

12 Estilística dos Quadrinhos

Para Câmara Jr. (2004), a essência do estilo está “em ser uma manifestação psíquica ou um apelo por meio da linguagem”. Com isso, a estilística “consiste em assinalar, ao lado de um sistema de fundo intelectual, um sistema de expressividade que nele se insinua e com ele funciona inelutavelmente” (CÂMARA JR., 2004). Em outras palavras, e ainda com Câmara Jr. (2004), “a estilística é a ciência da linguagem expressiva”, e com ela “abrangem-se, destarte, todos os valores expressivos que se acham em potencial numa língua e se podem realizar nas mais variadas circunstâncias da atividade linguística”.

Há diversas conceituações para estilo e estilística, dentre elas a de Leo Spitzer, para quem a estilística parte de uma reflexão psicologista “sobre os desvios da linguagem em relação ao uso comum: uma emoção, uma alteração do estado psíquico normal provoca um afastamento do uso linguístico normal; um desvio da linguagem usual é, pois, indício de um estado de espírito não habitual” (MARTINS, 2008). Para muitos (especialmente no passado), a estilística estava mais ligada à literatura; Dámaso Alonso é um dos apologistas da estilística literária. Nesta linha, “só merecem estudo as grandes obras literárias” (MARTINS, 2008). Para outros autores, principalmente os linguistas ingleses voltados para a estilística (David Crystal e Derek Davy), “estilística é sociolinguística”, visto que “a linguística é a disciplina acadêmica que estuda cientificamente a linguagem, e a estilística é uma parte dessa disciplina que estuda certos aspectos da variação linguística” (MARTINS, 2008).

Seja qual for a corrente seguida, as HQs, na qualidade de gênero autônomo que emprega texto e imagem de maneira particular, apresentam aspectos que podem ser considerados à luz do estudo do estilo, seja no campo da estilística do som (que “trata dos valores expressivos de natureza sonora observáveis nas palavras e nos enunciados”), da estilística da palavra (que “estuda os aspectos expressivos das palavras ligados aos seus componentes semânticos e morfológicos”), da estilística da frase (que “trata dos aspectos sintáticos, especialmente aqueles que se afastam da chamada ‘norma’, do aspecto usual da língua e seus desvios”), ou da estilística da enunciação (que “se interessa pelo nível de subjetividade do discurso”) (MARTINS, 2008).

Aqui, de modo bastante genérico, serão tratados alguns aspectos das HQs que podem ser considerados segundo o desvio do uso padrão da língua, e que podem ser atribuídos a seu uso mais expressivo.

12.1 Estilística do Som

12.1.1 Onomatopeias

Este tema já foi bastante discutido em capítulo anterior (3.6), referente aos elementos característicos dos quadrinhos. Não é demais, porém, reforçar o caráter duplo das onomatopeias nas HQs. De um lado, as onomatopeias tentam reproduzir os sons idealizados pelos autores (sons de objetos, de ações, de animais, de seres humanos); de outro, constituem parte integrante do desenho, como elemento



Tärhn - Prince des Étoiles. Vol. 5.
Editions Jacques Glénat, Paris, 1981. p. 35

Figura 2 – Onomatopeia (plasticidade)



Tärhn - Prince des Étoiles. Vol. 5.
Editions Jacques Glénat, Paris, 1981. p. 36

Figura 3 – Onomatopeia (plasticidade)

As figuras 1, 2 e 3 apresentam onomatopeias que acabam fazendo parte do desenho em si, integradas, neste caso, ao movimento das figuras. Na Figura 1, o som da criatura “escorregando” pela parede acompanha o sentido de seu deslocamento; na Figura 2, as gargalhadas da criatura acompanham seus saltos em sua fuga; na Figura 3, o som do machado acompanha sua curva descendente. Ainda na Figura 3, aparece a onomatopeia da gargalhada da personagem da direita, diferente daquela usada na Figura 2 para a gargalhada da criatura.



Copacabana. Desiderata, 2009, p. 130.

Figura 4 – Onomatopeia



Copacabana. Desiderata, 2009, p. 132.

Figura 5 – Onomatopeia

As figuras 4 e 5 ilustram onomatopeias relacionadas a sons de objetos (máquina fotográfica [figura 4], telefone [figura 5]), sendo que na Figura 5 aparece ainda a reação da personagem masculina (*gulp*).

Nas figuras 6 e 7 vemos exemplos de onomatopeias relacionadas a sons emitidos pelas personagens. Note-se (Figura 6) que o tradicional *ha ha ha* da gargalhada coexiste com uma onomatopeia criada especialmente para a ocasião, *rau rau rau*, para que aconteça a rima com “um real” na propaganda da mercadoria oferecida por parte do vendedor ambulante. A Figura 7 ilustra também um som produzido pelo homem que é assassinado.



Figura 6 – Onomatopeia



Figura 7 – Onomatopeia

12.1.2 Metaplasmos

Os quadrinhos refletem via de regra a linguagem oral das personagens, seja em suas falas (balão-fala) seja em seus pensamentos (balão-pensamento). A única exceção ficaria por conta das legendas e dos recordatórios, que muitas vezes expressam a voz do narrador; mesmo assim, até estes elementos podem trazer a fala ou o pensamento das personagens. Por isso, nada mais natural do que encontrarmos nas HQs os mesmos fenômenos que utilizamos em nossa fala, em registros formais ou informais.

Para Eguti (2001) (*apud* RAMOS, 2009, p. 62), as HQs representam vários aspectos da oralidade; a autora também “constatou que os quadrinhos simulam a estrutura de uma conversação natural”. Preti (1973) (*apud* RAMOS, 2009, p. 60) “defende que as histórias em quadrinhos poderiam ser um promissor campo de pesquisas dos níveis de fala”, uma vez que “os meios de comunicação de massa são uma rica fonte de pesquisas da fala espontânea”. (Preti, 2003, *apud* RAMOS, 2009, p. 61) Uma das características mais marcantes da oralidade são os chamados metaplasmos, “modificações fonéticas que sofrem as palavras na sua evolução”. (COUTINHO, 1976, p. 142) Martins (2008, p. 75) afirma que “a estilística fônica deve tratar também das alterações fonéticas dos vocábulos, desde que apresentem algum valor expressivo. Os metaplasmos (...) que se verificaram na transformação do léxico latino para o português,

correspondem a tendências ainda vigentes na língua, perceptíveis na fala popular e coibidas na língua culta”. Vejamos então algumas situações indicativas de alguns desses fatos linguísticos nas HQs.

Uma das formas mais comuns na língua portuguesa é *pra*, obtida por síncope (subtração de fonema no interior do vocábulo) do primeiro /a/ da preposição *para*. A Figura 8 ilustra a forma *pra* (ilustração da p. 82), ao lado da forma tradicional *para* (ilustração da p. 83). Na ilustração da p. 85, vemos a forma *pro* (contração de *pra* com o artigo *o*, com elisão do *a*) ao lado da forma *para*, ambas produzidas pela mesma pessoa na mesma elocução, o que não é tão comum numa conversação normal; podemos supor, então, que pode ter havido um descuido na redação do texto (foi traduzido do inglês) e na revisão.



Figura 8 – Metaplasmos

(*Planetary: Os Arqueólogos do Impossível* – Magazine Pixel nº 1 – Pixel Media, 2007)

A Figura 9 exemplifica outro metaplasmo bastante comum em português, a aférese (queda de fonema no início da palavra); a forma *cê* é obtida a partir da subtração da sílaba inicial /vo/. Outro exemplo de aférese com subtração de sílaba completa está na Figura 10, com a forma verbal *está*, reduzida para *tá*, com supressão de /es/, nos dois balões do último quadrinho da direita, embaixo; fato similar ocorre em “Eu *tô* supimpa”, com *tô* (primeiro balão da esquerda). A Figura 10 também ilustra a regularidade da ocorrência do metaplasmo no verbo *estar*, em outros tempo e pessoa: “A não ser pelo fato de vocês *tarem* usando (...)” e “(...) mas eu sabia onde *tava* e (...)” (dois primeiros balões do lado esquerdo, acima), e também “Eu gostaria que o latinha *tivesse* aqui...” (primeiro balão do lado direito, acima). Registrem-se ainda as ocorrências de *pra* e *pro* na mesma figura, o que confere homogeneidade à fala das personagens em toda a conversação.



Figura 9 – Metaplasmos



Invasão Secreta, nº 1, Panini, jun. 2009, p. 45.

Figura 10 – Metaplasmos

Outro exemplo de aférese, muito comum em determinados dialetos do português brasileiro, é representado na Figura 11, em que a forma tradicional *imagina* é reduzida para *magina*, com subtração do fonema inicial /i/.



1 Litro de Lágrimas. New Pop Editora, 2009.

Figura 11 – Metaplasmos

Na Figura 12 vemos um exemplo de exploração do uso de metaplasmos para conferir diferentes níveis de fala a diferentes personagens, caracterizando assim sua origem, comportamento ou nível cultural. A personagem com os balões verdes tem uma linguagem mais rebuscada, sem a utilização de construções informais (exceto pela utilização da próclise do pronome *me*, construção condenada pela norma culta); a personagem com os balões brancos, por sua vez, tem uma linguagem mais informal e faz pleno uso de metaplasmos: *pra*, *tiver*, *tá*.



Invasão Secreta, nº 1, Panini, jun. 2009, p. 63.

Figura 12 – Metaplasmos

Situação semelhante pode ser vista na Figura 13. A personagem da esquerda tem um linguajar mais coloquial, o que transparece no uso de *difícil paca* e *podéria tá procurando*; a personagem da direita, mais culta, utiliza a forma de futuro do subjuntivo *dermos*. É interessante notar o jogo de registros na caracterização das duas personagens, o que é bastante comum em diversas HQs.



Figura 13 – Metaplasmos

Uma forma bastante usada, principalmente pelos adolescentes, é *mó*, em substituição a *maior*, empregado como quantificador, antes de adjetivo; neste caso existe uma síncope dos fonemas /ai/ e uma apócope (queda de fonema no fim do vocábulo) do fonema /r/. Assim, a forma *maior* se transforma em *mó*, neste caso, em “Ela é mó parecida (...)”. Na verdade, a forma *mó*, que neste caso específico é equivalente a *maior* na forma, tem o significado de *muito*, o que, por si só, já equivale a um uso diferente do tradicional (Figura 14). O emprego de *mó* também se estende aos substantivos, como se pode ver na Figura 15, em “*Mó* viagem”.



Gantz, Vol. 3. Panini, 2007, p. 122.

Figura 14 – Metaplasmos



Figura 15 – Metaplasmos

A Figura 16 apresenta mais uma ocorrência da forma *mó*, só que desta vez acompanhada da representação de um prosodema, ou traço suprasegmental, qual seja o de duração. O prosodema é representado neste caso, na escrita, pela repetição da vogal (do fonema, na fala) da sílaba tônica de *gostosa*: “Mó gostooosa, hein?!”



Figura 16 – Metaplasmo com prosodema de duração

Na Figura 17, podemos ver o uso das formas *tava e tá*, acompanhadas pela forma mais tradicional *você*. Embora não seja impossível de se ouvir esta combinação, pode-se especular que o mais apropriado aqui seria a forma *cê* no lugar de *você*, para tornar a fala mais coerente, dentro do registro informal, visto que não há exigência na história que justifique o uso de *você*. No entanto, a "mistura" ocorre de fato na fala, em diversas situações. Observa-se a coexistência das formas *contigo* e *você*, indicativa do uso, respectivamente, da segunda e terceira pessoas do singular, fato que será analisado mais à frente (12.3.2).



Figura 17 – Metaplasmos



1 Litro de Lágrimas. New Pop Editora, 2009.

Figura 18 – Metaplasmos

Um caso, pode-se dizer extremo, de síncope está representado na Figura 18. Neste caso uma forma verbal inteira foi suprimida; a sentença original “Se quiser, pode ir indo na frente” foi abreviada para “Se quiser, *pode indo* na frente”. A construção original talvez já não fosse abonada pela norma culta; além disso, devido à semelhança fônica da forma verbal *ir* e do primeiro fonema nasal de *indo*, /ĩ/, o falante tende a omitir uma das formas, que no grupo de força é entendida como uma sílaba. Por isso, podemos falar em haplogogia (síncope especial que consiste na queda de uma sílaba medial, por haver outra idêntica ou quase idêntica na mesma palavra, neste caso, a rigor um fonema nasal, e não uma sílaba). O

conceito mais tradicional de haplogogia se refere a vocábulos e não a sentenças, como em *bondadoso* > *bondoso*, mas podemos estender o conceito à frase inteira, considerando-se o grupo de força *pode ir indo*; esta aproximação só vale para dialetos que não pronunciem o /r/ de *ir*. Outra maneira de analisar esta ocorrência é, ainda considerando o grupo de força, propor a síncope do /r/, sem necessidade de se falar em haplogogia, mas certamente por influência do fonema nasal /ĩ/ de *indo*.

12.1.3 Elocução pausada das palavras de uma frase

Bastante comum nas HQs em inglês, um recurso estilístico muito utilizado para sugerir ênfase, irritação, ironia ou raiva é separar as palavras de uma frase por pontos (no texto), representando as pausas na emissão oral. Veja-se a Figura 19. A frase que intentava proferir a personagem, deduz-se, é “Não me importo!” [A revista saiu com erro de impressão, “mporto”, aqui já corrigido.] Para conferir maior ênfase, e, neste caso, devido ao contexto – raiva e frustração –, indica-se no texto, por meio de pontos, a fala pausada da personagem: “Não. Me. Importo!” É necessário pesquisar se este uso em português se estende a outros gêneros textuais e se veio realmente do inglês, ou se é um aspecto estilístico comum e já nativo dos dois idiomas.



Figura 19 – Elocução pausada

Situação semelhante pode ser vista na Figura 20. A frase original, provavelmente “Isso não lhe pertence.”, teve sua elocução dividida em partes, com pausa entre as palavras. A personagem que fala está enraivecida, ao ter um objeto mágico tomado pela personagem da direita. Notem-se ainda os recursos gráficos do itálico com negrito e a exclamação.



Figura 20 – Elocução pausada

12.1.4 Junção de palavras numa frase

Oposto ao caso anterior, muitas vezes, para indicar pressa, açodamento, impaciência ou ansiedade, as palavras de uma expressão ou frase são escritas juntas no texto. Supõe-se que a elocução das palavras seja rápida, para maior expressividade devido à situação descrita. A Figura 21 apresenta uma dessas situações; a forma “Deusdocéu”, no contexto, é falada rapidamente, pois as duas personagens estão preocupadas com a chegada da polícia e pensam em fugir, fato linguístico bastante comum na fala.



Figura 21 – Junção de palavras

Em algumas situações, esta junção de palavras gera metaplasmos que eliminam sons individuais ou sílabas inteiras. A ideia é a mesma, ou seja, demonstrar pressa, excitação ou ansiedade, ou, em outros casos, um elemento da linguagem coloquial ou uma gíria, mas a expressão resultante acaba sendo uma “nova palavra”, um neologismo sonoro, transferido para o texto da melhor forma possível. Um exemplo aparece na Figura 22.



Figura 22 – Junção de palavras com metaplasmo

A Figura 22 apresenta o que se pode, de certa maneira, chamar de um neologismo, visto que já se incorporou ao português coloquial falado, “prestenção”, derivado da expressão “presta atenção”. Possivelmente uma forma intermediária “prestatenção”, com o metaplasmo de crase dos dois fonemas /a/, gerou a forma final “prestenção”, com a supressão da sílaba “ta”, por meio do que poderíamos considerar o metaplasmo de haplogogia, com a supressão de uma “sílaba”, /ta/, se levarmos em conta o grupo de força *presta atenção*, que para o falante se coloca como uma sucessão de sílabas fônicas. Note-se ainda no primeiro balão da Figura 22 o uso coloquial, bastante frequente, da conjugação dos verbos, “tu *reúne* eles” e “[tu] *bota* os nomes”, em desacordo com a norma culta.

Mais um exemplo aparece na Figura 23. A expressão “Cala a boca” foi reduzida para um só vocábulo, com a crase dos dois sons vocálicos /a/ e com a retirada da pausa no grupo de força. Na verdade, na linguagem falada coloquial, especialmente em situações como a retratada no quadrinho, é assim mesmo que a expressão é pronunciada, sem pausa.



Figura 23 – Junção de palavras com metaplasmo

12.1.5 Sinais de Pontuação e Entoação

“Os sinais de pontuação ajudam a reconstituir a entoação que o autor pode ter pretendido para o seu texto, mas são muito pobres em relação à riquíssima gama de tons da voz humana.” (MARTINS, 2008, p. 87) De qualquer modo, as HQs tentam traduzir no texto as entoações desejadas por seus autores, por meio de diversas combinações de sinais de pontuação. A Figura 24 ilustra algumas dessas combinações: as reticências, para a hesitação; “?!”, para a surpresa; e o sinal duplo “!!” para a exclamação mais enfática. É claro que cada leitor pode interpretar essa combinação de sinais de pontuação de maneira diferente, mas em geral as emoções transmitidas são captadas facilmente.



Bleach, nº 4. Panini, 2007, p. 11.

Figura 24 – Pontuação e entoação

A Figura 25 combina as reticências, o ponto de interrogação e o de exclamação para transmitir uma situação de fala bem peculiar, num misto de surpresa e medo.



Bleach, nº 4. Panini, 2007, p. 65.

Figura 25 – Pontuação e entoação

Na Figura 26 temos as mesmas combinações citadas anteriormente (Figura 25) e, no quadrinho central de baixo, uma situação bastante comum nas histórias em quadrinhos: o balão com sinais de pontuação, trazendo para o leitor o que pensa a personagem (no caso da Figura 26, a interrogação somente). Na situação da Figura 26, a personagem não entende o que está acontecendo no momento, o que foi simbolizado pelo sinal de interrogação isolado dentro de um balão de fala. Trata-se de uma representação do que passa pela mente da personagem, mas também se pode imaginar algum tipo de

grunhido ou som, ou até mesmo expressão facial característica, que normalmente acompanha o sentimento expresso pelo(s) sinal(is) de pontuação.



Bleach, nº 4. Panini, 2007, p. 104.

Figura 26 – Pontuação e entoação

Aspecto curioso mas bastante comum nas HQs são os sinais de pontuação adicionados às onomatopeias. Em alguns casos, os sinais aparecem dentro do balão, ao lado da representação de algum som emitido pela personagem ou por alguma criatura (“argh”, “hum”); outras vezes aparecem diretamente ao lado da onomatopeia tradicional, fora do balão, como se pode ver na Figura 27.



Bleach, nº 4. Panini, 2007, p. 33.

Figura 27 – Pontuação e entoação

Vê-se que o recurso é bastante utilizado para traduzir emoções, como reconhece Martins (2008, p. 87): “Nas histórias em quadrinhos esses sinais aparecem em profusão, sendo, por vezes, o medo sugerido por pontos de exclamação tremidos. Se uma personagem permanece em silêncio, mas se quer indicar a sua expressão fisionômica, podem ser usados apenas esses sinais de afetividade.”

O acento de intensidade pode ser indicado nas HQs pela reduplicação de letras da sílaba tônica, o que leva o leitor a imaginar a sílaba pronunciada com intensidade e duração exageradas, produzindo assim efeitos de ênfase ou descarga emocional. Um, dentre os inúmeros exemplos existentes nas HQs,

aparece na Figura 28. O vocábulo “bad”, da expressão “a bad spirit”, foi grafado “baaad”, para enfatizar a intensidade e duração da pronúncia da vogal central da palavra. Trata-se do mesmo prosodema de duração observado anteriormente na Figura 16 (*gostooosa*).



Figura 28 – Reduplicação de letras

A reduplicação de letras também pode ser usada para indicar outros aspectos da fala. Veja-se a Figura 29.



Bleach, nº 4. Panini, 2007, p. 171.

Figura 29 – Reduplicação de letras

Em outras situações, as instâncias retratadas na Figura 29 poderiam indicar uma personagem que sofresse de gagueira. No caso do exemplo aqui reproduzido, as representações “E-Eu”, “P-Por”, “D-De...Desculpa”, “N-Não” e “D-Desculpa” indicam medo, susto, hesitação. Esta notação é bastante comum na tradução das HQs, especialmente das orientais.

12.2 Estilística da Palavra

12.2.1 Estrangeirismos

É notório o uso de estrangeirismos no português, fato, diga-se de passagem, alvo de muitas críticas pelos puristas do idioma. As HQs também fazem uso dos estrangeirismos, principalmente do inglês, por ser a maioria das histórias proveniente dos Estados Unidos e da Inglaterra, lembrando que alguns mangás são traduzidos para o português com base na tradução já feita para a língua inglesa. O que acontece nas HQs é basicamente o mesmo que acontece em outras situações, e por isso não vamos nos deter muito neste aspecto.

Na verdade, é melhor falarmos de neologismos, visto que, em sua forma original ou adaptados ao português, trata-se de vocábulos novos na língua. “Neologismo é, por definição, palavra, frase, expressão nova ou ainda, palavra antiga com sentido novo. Também, por definição, neologismo é a cunhagem de palavras novas. Além disso, o neologismo pode também ser fonético, fonêmico e sintático. O lexical é, contudo, o mais comum e produtivo.” (STEINBERG, 2003, p. 11) Uma vez que as línguas se renovam, embora muitas palavras permaneçam as mesmas, outras deixam de ser utilizadas, tornando-se arcaicas, e ainda outras são criadas pelos falantes de uma comunidade linguística. A esse processo de criação lexical dá-se o nome de *neologia*, e às palavras novas, *neologismos*. “O neologismo pode ser formado por mecanismos oriundos da própria língua, os processos autóctones, ou por itens léxicos provenientes de outros sistemas linguísticos. Na língua portuguesa, os dois recursos têm sido amplamente empregados, diacrônica e sincronicamente.” (ALVES, 1990, p. 5)

A rigor, e bem simplificada, podemos dividir os estrangeirismos em empréstimos e decalques. O empréstimo guarda, em diversos níveis de adequação à língua que o adota, as mesmas características que tinha em sua língua original: *software*, *brainstorming*, *futebol*, *abajur*; o decalque, por outro lado, utiliza palavras já existentes na língua de adoção, que adquirem novo sentido por influência do estrangeirismo: *salvar* (informática), *serviço* (tênis), *mala direta* (marketing). Por isso, usa-se atualmente o termo *ressemantização*, a reutilização do vocabulário já existente na língua, atribuindo-lhe novos sentidos (BIDERMAN). Vejamos uma definição mais elaborada para empréstimo e decalque.

Há *empréstimo linguístico* quando um falar A usa e acaba por integrar uma unidade ou um traço linguístico que existia precedentemente num falar B e que A não possuía; a unidade ou o traço emprestado são, por sua vez, chamados de *empréstimos*. O empréstimo é o fenômeno sociolinguístico mais importante em todos os contatos de línguas, isto é, de um modo geral, todas as vezes que existe um indivíduo apto a se servir total ou parcialmente de dois falares diferentes. O empréstimo liga-se necessariamente ao prestígio de que goza uma língua ou o povo que a fala (caráter melhorativo), ou então ao desprezo no qual ambos são tidos (caráter piorativo). (DUBOIS *et. al.*, p. 209-210)

Diz-se que há um *decalque linguístico* quando, para denominar uma noção nova ou um objeto novo, uma língua A (o português, p. ex.) traduz uma palavra simples ou composta, pertencente a uma língua B (francês, alemão, inglês, p. ex.) pela palavra simples correspondente que já existe na língua com outro sentido, ou por um termo composto, neologismo, formado dos elementos correspondentes aos da língua A. O decalque distingue-se do empréstimo propriamente dito, em que o termo estrangeiro é integrado tal qual à língua que o toma emprestado. Quando se trata de uma palavra simples, o decalque se manifesta por adicionar-se ao sentido corrente do termo um

“sentido” tomado à língua A pela língua B; assim, a palavra *realizar*, cujo sentido é “tornar real, efetivar”, vem sendo usada também no de “compreender, perceber bem” (*Ele “realizou” a situação*) por decalque do inglês *to realize*. (DUBOIS *et. al.* p. 165)

Um neologismo já incorporado à mitologia dos quadrinhos merece atenção. O vocábulo *bastardo* vem sendo usado já há décadas em filmes e HQs como tradução do inglês *bastard*. Embora a rigor o significado do inglês *bastard* seja primordialmente *bastardo* (filho ilegítimo), no inglês o termo é usado na linguagem coloquial como uma ofensa bastante eficaz em termos morais para os anglo-saxônicos. No português, entretanto, uma melhor tradução, neste contexto de ofensa pessoal, é *filho da mãe, maldito, safado*, como já foi visto no capítulo sobre a tradução das HQs (9.1). Em português, o termo *bastardo*, com o significado original de "filho ilegítimo", veio para o português por meio do francês antigo *bastard*, mas é preciso pesquisa mais aprofundada para verificar se o significado de que tratamos aqui veio diretamente do inglês ou do italiano, língua em que também é muito usado nas HQs. Pode-se considerar o termo *bastardo*, nessa acepção, como um decalque, pois a palavra *bastardo* já existia em português e adquiriu novo significado, ou seja, foi ressemantizada. A Figura 30 ilustra uma ocorrência da palavra. O exemplo é interessante porque a mulher usa a palavra como ofensa à personagem masculina, mas o homem responde, de maneira irônica, referindo-se ao significado original da palavra, o que nos leva a crer que neste caso a opção pelo termo possa ter sido proposital por parte do tradutor, para manter a ambiguidade do original.



52, vol. 6. Panini, 2007, p. 56.

Figura 30 – Influência do inglês

Os estrangeirismos, mormente aqueles oriundos do inglês, têm sido objeto de diversos estudos, e na grande maioria ficam restritos aos vocábulos ou expressões. No entanto, na sintaxe também se faz

sentir a influência do inglês, como ilustrado na Figura 31. A construção frasal “E esta sua dedução surgiu...?” é uma clara influência do inglês moderno, especialmente na fala coloquial. Nesta língua, tende-se a fazer uma pergunta partindo-se do que foi dito anteriormente pelo interlocutor, com a entonação ascendente do final da elocução (reticências no texto escrito) abrindo uma lacuna a ser preenchida pela resposta do interlocutor. Neste contexto, em geral a construção, no inglês, é usada de forma irônica, sarcástica, arrogante ou para traduzir um toque de humor.



A Tessaliada (parte 4), in Vertigo, nº 4. Panini, 2010, p. 62.

Figura 31 – Influência do inglês

É muito comum também no inglês coloquial moderno um uso semelhante, mas com predomínio do gerúndio, como, por exemplo, na hipotética conversa abaixo:

A: You don't have to hand in the report.

B: Meaning...?

A: Meaning that you're fired!

Já se está incorporando esta construção ao português, em algumas comunidades de fala. No exemplo acima, já se pode ouvir a seguinte conversa:

A: Não é necessário entregar o relatório.

B: Querendo dizer...?

A: Querendo dizer que você está despedido!

Para Martins (2008), “há expressividade quando o estrangeirismo dá à fala ou ao texto um toque de exotismo, quando contribui para dar autenticidade à referência a outras terras e outras gentes, ou ainda quando a palavra estrangeira, pela sua constituição sonora, parece mais motivada que a vernácula”. (p. 109) Dizer isso é partilhar das noções de Schleiermacher quanto a estrangeirização e domesticação. Para o autor, “ou bem o tradutor deixa o escritor o mais tranquilo possível e faz com que o leitor vá a seu encontro [estrangeirização], ou bem deixa o mais tranquilo possível o leitor e faz com que o escritor vá a seu encontro [domesticação]”. É necessário mais pesquisa na área para determinarmos se os estrangeirismos utilizados nas HQs são produto de uma decisão consciente do tradutor em prol da estrangeirização do texto, ou de um descuido na hora da tradução. O fato é que, dentro da “mitologia” das HQs, muitos desses estrangeirismos já se tornaram padrão e se repetem a todo momento.

Ainda existe neste começo de século XXI uma preocupação exacerbada, e a meu ver infundada, por parte dos puristas da língua portuguesa a respeito dos estrangeirismos, principalmente aqueles de origem inglesa. São diversos os argumentos contra e a favor, a discussão dos quais foge ao escopo deste trabalho. No entanto, de modo geral, como aponta Martins (2008), “atualmente é grande a tolerância com os termos estrangeiros, inevitáveis pela maior comunicação entre os povos”. (p. 111) No passado, a situação era bastante diferente, com menos tolerância, especialmente aos galicismos, ou seja, os estrangeirismos de origem francesa, como lembra a mesma autora: “No final do século XIX e nas primeiras décadas do XX, entretanto, a preocupação purista dos gramáticos e filólogos levava à condenação acerba dos estrangeirismos, particularmente os galicismos, por ser a influência francesa a que então dominava.” (p. 111) Vê-se então que essa tentativa de “evitar a deterioração da língua portuguesa por influência externa” por parte de pessoas que se arvoram o direito de “guardiães da língua” não é nova; no entanto, os estrangeirismos, seja em sua forma original, seja em forma adaptada para o português, estão bastante disseminados na fala e na escrita, culta e popular. As histórias em quadrinhos não fogem ao padrão e retratam o uso de tais vocábulos, por serem, como já se repetiu aqui mais de uma vez, produto da cultura de massas, produto esse elaborado de acordo com o momento em que vive a sociedade que o cria.

12.2.2 Gíria

Acolhida no século XX pela literatura como evocação dos meios populares dos grandes centros urbanos, a gíria, também encontrada na literatura infantil a partir de Monteiro Lobato, é bastante explorada, por sua expressividade e espontaneidade, nas histórias em quadrinhos.

Entre as linguagens especiais que evocam determinadas classes sociais ou grupos profissionais, é a gíria a que oferece maiores possibilidades expressivas, traços afetivos mais intensos. Diz Mattoso Câmara que a gíria assinala o estilo na linguagem popular, é o aspecto poético da linguagem falada. Dino Preti, que estudou a gíria em vários ensaios reunidos no livro *A Gíria e Outros Temas*, ressalta que a gíria tanto pode ser uma forma de defesa da população marginal, como uma manifestação de agressividade da juventude, um reflexo do conflito das gerações. O vocabulário inicialmente restrito a um grupo pode generalizar-se, passando então a fazer parte do dialeto social

popular. A necessidade de força expressiva faz que a linguagem gíria se renove constantemente, já que as expressões de uso intenso são sujeitas a rápido desgaste. (MARTINS, 2008, p. 117)



Figura 32

A Figura 32 apresenta diversas expressões coloquiais bem apropriadas às personagens, na verdade adolescentes: *tipo assim*, *deixa quieto*, *solta a mão*, *valeu*. Para reforçar a linguagem coloquial adolescente, nota-se a presença de metaplasmos em *cê* e *mó*; registre-se o uso de *você* na imagem de baixo (segundo balão, de cima para baixo), neste caso por extenso para conferir ênfase à palavra. Observa-se também a alternância de pronomes na conversa – *cê/você* e *tu* –, sendo que o uso de *tu*, contrariando a norma culta, adota o verbo na terceira pessoa do singular (*tu é*, *tu falou*). Identificamos também o uso do pretérito imperfeito pelo futuro do pretérito (*Acho que te preferia*), forma já consagrada na língua oral.

A Figura 33 apresenta o termo *chegados*, gíria para conhecidos, amigos, camaradas, ao lado do metaplasmo *pra*. Já a Figura 34 ilustra o uso do termo *armação* e o neologismo *psora*. Este último termo, metaplasmo de *professora*, é bem recente na língua; mais antigamente, o neologismo era *fessora*, que aparentemente vem sendo substituído por ou coexiste com *psora*.



NYX: Sem Volta. Panini, 2010, p. 37.

Figura 33



NYX: Sem Volta. Panini, 2010, p.. 36.

Figura 34

Na Figura 35, além da forma *grana*, lemos *sussa*, redução de *sossegada*. Este metaplasmo é interessante porque utiliza graficamente a vogal /u/, que é a vogal efetivamente pronunciada na primeira sílaba de *sossegada* (/sussegada/) em alguns dialetos do português brasileiro, em conjunto com a supressão das demais sílabas: *sossegada* > *sussa*. É importante notar que o sentido de *fica sussa* é o mesmo de *fica tranquila, deixa comigo*.



Figura 35

12.3 Estilística da Frase

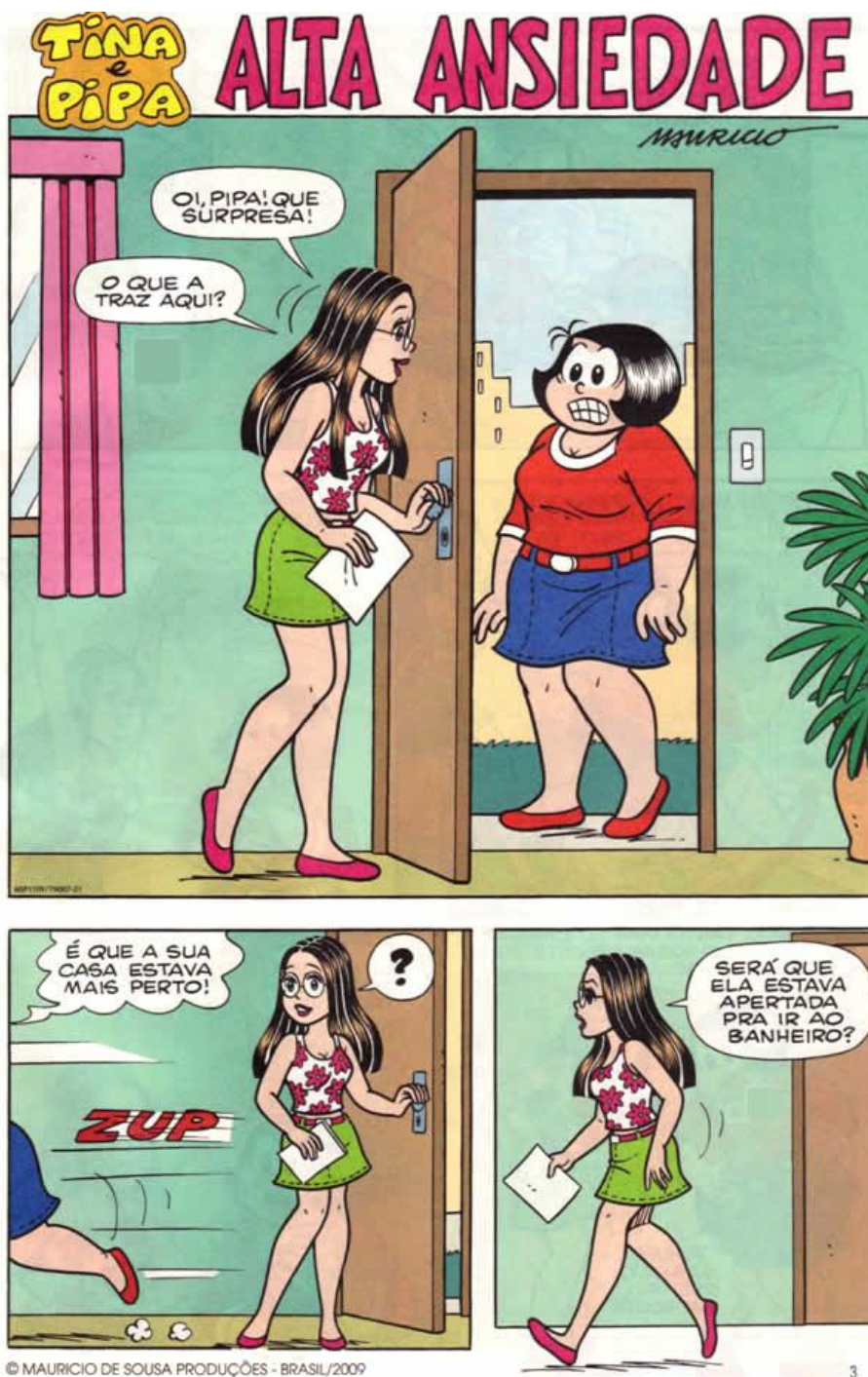
12.3.1 Combinação de níveis de fala

Sem querer nos aprofundar muito, a sociolinguística aponta variações nos níveis de fala dos indivíduos. Preti (2003) conceitua o registro formal e o registro coloquial da seguinte forma:

As *variações* quanto ao *uso* da linguagem pelo mesmo falante, em função das variações de situação, podem ser de duas espécies: *nível de fala* ou *registro formal*, empregado em *situações* de formalidade, com predominância da linguagem culta, comportamento mais tenso, mais refletido, incidência de vocabulário técnico; e *nível de fala* ou *registro coloquial*, para situações familiares, diálogos informais onde ocorre maior intimidade entre os falantes, com predominância de estruturas e vocabulário da linguagem popular, gíria e expressões obscenas ou de natureza afetiva.

O primeiro quadrinho da Figura 36 apresenta uma construção mais rebuscada, “O que a traz aqui?”, na fala da adolescente Tina. A mesma Tina, no último quadrinho, utiliza uma expressão mais

coloquial, com a redução da preposição *para*: “(...) pra ir ao banheiro”. Em princípio, pode-se argumentar que não é comum na linguagem dos adolescentes o tipo de construção utilizado por Tina no primeiro quadrinho; a fala soa um pouco artificial para a faixa etária, embora não seja de todo impossível. Além disso, esperar-se-ia de uma pessoa que utilizasse a construção mais formal do primeiro quadrinho a elocução completa da preposição *para* no último quadrinho. Há outros elementos de informalidade tais como “Oi, Pipa” (primeiro quadrinho), “É que” (segundo quadrinho) e “Será que” (terceiro quadrinho), que tornam a construção ligeiramente formal do primeiro quadrinho ainda mais destoante do conjunto da conversa.



Tina, nº 7, Panini, nov. 2009, p.. 3.

Figura 36 – Combinação de níveis de fala

12.3.2 Concordância

Concordância é o “ajustamento flexional entre palavras que se acham em determinadas relações sintáticas, a saber, sujeito e verbo, substantivo e adjetivo ou pronome adjetivo em função de adjunto ou de predicativo”. (MARTINS, 2008, p. 223) É, no entanto, além de fato gramatical, fato estilístico, por ser “mais rebelde à sistematização”. (MARTINS, 2008, p. 223) Nas histórias em quadrinhos, nota-se em determinadas situações especiais a utilização em larga escala do que Jesus Belo Galvão (*apud* MARTINS, 2008) caracteriza como concordância estilística, ou seja, “a que ultrapassa os limites da correção, a que atende a necessidades expressivas particulares, a que oferece a quem fala ou escreve possibilidades de escolha”. (p. 225). Um exemplo típico é a mistura de formas de segunda e terceira pessoas do singular.

Na imagem superior da Figura 37, a personagem alterna, na mesma elocução, o *tu* e o *você*, este reduzido para *cê*; o possessivo segue a segunda pessoa do singular: “*Cê* rouba meu corpo? / Eu sei como *teus* poderes funcionam. / *Tu* fica mais indefeso que um bebê.” Ainda na imagem superior, observa-se que a mesma personagem conjuga os verbos ora no imperativo de segunda pessoa (“*Não encosta nele.*”), ora na terceira pessoa do singular do presente do indicativo com valor de futuro (“*Cê rouba meu corpo?*”), ora no futuro do subjuntivo, na terceira pessoa do singular, concordando com o pronome de tratamento *você* (“*Se fizer isso*”), ora no presente do indicativo, na terceira pessoa do singular, como se concordando com *você*, mas com o pronome *tu* sendo utilizado (“*Tu fica*”). A personagem que fala na imagem inferior apresenta uma fala mais uniforme em termos de concordância: utiliza as formas *você/cê* com os verbos na terceira pessoa do singular e os possessivos acompanhando esta concordância (“*Talvez *cê* nunca mais possa proteger seu irmão.*” / “*IA acabar se perdendo... e ele, sem *você*, também.*”). Note-se ainda o uso do presente do subjuntivo (*possa*), construção um pouco mais rebuscada para a oralidade, em meio ao uso do metaplasmo *cê*.



Figura 37

A Figura 38 apresenta a forma "*Não te preocupe*", com o verbo conjugado na terceira pessoa do singular, embora o pronome utilizado seja de segunda. Ressalte-se ainda, para reforçar a oralidade, o metaplasmo *tá*.



Figura 38

A Figura 39 ilustra a alternância de *senhor* e *você*. De fato, embora a norma culta postulasse a repetição de *senhor* (ou a opção por *você* unicamente), nota-se que a forma *senhor* é utilizada como sinal de respeito, como uma forma isolada, sem repercussões morfossintáticas. A Figura 40 ilustra o mesmo fato, desta vez com a alternância *Sr. / Te*.



Figura 39 – *Planetary: Os Arqueólogos do Impossível*. Magazine Pixel n° 1, Pixel Media 2007, p. 86



Figura 40 – *Planetary: Os Arqueólogos do Impossível*. Magazine Pixel nº 1, Pixel Media 2007, p. 85

A construção da Figura 41 é bastante usada na oralidade, pela simplificação da regência; a forma utilizada ("*Tem mais alguém aqui que eu deva saber?*") é a simplificação de algo mais rebuscado, como, por exemplo, *Tem mais alguém aqui (de quem) (sobre quem) (a respeito de quem) eu deva saber?*



Figura 41 – *Planetary: Os Arqueólogos do Impossível*. Magazine Pixel nº 1, Pixel Media 2007, p. 89

12.3.3 Norma culta

Não é objetivo deste trabalho estudar a norma culta da língua portuguesa, nem postular seu uso – como chegou a ser praxe no passado – em todas as histórias em quadrinhos. Existe um fato inegável: visto que as HQs tenderão a registrar a oralidade, espera-se na maior parte das vezes o uso de uma linguagem mais coloquial, exceto em situações particulares, ditadas pelo próprio contexto da história em curso. Assim, por exigência do texto da HQ, uma personagem pode ser caracterizada como usuária do registro formal da língua. Em outras palavras, as HQs vão utilizar a forma linguística necessária a cada contexto específico, e é o jogo entre os níveis de fala nas HQs exatamente o que caracteriza as personagens em relação a seus contextos.

Já houve, e ainda há, restrições a determinadas situações de fala retratadas nas HQs, com professores, dentre outras pessoas, exigindo que as HQs, por serem potencialmente úteis ao ensino, registrassem o falar culto, ou, no mínimo, um texto sem gírias ou reduções. A meu ver, isto seria engessar e artificializar as HQs – o que de fato ocorreu no passado –, para não falar no cerceamento à liberdade artística de seus autores. Se usadas em sala de aula, cabe ao professor selecionar a HQ apropriada a sua faixa etária e ao conteúdo a ser apresentado, sem perder de vista que uma das grandes características das HQs é a oralidade, e, em grande parte, a informalidade. Vale lembrar que a personagem Chico Bento, de Maurício de Sousa, provocou polêmica na década de 1980, devido a seu falar típico caipira. Para muitos, suas HQs ensinavam as crianças a falarem errado. Hoje em dia, em princípio, o falar de Chico Bento já é aceito como característica da personagem, e em certa medida configura uma homenagem à cultura rural e aos membros de sua comunidade; não nos esqueçamos de que a roupa de Chico Bento tem as cores da bandeira nacional (amarelo e azul).

Não obstante, alguns comentários se fazem necessários para o caso de as HQs serem usadas em sala de aula, especialmente em cursos de língua portuguesa. De fato, o professor de língua portuguesa pode aproveitar falares diferentes, grafias e construções não aceitas pela norma culta para abordar questões como registros, falares regionais e as próprias regras gramaticais endossadas pela norma culta da língua. Muitas vezes, as HQs utilizam formas cuja grafia está em desacordo com a grafia oficial em vigor; outras vezes, registram o uso equivocado de certas palavras ou expressões, o que pode ocorrer devido à consagração destas formas por diferentes comunidades de fala.

A Figura 42 ilustra a confusão entre as formas *a princípio* (indicativa de fato ocorrido no passado) e *em princípio* (indicativa de início de argumentação), típica da língua oral. A rigor, parece que esta distinção, ao menos na linguagem oral, está caindo por terra, mas esta suposição precisa de mais investigação.



Figura 42

As formas *degladiarem* (Figura 43) e *possue* (Figura 44) deveriam ter sido grafadas, pelas regras ortográficas vigentes, respectivamente, como *digladiarem* e *possui*. Estes são “erros” comuns, mas provavelmente seriam corrigidos com uma revisão mais aprofundada antes da publicação da revista. Ainda que erros, podem se prestar ao estudo de variedades na forma escrita da língua, da mesma forma como se trabalham muitas vezes as variedades da língua oral.



Grimms Mangá: Novas Histórias, NewPop, 2009, p. 141.

Figura 43



Grimms Mangá: Novas Histórias, NewPop, 2009, p. 147.

Figura 44

Na Figura 45, vemos uma situação em que o próprio “erro” é utilizado como parte da história: o uso de *mim* por uma das personagens é criticado pela outra, mais atenta à correção gramatical. Na Figura 46, apresenta-se um equívoco bastante comum cometido pelos falantes do português, qual seja, o uso de *invés* no lugar de *ao invés*.



52, vol. 7. Panini, 2008, p. 17.

Figura 45



Grimms Mangá:
Novas Histórias,
NewPop, 2009, p. 93.

Figura 46

A série *Redescobrimdo o Brasil*, da Editora Brasiliense, contém pelo menos três livros que se prestam muito bem ao ensino de História do Brasil: *Olha lá o Brasil! E finalmente Portugal nos descobriu...* [Júlio José Chiavenatto e Miguel Paiva]; *Da colônia ao império: um Brasil para inglês ver* [Lilia Moritz Schwarcz e Miguel Paiva]; e *Cai o Império! República vou ver* [Lilia Moritz Schwarcz e Angeli]. Apresentam, de forma lúdica e humorística, no gênero quadrinhos, momentos importantes na história do Brasil. São excelentes para uso em sala de aula, como livro-texto ou como material de apoio

para as aulas de História, por exemplo. O professor precisa ficar atento, no entanto, para possíveis formas que saíram publicadas em desacordo com a norma culta vigente, o que de forma alguma empobrece os livros, mas que pode servir a propósitos pedagógicos outros, em termos de apontar variações no registro de vocábulos e estruturas da língua portuguesa. Um dos livros da série, *Cai o Império! República vou ver*, apresenta algumas instâncias, possivelmente devido à falta de revisão, que serão analisadas nas próximas figuras.



Figura 47 – *Cai o Império! República vou ver*. Brasiliense, 1983, p. 34 [Coleção Redescobrimdo o Brasil]

A Figura 47 ilustra o uso da forma *calvice*, no lugar de *calvície*, e o emprego da construção *Em todas boas casas do ramo*, com a omissão do artigo *as* ("*Em todas as boas casas do ramo*"). A Figura 48 apresenta problemas na concordância com o fracionário $\frac{3}{4}$. O texto registra "(...) já que $\frac{3}{4}$ da população paraguaia foi morta", quando deveríamos, pela norma culta, esperar "(...) já que $\frac{3}{4}$ da população paraguaia foram mortos".

O CONFLITO QUE,
SEGUNDO A ARGENTINA,
DEVERIA SER CURTO,
ACABOU DURANDO
5 ANOS E TOMOU
FEIÇÕES DE
UMA VERDADEIRA
CHACINA,
JÁ QUE 3/4
DA POPULAÇÃO
PARAGUAIÁ
FOI MORTA.



Figura 48 – *Cai o Império! República vou ver*. Brasiliense, 1983, p. 67 [Coleção Redescobrimdo o Brasil]

A Figura 49 aponta para um fato linguístico já corriqueiro, qual seja a regência, já abonada por alguns autores, do verbo *implicar* com a preposição *em* ("mas a defesa implica em guerra"). A rigor, no contexto da Figura 49, deveríamos ter a construção *implica guerra*, mas o uso vem consagrando a indistinção entre as duas regências, com privilégio da forma preposicionada.



Figura 49 – *Orbital*. Magazine Pixel nº 1, Pixel Media 2007, p. 66

Numa primeira análise do texto da Figura 50, pensar-se-ia que, em relação à norma culta, poderia haver algum problema com a construção "*deve ter sido um dos caras que tomavam absinto*"; no entanto, mesmo para a norma culta, a forma está correta, pela concordância atrativa. Por outro lado, o adjunto adnominal *de quem ouvi falar* talvez, para evitar possíveis ambiguidades, deveria ter sido colocado mais próximo do nome que modifica, *caras* (neste caso, a pontuação precisaria ser revista). É importante notar que não se trata aqui de caracterizar ou não este uso como erro, como certo ou errado; essa é mais uma das diversas características da oralidade, do discurso distenso; presta-se o exemplo, outrossim, à discussão de diferentes possibilidades de colocação.



Figura 50 – *Planetary: Os Arqueólogos do Impossível*. Magazine Pixel nº 1, Pixel Media 2007, p. 80

Uma discussão interessante pode ter início a partir da Figura 51, com a construção *pêga de surpresa*. Uma discussão sobre a norma culta abordaria as formas *pega* e *pegada*. Neste caso, o correto seria *pega* mesmo, por dar ideia de *ser pega*. É interessante notar que talvez a maioria das pessoas no Brasil use a vogal aberta nesta forma reduzida, *pega* (/é/), embora, ainda para a norma culta, ambas as pronúncias, *pega* (/ê/) e *pega* (/é/), sejam corretas. De qualquer forma, não há necessidade do acento circunflexo usado no texto da Figura 51, *pêga*, em função das regras ortográficas vigentes. Outra filigrana da norma culta pode ser apontada na construção *incapaz de esquivar-se*; os mais conservadores vão recomendar o uso do pronome junto à preposição, por ser por ela atraído: *incapaz de se esquivar*.



Figura 51 – *O Tigre e o Dragão*, nº 11. Panini 2007, p. 140

Antes de prosseguirmos, é preciso ressaltar que as editoras de histórias em quadrinhos atualmente tentam registrar as corretas ortografia e gramática da língua portuguesa, talvez num esforço de eliminar de vez o preconceito de outrora contra as HQs. A prova é a adoção, antes do prazo determinado oficialmente, do novo Acordo Ortográfico; as HQs, desde o final de 2009, já aderiram ao novo Acordo, o que facilita bastante seu uso em sala de aula, gerando a necessidade de professores e alunos se inteirarem das novas regras.

Destaquemos que as histórias em quadrinhos muitas vezes utilizam o que podemos chamar – sem julgamento de valor – de “infrações” à norma culta, basicamente por dois motivos: (1) para reproduzir na escrita os fatos da oralidade, e (2) caracterizar personagens de diferentes níveis culturais. Como já foi dito, nota-se a preocupação das editoras em, sempre que possível, não infringir regras gramaticais e ortográficas. Entretanto, às vezes isso ocorre.

Um dos raros exemplos é a *Bíblia em Mangá*, da Editora JBC, em dois volumes, *O Antigo Testamento* e *O Novo Testamento*. O objetivo do texto era reproduzir o falar culto encontrado nas Bíblias, mormente no tocante ao uso do imperativo de segunda pessoa do singular e plural. Na quase totalidade do texto dos dois volumes, registra-se uma infinidade de incorreções na conjugação dos verbos, problema que pode ser atribuído ao tradutor e/ou ao revisor. Neste caso, o fato empobreceu bastante o trabalho final, visto que algumas formas simplesmente inexitem na língua e outras aparecem conjugadas erradamente. Nunca é demais lembrar que não se trata aqui de apontar “erros de português”, mas no caso em pauta a ideia original era o falar culto, propósito este que não foi atingido.

A seguir veremos uma série de exemplos para ilustrar estas incoerências.



A Bíblia em Mangá: O Velho Testamento. JBC, 2008, p. 28.

Figura 52

Na Figura 52, no balão superior, o sintagma *entre tu e a mulher* deveria ter sido grafado como *entre ti e a mulher*, devido à preposição *entre*. O mesmo ocorre com o balão inferior, onde *eu exilo a tu e tua mulher do jardim* deveria ter sido registrado como *eu exilo a ti e tua mulher do jardim*, novamente devido a uma preposição, neste caso, *a*.



A Bíblia em Mangá: O Velho Testamento. JBC, 2008, p. 38.

Figura 53

Na Figura 53, no último quadrinho da direita, o trecho *não lhes fazeis mal* deveria ter o verbo na forma *fazei*, por ser esta a forma correta do imperativo na segunda pessoa do plural: *não lhes fazei mal*.



A Bíblia em Mangá: O Velho Testamento. JBC, 2008, p. 42.

Figura 54

O balão central da Figura 54 contém o sintagma *confias em mim*, quando deveria conter *confia em mim*, com a forma correta do imperativo. No quadrinho da direita, logo no início da fala ("Deixes que o povo te sirva"), notamos um erro na conjugação do verbo; deveríamos ter "*Deixa que o povo te sirva*". Este fato é interessante porque mais abaixo na mesma fala encontramos a forma correta (*abençoa*) em "*Abençoa a quem te abençoa*".



A Bíblia em Mangá: O Velho Testamento. JBC, 2008, p. 50.

Figura 55

O trecho "*Diga-lhe que deve libertar o meu povo*" do balão inferior da Figura 55 deveria ter grafado o verbo *dizer* como *diz* e não *diga*, para concordar com o trecho "*Eu vou te enviar ao faraó*", que contém uma forma de segunda pessoa do singular (*te*); teríamos, assim, "*Diz-lhe que deve libertar o meu povo*".



Figura 56

Na Figura 56, o balão inferior registra "*Vós israelitas estais obviamente desocupados se tendes tempo para enviareis estes homens santos ao faraó*". Para que houvesse paralelismo nas formas verbais utilizadas, deveríamos ter a forma *para enviar*, ou *para enviardes*. A Figura 57 aponta outra incongruência no tocante às formas verbais utilizadas. Em "*Judas, o que tens de fazer, fazei rápido*", para manter o paralelismo e a linguagem rebuscada, deveríamos encontrar "*Judas, o que tende de fazer, fazei rápido*".



A Bíblia em Mangá: O Novo Testamento. JBC, 2008, p. 39.

Figura 57

No balão central da Figura 58, a supor que a forma *Tu deves* está em paralelismo com a forma *Deus poupou tua vida*, ou seja, com prevalência da segunda pessoa do singular, a forma *Não temas* deveria ter sido grafada *Não teme*. A ser mantida a forma em terceira pessoa do singular, as alterações

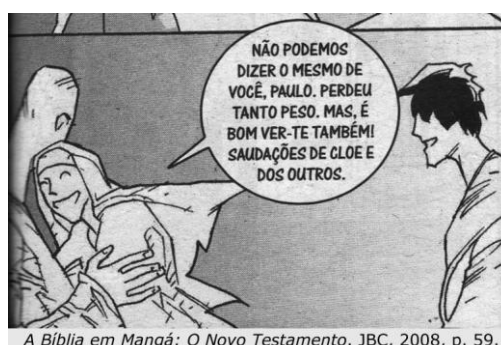
seriam mais profundas e descaracterizariam a linguagem mais sofisticada que permeia a história: *Não tema. Você deve ser julgado (...) Deus poupou sua vida.*



A Bíblia em Mangá: O Novo Testamento. JBC, 2008, p. 57.

Figura 58

Por fim, registre-se a "mistura" típica da linguagem oral da Figura 59, com o uso de "você" e "tu" no mesmo discurso, mas que, segundo a proposta da história em discussão, não se aplicaria. Segundo a norma culta, ou se diria *"Não podemos dizer o mesmo de você, Paulo. (...) Mas é bom ver você/vê-lo (...)"*, ou se diria *"Não podemos dizer o mesmo de ti, Paulo. (...) Mas é bom te ver / ver-te (...)"*.



A Bíblia em Mangá: O Novo Testamento. JBC, 2008, p. 59.

Figura 59

12.3.4 Português de Portugal

Caso raro, mas existente, é quando uma editora lança no Brasil uma HQ que foi escrita em outra língua e traduzida para o português de Portugal. Talvez por economia ou por rapidez, a prática não descaracteriza a HQ em si e não depõe contra ela, mas pode causar estranheza aos leitores brasileiros. É o que aconteceu com a série *Aquablue*, dos franceses Thierry Cailleteau (roteiro), Olivier Vatine (desenhos) e Christophe Araldi (cores). O site Universo HQ resume bem o problema:

Vale destacar um ponto curioso da revista, que é a tradução de Léo Schlafman. Ela é boa, mas a utilização de palavras pouco usuais (chalupa, féretro, catres, melindrá-los) e de referências francesas fiéis ao original, mas incompreensíveis à maioria por aqui (por exemplo, quando Dupré chama Cybot por "Moulinex", que é uma marca de eletrodomésticos francesa – merecendo, ao menos, uma nota de rodapé) tornam a leitura estranha, parecendo, por vezes, que foi produzida versando o português lusitano. Nada, no entanto, que comprometa. [Universo HQ; Disponível em: <http://www.universohq.com/quadrinhos/2005/review_aquablue1.cfm>. Acesso em: 19 maio 2010.]

As figuras a seguir ilustram alguns exemplos de palavras, expressões e mesmo construções que não são usadas no Brasil, como *Com a breca* (Figura 60), *Estou percebendo-o* (Figura 61), *ponta direita* (Figura 62), *Eles já atiram! Esperavam-nos!* (Figura 63), *Terminado* [equivalente no Brasil a *Câmbio*, ou *Positivo*] (figuras 64 e 65), e *cabecilhas* (Figura 66).



Figura 60 – *Aquablue*, Nº 4. Ediouro, 2005, p. 12



Figura 61 – *Aquablue*, Nº 4. Ediouro, 2005, p. 9



Figura 62 – Aquablue, Nº 4. Ediouro, 2005, p. 22



Figura 63 – Aquablue, Nº 4. Ediouro, 2005, p. 18



Figura 64 – *Aquablue*, Nº 4. Ediouro, 2005, p. 46



Figura 65 – *Aquablue*, Nº 4. Ediouro, 2005, p. 41



Figura 66 – *Aquablue*, Nº 4. Ediouro, 2005, p. 28

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVES, Ieda Maria. **Neologismo: Criação Lexical**. São Paulo: Editora Ática, 1990.
- BIDERMAN, Maria Tereza Camargo. **O conhecimento, a terminologia e o dicionário**. Revista Ciência e Cultura, vol. 58, nº 2, São Paulo, abril/junho de 2006. Disponível em: <http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252006000200014&Ing=en&nrm=iso>. Acesso em: 17 abr. 2010.
- CÂMARA JR., Joaquim Mattoso. **Contribuição à Estilística Portuguesa**. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 2004.
- COUTINHO, Ismael de Lima. **Gramática Histórica**. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1976.
- DUBOIS, Jean et al. **Dicionário de Linguística**. São Paulo: Editora Cultrix.
- MARTINS, Nilce Sant'Anna. **Introdução à Estilística**. São Paulo: Edusp, 2008.
- PRETI, Dino. **Sociolinguística: Os Níveis de Fala**. São Paulo: Edusp, 2003.
- RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.
- SCHLEIERMACHER, Friedrich E. D. **Sobre os diferentes métodos de traduzir**. Tradução de Celso R. Braidá. Florianópolis: Rocca Brayde Edições, 2005. [versão digital] Disponível em: <<http://www.cfh.ufsc.br/~braidá/schleiermacher.pdf>>. Acesso em: 26 mar. 2010.
- STEINBERG, Martha. **Neologismos de Língua Inglesa**. São Paulo: Editora Nova Alexandria, 2007.