

Estado da publicação: O preprint foi publicado em um periódico como um artigo  
DOI do artigo publicado: <https://doi.org/10.25189/2675-4916.2023.v4.n1.id718>

# Traduções de sinais de pontuação desacompanhados em HQs

Lou-Ann Kleppa

<https://doi.org/10.1590/SciELOPreprints.7395>

Submetido em: 2023-11-18

Postado em: 2023-11-21 (versão 1)  
(AAAA-MM-DD)

## Traduções de sinais de pontuação desacompanhados em HQs Translations of unaccompanied punctuation marks in comics

Relato de pesquisa

Lou-Ann Kleppa<sup>1</sup>

**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 no painel, 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.

**Palavras-chave:** Quadrinhos. Multimodalidade. Sinais de pontuação desacompanhados. Gesto.

**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 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.

**Key words:** Comics. Multimodality. Unaccompanied punctuation marks. Gesture.

**Resumo para não especialistas:** Nas histórias em quadrinhos, três sinais de pontuação – exclamação, interrogação e reticências – podem aparecer em balões de fala sem

---

<sup>1</sup> Doutora em Linguística pela Unicamp, Professora Associada da Universidade Federal de Rondônia (UNIR), Departamento de Línguas Vernáculas, Porto Velho, Rondônia, [kleppa@unir.br](mailto:kleppa@unir.br), ORCID <https://orcid.org/0000-0003-0317-9440>.

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 original (nem sempre) e se são da ordem da imagem ou da linguagem verbal. Não registramos 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.

### **Traduções de 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 separar as vozes do texto. Pode ocorrer de as imagens dos quadrinhos serem desenhadas e coloridas (dependendo do projeto e da editora) por pessoas diferentes. Originalmente as letras do texto eram manuscritas, mas atualmente existem fontes feitas à máquina que simulam letras manuscritas. A ideia é que a mesma mão que desenha as imagens também escreva o texto. Jacques Dürrenmatt (2011) refere-se a um “espaço pictivo-escritivo” nos quadrinhos.

Balões de fala, balões de pensamento, legendas para descrição da cena fornecem a infraestrutura gráfica para que o leitor entenda a imagem do painel como uma cena de palco: o que é dito pelos personagens pertence ao enquadramento dos 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 com traço tracejado. O que não é pronunciado pertence a balões de pensamento ou balões telepáticos sem cauda.

Mantendo o paralelo com o teatro, aquilo que descreve a cena em termos de local e tempo (e seria enquadrado entre parênteses em uma peça de teatro) pode ser colocado em qualquer canto do painel e geralmente será enquadrado por um retângulo.

Os personagens retratados na imagem não têm acesso às informações veiculadas pelas legendas: são apenas “visíveis” para o 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 (no prelo), 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.

Neste trabalho, exploraremos o uso de dois sinais de pontuação: [!] e [?] (não encontramos ocorrências de reticências desacompanhadas) na versão original e nas traduções de *Asterix, o gaulês* para o alemão, inglês e português brasileiro. 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, estanque e formado, *gebildet*.”

*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.



**Figura 1:** As capas das versões de Asterix, o gaulês

*Astérix Le Gaulois* é o primeiro da série de quadrinhos sobre Asterix e Obelix. Os nomes dos dois heróis são mantidos ao longo dos 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), Majestix (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).

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 os mesmos quadros (450, no total) são ordenados 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); e verter 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. 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 são da ordem do irrepetível.

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. 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).

### **1. 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 para 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* são dados, portanto o espaço e lugar destinado às palavras a serem traduzidas estão predeterminados. 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.

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

francês: MIAM MIAM ASTERIX!...

alemão: MJAM, MJAM, ASTERIX!

inglês: YUM, YUM, ASTERIX!

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

bem como percebemos a liberdade 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... (painel 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 os sinais de pontuação não representam volume sonoro, mas sim a postura enunciativa de alguém (personagem) que 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 sequências nas figuras 2 e 3.



**Figura 2:** Sequência comparativa do painel 36 p. 8





**Figura 3:** Sequência comparativa do painel 153 p. 20

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. Vejamos, na próxima seção, como os tradutores do primeiro caderno de Asterix equilibraram as restrições impostas pelo gênero quadrinhos (trazer o balão de fala do original é uma camisa de força?) e pelo original (o tamanho/espço do balão de fala original é uma limitação?) ao se deparar com sinais de pontuação desacompanhados na arte de saltar entre línguas/culturas. 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)?

## 2. Sinais de pontuação desacompanhados e suas traduções

Em cada versão de *Asterix, Le Gaulois/ The Gaul/ Der Gallier/ O gaulês* foram identificados 24 balões de fala contendo interrogações avulsas, 20 contendo exclamações avulsas, 8 balões de fala contendo a combinação de exclamações e interrogações e apenas 3 balões de fala contendo o mesmo sinal repetido. Notamos, portanto, a ausência de reticências nessa configuração e uma clara preferência por sinais desacompanhados avulsos. Por fim, notamos que todos os sinais desacompanhados estão alocados no interior de balões de fala: não há sinais desacompanhados ancorados na imagem.

Para delimitar nosso *corpus*, compararmos cada painel que contém um ou mais balões com [!] ou [?] desacompanhados de palavras com o seu painel equivalente nas

outras versões, o que gerou 51 seqüências do mesmo painel. Percebemos que nenhuma seqüência do mesmo painel nas quatro línguas apresenta a cópia do original nas quatro línguas. Não nos interessamos aqui por cada tradução individual, mas pelo conjunto das quatro versões (como ilustramos nas figuras) de um mesmo painel. Isso significa que todas as comparações de um mesmo painel oferecem diferenças, seja da ordem da cor de fundo do balão de fala ou da tipografia, como podemos observar no conjunto de painéis retratados na figura 4.



**Figura 4:** Seqüência comparativa do painel 118 em francês, alemão, inglês e português (p. 17).

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 seqüência ilustrada na figura 5.



**Figura 5:** Seqüência comparativa do painel 313, p. 35.

Na figura 5, observamos que a tradução inglesa optou por redesenhar os sinais de pontuação, a versão alemã modifica o ponto (arredondando-o) que compõe o sinal e a tradução brasileira redimensiona os sinais (mais finos). 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, em todos os painéis, os sinais de exclamação (os três associados ao imperativo e os dois combinados com a exclamação) são diferentes.

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 os 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, do painel 440, p. 47

A versão alemã tem como regra não assumir a cor sólida (amarelo, laranja, vermelho ou rosa) que preenche o balão de fala em alguns painéis 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.

### **3. Por que [!], [?] e [...] são especiais nos quadrinhos**

Na escrita, os sinais de pontuação são essenciais porque exercem função metalinguística: demarcam e qualificam unidades sintáticas e textuais. 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 (2023), 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 metalinguística, mas representariam uma projeção metonímica.

Como discutido em Kleppa (no prelo), 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 linguístico. 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 uma postura enunciativa (de exclamar, perguntar, hesitar) passa a representar o ato 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. 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: Painel 360, p. 39

#### 4. Metáfora do gesto

Gestos que acompanham a fala (*co-speech gestures*) não são essenciais para interpretação, mas sublinham, 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. Os sinais de pontuação são escritos, mas não são alfanuméricos. 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

---

<sup>2</sup> 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.

sentido, tanto os gestos como os sinais de pontuação são metalinguísticos em sua natureza.

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

## 5. 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 do mesmo painel 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 do 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.

Por fim, 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 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.

### **Conflito de interesses**

A autora declara não haver conflito de interesses.

### **Pré-registro e Padrões de Pesquisa**

Os padrões relevantes de pesquisa da Equator Network não se aplicam a esta pesquisa. A pesquisa não foi pré-registrada.

### **Declaração de Acessibilidade aos Dados**

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

## 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 Lingüísticos. **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 Lingüísticos. **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. Sinais de pontuação como símbolos linguísticos. **Cadernos de Estudos Linguísticos**, v. 65, p. 1-12, 2023. DOI: 10.20396/cel.v65i.8672666.

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 Seine: 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.

## Este preprint foi submetido sob as seguintes condições:

- Os autores declaram que estão cientes que são os únicos responsáveis pelo conteúdo do preprint e que o depósito no SciELO Preprints não significa nenhum compromisso de parte do SciELO, exceto sua preservação e disseminação.
- Os autores declaram que os necessários Termos de Consentimento Livre e Esclarecido de participantes ou pacientes na pesquisa foram obtidos e estão descritos no manuscrito, quando aplicável.
- Os autores declaram que a elaboração do manuscrito seguiu as normas éticas de comunicação científica.
- Os autores declaram que os dados, aplicativos e outros conteúdos subjacentes ao manuscrito estão referenciados.
- O manuscrito depositado está no formato PDF.
- Os autores declaram que a pesquisa que deu origem ao manuscrito seguiu as boas práticas éticas e que as necessárias aprovações de comitês de ética de pesquisa, quando aplicável, estão descritas no manuscrito.
- Os autores declaram que uma vez que um manuscrito é postado no servidor SciELO Preprints, o mesmo só poderá ser retirado mediante pedido à Secretaria Editorial do SciELO Preprints, que afixará um aviso de retratação no seu lugar.
- Os autores concordam que o manuscrito aprovado será disponibilizado sob licença [Creative Commons CC-BY](#).
- O autor submissor declara que as contribuições de todos os autores e declaração de conflito de interesses estão incluídas de maneira explícita e em seções específicas do manuscrito.
- Os autores declaram que o manuscrito não foi depositado e/ou disponibilizado previamente em outro servidor de preprints ou publicado em um periódico.
- Caso o manuscrito esteja em processo de avaliação ou sendo preparado para publicação mas ainda não publicado por um periódico, os autores declaram que receberam autorização do periódico para realizar este depósito.
- O autor submissor declara que todos os autores do manuscrito concordam com a submissão ao SciELO Preprints.