos dos gauleses atingidos não são da mesma cor na versão alemã e brasileira, nem o caldeirão, nem o escudo, dentre outros elementos).

Vejam, na próxima seção, como os tradutores do primeiro caderno de *Asterix* lidam com os sinais de pontuação desacompanhados. A questão é: os sinais de pontuação (exclamação e interrogação avulsos, repetidos ou combinados) que figuram em balões de fala sem palavras são assumidos como imagens (copiados da base) ou são entendidos como signos linguísticos que precisam ser traduzidos (como todas as palavras são traduzidas)?

### 3. SINAIS DE PONTUAÇÃO DESACOMPANHADOS E SUAS TRADUÇÕES

Em cada versão de *Asterix*, *Le Gaulois/ The Gaul/ Der Gallier/ O gaulês* foram identificados os mesmos 24 balões de fala contendo interrogações avulsas, 20 contendo exclamações avulsas, 8 balões de fala contendo as mesmas combinações de exclamações e interrogações e apenas 3 balões de fala contendo o mesmo sinal repetido. Notamos, portanto, uma clara preferência por sinais desacompanhados avulsos e que os sinais de pontuação permanecem os mesmos ao longo das traduções. Por fim, notamos que todos os sinais desacompanhados estão alocados no interior de balões de fala: não há sinais desacompanhados ancorados na imagem, como acontece nos quadrinhos de *Calvin & Hobbes*, por exemplo (Kleppa, 2023b). Como já dito antes, o não uso de reticências desacompanhadas e a inserção dos sinais desacompanhados em balões de fala pode representar uma opção dos quadrinistas.

Para delimitar nosso *corpus*, compararmos cada vinheta que contém um ou mais balões com [!] ou [?] desacompanhados de palavras com sua vinheta equivalente nas outras versões, o que gerou 51 sequências da mesma vinheta. Percebemos que nenhuma sequência da mesma vinheta nas quatro línguas apresenta a cópia do original em todas as versões. Não nos interessamos aqui por cada tradução individual, mas pelo conjunto das quatro versões (como ilustramos nas figuras) de uma mesma vinheta. Isso significa que todas as comparações de uma mesma vinheta oferecem

diferenças, seja da ordem da cor de fundo do balão de fala ou da tipografia, como podemos observar no conjunto de vinhetas retratadas na figura 4.



Figura 4. Sequência comparativa da vinheta 118 em francês, alemão, inglês e português (p. 17). Fonte: acervo pessoal.

Acreditamos que a manipulação de cores – principalmente no interior de balões de fala – representa um gesto tradutório, mesmo que de ordem não linguística.

Como observamos na figura 4, somente a tradução inglesa assume o balão e seu conteúdo da versão francesa, original. A tradução brasileira (consistentemente) não assume a cor de fundo do balão e a versão alemã redesenhou o sinal de pontuação. Em geral, a tradução inglesa assume tanto o balão de fala (*format coding*) como o seu conteúdo (o sinal de pontuação) da versão original – como se o sinal de pontuação correspondesse a uma imagem – mas há casos em que o sinal é redesenhado na versão inglesa, como podemos observar na sequência ilustrada na figura 5.



Figura 5. Sequência comparativa da vinheta 313, p. 35. Fonte: acervo pessoal.

Na figura 5, observamos que a tradução inglesa optou por redesenhar os sinais de pontuação (a interrogação é mais angulosa, os traços verticais da exclamação são mais largos), a versão alemã modifica o ponto (arredondando-o) que compõe o sinal e a tradução brasileira redimensiona os sinais (ligeiramente menores). Parece, portanto, que o tradutor tem a opção de manter o sinal desacompanhado como está na versão que toma por base ou de reescrevê-lo (modificando-o). Observe o leitor atento que os sinais de exclamação acompanhados da ordem de beber (no primeiro balão de fala) são diferentes nas quatro línguas – e diferentes das exclamações desacompanhadas no segundo balão de fala. Essa diferença radical entre os sinais que acompanham palavras se contrapõe às diferenças sutis que notamos nos sinais desacompanhados.

A cor (preenchida) de fundo do balão de fala (apenas em francês e inglês) e a tipografia dos sinais (redesenhada) são os dois principais elementos que nos indicam que os sinais de pontuação desacompanhados recebem a mesma atenção que as palavras, ou seja, são traduzidos – mesmo que correspondam aos mesmos sinais nas quatro línguas. Um terceiro elemento é uma mancha azul adotada apenas na tradução alemã, como podemos observar na figura 6.



Figura 6. Sequência comparativa, nas quatro línguas, da vinheta 440, p. 47. Fonte: acervo pessoal.

A versão alemã tem como regra não assumir a cor sólida (amarelo, laranja, vermelho ou rosa) que preenche o balão de fala em algumas vinhetas das versões francesa e inglesa. Nos casos em que o balão apresenta fundo amarelo, laranja, vermelho ou rosa em francês, a tradução alemã oferece duas soluções possíveis: ou fundo branco ou fundo branco com essa mancha azul que pretende dar destaque ao sinal de pontuação.

#### 4. POR QUE [!], [?] E [...] SÃO ESPECIAIS NOS QUADRINHOS

Na escrita, os sinais de pontuação são essenciais porque exercem função metalingüística: demarcam e qualificam unidades sintáticas e textuais, ou seja, existem em função de unidades textuais, demarcando suas fronteiras. Um texto sem pontuação se abre para várias interpretações. Dahlet (2002) oferece uma categorização funcional dos sinais de pontuação em que considera estes três sinais como “marcadores de modalidade enunciativa”. Para Kleppa (2022; 2023a), os sinais de pontuação podem acumular funções sintáticas e enunciativo-discursivas, mas um denominador comum é que todos os sinais de pontuação são marcadores de fronteiras textuais e sintáticas. Desacompanhados, estes sinais não incidem em fronteiras – porque não há unidade textual a ser delimitada – portanto não exercem função metalingüística, mas representariam uma projeção metonímica.

Como discutido em Kleppa (2023b), nos quadrinhos, [!], [?] e [...] podem ser usados sem o suporte de palavras, ou seja, figuram desacompanhados ou em balões de fala/pensamento ou são diretamente ancorados na imagem, acima da cabeça de um personagem, mantendo o seu estatuto lingüístico. Contrapondo-se à hipótese de Cohn, Murthy e Foulsham (2016) de que esses sinais de

pontuação desacompanhados representam emoções, a autora argumenta que a explicação para esse uso não metalinguístico está numa operação metonímica que tanto o leitor como o quadrinista fazem: o sinal finalizador que marca, conforme Dahlet (2002), uma postura enunciativa (de exclamar, perguntar, hesitar) passa a representar o ato/gesto enunciativo da exclamação, da pergunta, da ausência.

Como podemos observar na figura 7, a imagem já aponta para a postura enunciativa dos personagens. No canto esquerdo, o legionário e o centurião se assustam ao notar o crescimento capilar da tropa: olhos esbugalhados, gotas e traços em volta do rosto e até cabelos arrepiados indicam o susto. O susto já está codificado na imagem que retrata o gesto corporal, como apontamos no início desse trabalho. O que o balão de fala – que não contém palavras, mas símbolos linguísticos – faz é: direcionar o olhar do leitor para este gesto corporal e facial, reforçando-o. Ao inserir o balão de fala com exclamações, o quadrinista organiza o fluxo de informações no quadrinho: como membro de uma sociedade logocêntrica, o leitor se orienta pela escrita. Na figura 7, por exemplo, se não houvesse o balão com as exclamações, a imagem seria homogênea.



Figura 7. Vinheta 360, p. 39. Fonte: acervo pessoal.

## 5. METÁFORA DO GESTO

Gestos que acompanham a fala (*co-speech gestures*) não são essenciais para interpretação, mas sublinham, intensificam por meio de expressões faciais, corporais ou manuais, a fala – que, sem eles, poderia ser considerada homogênea.

Kita, Alibali e Chu (2017) argumentam que os gestos que acompanham a fala auxiliam o falante a conceptualizar o que será enunciado. Para tanto, desenvolveram um modelo (*gesture-for-conceptualization hypothesis*) em que quatro funções cognitivas dos gestos são desenhadas em relação à fala: ativar, manipular, “empacotar” (*package*, algo como delimitar) e explorar representações espaço-motoras. Essas funções esquematizam informações: mesmo que as mãos, por exemplo, ativem o mesmo circuito neural quando executam gestos e ações, os gestos se dão no

nível da *representação* de informações. No âmbito desse estudo sobre tradução de sinais de pontuação desacompanhados, interessa examinar a função de “empacotamento” de informações, já que os sinais de pontuação são tidos como marcadores de fronteiras sintáticas/textuais:

*A hipótese do empacotamento de informação* estabelece que os gestos auxiliam os falantes a delimitar informação espaço-motora em unidades condizentes com a codificação verbal (Kita, 2000). Ao comunicar informação complexa, o falante precisa quebrar a informação em unidades de extensão manipulável para o processo de produção de fala. Uma unidade importante para a produção de fala é a oração (Bock & Cutting, 1992); de modo que gestos auxiliam na quebra de informações que podem ser codificadas numa oração. (Kita; Alibali; Chu, 2017, p. 5, tradução minha<sup>2</sup>)

Se os gestos espontâneos que produzimos enquanto falamos – que não são produzidos pelos órgãos (ditos) fonadores, mas por outros meios: face, mãos e corpo – acompanham a fala, traçamos a analogia com os sinais de pontuação que são escritos, acompanham o texto, mas não são alfanuméricos. Temos o paralelo: o gesto é sincronizado com a fala assim como os sinais de pontuação são combinados com o texto. Os gestos não carregam a informação a ser veiculada, mas atuam sobre essa informação, esquematizando-a. Uma das funções dos gestos é o empacotamento de informações menores. Ora, os sinais de pontuação incidem justamente nas fronteiras de unidades sintáticas/textuais. Nesse sentido, tanto os gestos como os sinais de pontuação são metalinguísticos em sua natureza, no sentido de que atuam sobre a linguagem.

Alguns gestos convencionalizados, contudo, podem assumir valor referencial: o gesto de levantar o polegar enquanto os dedos se fecham em punho (sinal de OK) pode ser usado tanto juntamente com a fala como em substituição da fala. Na literatura especializada sobre gestos, esses sinais que exercem função referencial são chamados de “emblema” (*emblem* em inglês) (Cirillo, 2019). Mesquita Prestes (2007) discute *sinais de pontuação substitutivos* na literatura e nos quadrinhos. A autora retoma, por exemplo, o diálogo entre Brás Cubas e Virgília em *Memórias Póstumas de Brás Cubas* em que figuram apenas [!], [?] e [...]. São estes os sinais de pontuação que aparecem desacompanhados em quadrinhos – porque, conforme argumentamos aqui, *representam* atos enunciativos: tanto no gesto de OK como no balão de fala que contém apenas um ponto de interrogação opera uma projeção metonímica em que uma parte (o gesto/o sinal de pontuação) representa um ato enunciativo (anuência/pergunta).

Recorremos à metáfora do gesto (na metáfora, dois elementos são comparados, colocados em paralelo) para tratar dos sinais de pontuação porque entendemos que os gestos e os sinais de pontuação possuem elementos em comum: o fato de exercerem função metalinguística (no nível do

2 No original: *Information Packaging Hypothesis holds that gesture helps speakers package spatio-motoric information into units appropriate for verbal encoding (Kita, 2000). When communicating complex information, one needs to break the information down into chunks of a size manageable for the speech production process. One important planning unit for speech production is the clause (Bock & Cutting, 1992); thus, gestures help chunk information into units that can be encoded in a clause.*

sistema) e o fato de alguns elementos do sistema (emblemas/[!], [?] e [...]) exercerem função referencial via projeção metonímica quando desacompanhados.

## 6. CONCLUSÃO

Ao nos propormos a comparar quatro versões de uma mesma história em quadrinhos, precisamos entender o que significa traduzir quadrinhos e quais são os lugares reservados para as palavras nos quadrinhos. Notamos que tanto os desenhos como as molduras de texto (os balões de fala/pensamento e as caixas de legenda) são mantidos da versão original (mas não necessariamente as cores) e que somente as palavras são alvo de tradução. Nosso foco não eram as palavras, mas sinais de pontuação desacompanhados: [!], [?] e [...] avulsos, repetidos ou combinados entre si.

Examinamos 51 sequências da mesma vinheta nas quatro línguas em que aparecem os sinais desacompanhados e percebemos que as reticências não são usadas sem as palavras e que exclamação e interrogação somente aparecem desacompanhados em balões de fala. Apoiando-nos na formulação de Gedin (2019) de que as HQs são, em geral, compostas de três elementos (imagens, palavras e uma infraestrutura gráfica que orienta a leitura), notamos que a liberdade do tradutor está intimamente ligada ao espaço que as palavras ocupam: efeitos sonoros ancorados diretamente na imagem (sem moldura) são inseridos/suprimidos nas traduções, ao passo que sinais de pontuação desacompanhados alocados em balões de fala são ou assumidos do original/da base ou trabalhados na tradução: alterando-se a cor de fundo do balão, a tipografia do sinal de pontuação ou recorrendo a uma cor de fundo que dê realce ao sinal de pontuação. Essa interferência nos evidencia que os sinais desacompanhados não são em geral entendidos como imagens ou *format codings* que são simplesmente assumidos do original, mas como símbolos linguísticos passíveis de nuances tradutórias.

Seriam necessários mais estudos comparativos com HQs de outro tipo para confirmar se os sinais de pontuação desacompanhados são reescritos nas versões ou se *Asterix* é único nesse tratamento dispensado aos sinais de pontuação ao alterar a cor de fundo e/ou a tipografia dos sinais de pontuação desacompanhados.

Considerando que os sinais que Dahlet denomina “marcadores da modalidade enunciativa” representam, quando desacompanhados, uma projeção metonímica em que o sinal representa um gesto enunciativo (de perguntar, exclamar ou hesitar), extrapolamos a comparação com os gestos que acompanham a fala para o sistema de pontuação: quando acompanham a linguagem verbal, tanto os sinais de pontuação como os gestos atuam sobre a escrita/fala delimitando (*packaging*) unidades textuais; quando alguns sinais/gestos convencionalizados são usados independentemente da linguagem verbal, assumem valor referencial.

## AGRADECIMENTOS

Quero agradecer aos pareceristas pela leitura atenta e avaliação criteriosa.

## INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES

### CONFLITO DE INTERESSE

A autora declara não haver conflito de interesses.

### DECLARAÇÃO DE DISPONIBILIDADE DE DADOS

Os dados que constituem nosso corpus estão disponíveis nas publicações dos quadrinhos que analisamos, referenciadas abaixo das Referências.

### AVALIAÇÃO E RESPOSTA DOS AUTORES

Avaliação: <https://doi.org/10.25189/2675-4916.2023.V4.N1.ID718.R>

Resposta dos Autores: <https://doi.org/10.25189/2675-4916.2023.V4.N1.ID718.A>

## REFERÊNCIAS

BERNARDES, Ana Cristina de Aguiar. *Pontuando alguns intervalos da pontuação*. Tese de doutorado em Linguística. Campinas: Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem, 2002.

CASSIN, Barbara. *Elogio da tradução: complicar o universal*. Tradução de Simone Petry e Daniel Falkemback. São Paulo: editora WMF Martins Fontes, 2022.

CAVALCANTE, Cláudia Garcia; SILVA, Anderson Cristiano da. Ponto de exclamação como índice de autoria: análise dialógica de um livro didático universitário de língua materna. *Estudos Linguísticos*, vol. 45, n. 3, p. 748-762, 2016.

CHITTOLINA, Raphaela Machado Monteiro. Laços da pontuação: escritor e leitor em um mesmo sinal. *REVEL*, vol. 18, n. 34, p. 295-311, 2020.

CIRILLO, Letizia. The pragmatics of air quotes in English academic presentations. *Journal of Pragmatics*, v. 142, p. 1-15, 2019.

COHN, Neil. Beyond word balloons and thought bubbles: The integration of text and image. *Semiotica*, v. 197, p. 35-63, 2013.

COHN, Neil; MURTHY, Beena; FOULSHAM, Tom. Meaning above the head: combinatorial constraints on the visual vocabulary of comics. *Journal of Cognitive Psychology*, vol. 28, n. 5, p. 559-574, 2016.

DAHLET, Véronique. A pontuação e sua metalinguagem gramatical. *Revista de Estudos da Linguagem*, Belo Horizonte, v. 10, n.1, p. 29-41, 2002.

- DAHLET, Véronique. Pontuação, sentido e efeitos de sentido. In: XLV Seminário do GEL, 1998, Campinas. Estudos Linguísticos. *Anais do Seminário do GEL*. São José do Rio Preto: UNESP/IBILCE, 1998. v. XXVII. p. 465-471.
- DAHLET, Véronique. Pontuação, língua, discurso. In: XXIV Seminário do GEL, 1995, São Paulo. Estudos Linguísticos. *Anais de Seminários do GEL XXIV*. São Paulo: GEL Est. de São Paulo, 1995. v. 1. p. 337-340.
- DÜRRENMATT, Jacques. From invisibility to visibility and backwards: punctuation in comics. *Visible Language*, 45. ½, p. 20-43, 2011.
- GEDIN, David. Format codings in comics – the elusive art of punctuation. *Inks*, v. 3, 1.3, p. 298-314, 2019.
- KITA, Sotaro; ALIBALI, Martha W.; CHU, Mingyuan. How Do Gestures Influence Thinking and Speaking? The Gesture-for-Conceptualization Hypothesis. *Psychological Review*, p. 1-61, Fev 2017. DOI: 10.1037/rev0000059.
- KLEPPA, Lou-Ann. Para ensinar os sinais de pontuação. *Diadorim*, vol. 24, n. 2, 573-591, 2022. DOI: <https://doi.org/10.35520/diadorim.2022.v24n2a50467>
- KLEPPA, Lou-Ann. Sinais de pontuação como símbolos linguísticos. *Cadernos de Estudos Linguísticos*, v. 65, p. 1-12, 2023a. DOI: 10.20396/cel.v65i.8672666.
- KLEPPA, Lou-Ann. Sinais de pontuação desacompanhados em quadrinhos. *Revista 9ª arte*, vol. 11, p. 1 – 22, 2023b. DOI: 10.11606/2316-9877.2023.v11.e213371
- MESCONNIC, Henri. *Poética do traduzir*. Tradução de Jerusa Pires Ferreira e Suely Fenerich. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- MESQUITA PRESTES, Maria Luci de. A estrutura frasal e a pontuação nos diálogos de histórias em quadrinhos publicadas no Brasil. Coloquio Argentino de la Iada, 2º, 2005. *Actas*. La Plata: Universidad Nacional de La Plata, 2005. p. 524 – 538. Disponível em: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/115081>. Acesso em: 09 out. 2023.
- MESQUITA PRESTES, Maria Luci de. Sinais de pontuação substituindo signos linguísticos ou até gestuais em diálogos escritos: uma análise sob as perspectivas semiótica e enunciativa. *Actas del III Coloquio Argentino de la IADA*, p. 830 – 840, 2007.
- PIEKOS, Nate. Comic Book Grammar and Tradition. *Blambot: Comic Fonts and Lettering*. [Homepage] Publicado em: 2009. Disponível em: <http://www.blambot.com>. Acesso em 15, jun. 2023.
- PRATHA, Nimish K.; AVUNJIAN, Natalie; COHN, Neil. Pow, punch, pika and chu: the structure of sound effects in genres of American comics and Japanese manga. *Multimodal communication*, V. 5, n. 2, p. 93-109, 2016.
- RÓNAI, Paulo. *Escola de tradutores*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1987.
- SELIGMAN-SILVA, Márcio. *Passagem para o outro como tarefa: tradução, testemunho e pós-colonialidade*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2022.

#### QUADRINHOS

- GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. *Une Aventure D'Astérix: Astérix Le Gaulois*. Neuilly-sur Sienne: Dargaud Éditeur, 1961
- GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. *Asterix The gaul*. Traduzido por Anthea Bell e Derek Hockridge. Madrid: Ediciones del Prado, 1969.
- GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. *Asterix Der Gallier*. Traduzido por Gudrun Penndorf. Berlin: Egmont Ehapa Verlag, 1976.
- GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. *Asterix O gaulês*. Traduzido por Tânia Calmon. Rio de Janeiro: Editora Record, 1983.