

# Sinais de pontuação desacompanhados em quadrinhos

## Unaccompanied punctuation marks in comics

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

Universidade Federal de Rondônia



10.11606/2316-9877.2023.v11.e213371

### Resumo

Ponto de interrogação, ponto de exclamação e reticências são sinais de pontuação que podem ocorrer isoladamente (em balões de fala, balões de pensamento ou ancorados na imagem) nos quadrinhos. Nosso *corpus* principal é formado pelas tirinhas de *Yehuda Moon & the Kickstand Cyclery* porque notamos um uso constante desses sinais de pontuação desacompanhados. Como contraponto, recorreremos a *The essential Calvin and Hobbes* (1988) de Bill Watterson e *Deus 1, 2 e 3* de Laerte. Contrastando esses *corpora*, perceberemos preferências pontuatórias. Cohn (2013) concebe esses sinais desacompanhados como *upfixes* (afixos), o que colocamos em discussão com base na formalização dos sinais de pontuação de Dahlet (2002; 2006) e Kleppa (2023) e na concepção de multimodalidade dos quadrinhos de Gedin (2019).

**Palavras-chave:** Sinais de pontuação. História em quadrinhos. Multimodalidade.

### Abstract

Question mark, exclamation mark, and ellipses are punctuation marks that can occur solo in comics (either in speech balloons, thought bubbles, or anchored to the image). Our main *corpus* is formed by the comic strips of *Yehuda Moon & the Kickstand Cyclery* because we noticed a constant use of these unaccompanied punctuation marks. As a contrast, we turn to *The essential Calvin and Hobbes* (1988) by Bill Watterson and *Deus 1, 2 and 3* by Laerte. Comparing these *corpora*, we will perceive punctual preferences. Cohn (2013) conceives these unaccompanied signs as *upfixes* (affixes), which we discuss based on the formalization of punctuation marks by Dahlet (2002; 2006) and Kleppa (2023) and Gedin's conception of multimodality in comics (2019).

**Keywords:** Punctuation marks. Comics. Multimodality.

### Introdução

O texto nos quadrinhos é descrito por Mesquita Prestes (2005) como sendo constituído principalmente de períodos simples em ordem direta. Para Crystal

---

<sup>1</sup> Professora de Linguística na Universidade Federal de Rondônia (UNIR) e requisitada pelo Ministério dos Povos Indígenas, onde atua como assessora técnica no Departamento de Línguas e Memórias Indígenas. Graduada em Letras-Linguística pela Universidade de São Paulo (USP) e mestre e doutora em Linguística pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0317-9440>. Email: kleppa@unir.br.

(2015), pontuação tem relação com o volume de texto: quanto menos (complexo o) texto, menor é a necessidade de pontuar. Essa máxima se aplica especialmente bem aos sinais internos à sentença (por exemplo a vírgula). Sinais finalizadores (como, por exemplo, exclamação, interrogação e reticências) são mais presentes nos textos dos quadrinhos que outros sinais (como, por exemplo, dois pontos, parênteses ou travessão). Segundo a autora:

[...] a tendência da estrutura frasal nas histórias em quadrinhos analisadas é a da frase curta, bem apropriada a tal gênero de texto, em que a palavra é aliada da imagem e cuja leitura, na grande maioria das vezes, é feita para o entretenimento, devendo, então, permitir uma leitura mais rápida e fluida. A pontuação final, por conseguinte, é de grande importância nesses textos, sendo interessante reforçar o uso bastante recorrente de pontos de exclamação [...]. (Mesquita Prestes, 2005, p. 537)

É característica dos quadrinhos o uso de sinais de pontuação (apenas exclamação, reticências e interrogação) desacompanhados (independentemente de palavras, ocorrendo sozinhos em balões de fala) de forma avulsa, combinada ou reiterada. Estes sinais não figuram desacompanhados de palavras em qualquer lugar (nas legendas, por exemplo, eles não são esperados, figurando apenas em balões ou perto da cabeça de personagens) e podem não ser considerados essenciais.

O presente texto visa discutir tanto sua função quando desacompanhados de palavras quanto o lugar em que [!], [?] e [...] aparecem nos quadrinhos. Na próxima seção nos aproximaremos mais de uma sistematização dos sinais de pontuação para em seguida discutir os lugares em que podem ser observados.

## **1 – Analogia aos gestos**

Na literatura especializada sobre sinais de pontuação (Dahlet, 2002, 2006; Numberg, 1990; Bredel, 2020; Kleppa, 2019, 2023), os autores concordam que estes sinais gráficos possuem, na escrita, função metalinguística, ou seja, incidem sobre as unidades textuais eles que separam, delimitam ou marcam. Mais especificamente em relação aos três sinais que nos interessam, Dahlet (2002) oferece uma categorização funcional de [!], [?] e [...] que os considera

como “marcadores de modalidade enunciativa”. Para Kleppa (2023), os sinais de pontuação são símbolos linguísticos marcadores de fronteiras textuais e sintáticas. Desacompanhados, estes sinais não incidem em fronteiras – porque não há texto ou sentença a ser delimitada – mas representariam uma projeção metonímica em que o sinal representa o gesto enunciativo (de perguntar, exclamar ou hesitar).

Não exercendo função sintática, mas uma função enunciativo-discursiva de “marcar modalidade enunciativa”, esses três sinais salientam posturas enunciativas – o modo como o enunciador (personagem) se coloca: ao fazer uma pergunta, o enunciador/redator assume a posição de não saber e transfere a responsabilidade de procurar a resposta ao interlocutor/leitor (Bredel, 2020). Para a autora, tanto o ponto de interrogação como o ponto de exclamação indicam processamentos epistêmicos do enunciador: ao usar a interrogação, o enunciador mostra que não sabe algo; ao usar a exclamação, o enunciador mostra que calcula o que o interlocutor sabe e marca o seu enunciado (como se o sublinhasse ou pintasse em cores). O ponto de exclamação aponta para diferentes intenções (exclamação, imperativo, indignação etc.) do autor, mas em primeiro lugar instancia o enunciador no texto. Enquanto as exclamações inflacionam afetos, as reticências abrem crédito: o autor deixa faltar agora e confia que a lacuna será preenchida pelo interlocutor/leitor depois (Gregory, 2017). As reticências marcam a presença da ausência, por isso seu valor não é predeterminado: marcam algo não acessível ou não expresso. As reticências retiram do autor a soberania de sua afirmação e transferem para o interlocutor/leitor as possibilidades de interpretação do sinal (ABBT, 2009).

Nos quadrinhos, temos três sinais de pontuação (e apenas esses três) ocorrendo independentemente do texto porque eles representam gestos enunciativos via projeção metonímica. No caso da metáfora, ocorre uma comparação entre dois domínios cognitivos que compartilham um traço em comum. No caso da metonímia, a relação é de contiguidade: uma característica se estende para outro nível, como se dá na relação parte-todo, em que uma parte (!) representa o todo (exaltação). O sinal de pontuação (metalinguístico na escrita comum) passa a ter valor referencial (representa um gesto convencionalizado).

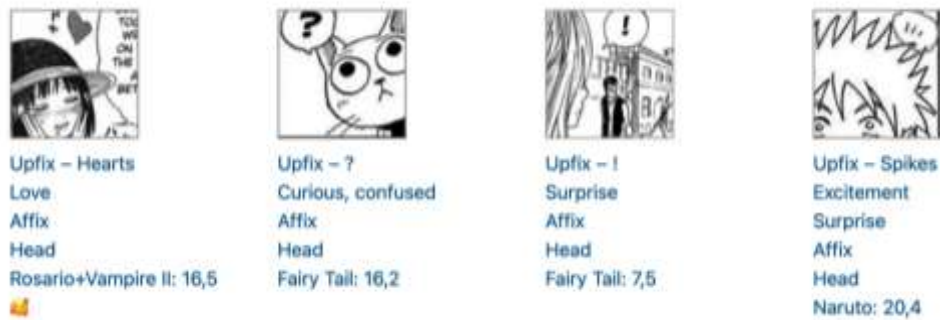
A analogia com os gestos parece produtiva no sentido de lembrarmos que a tipologia gestual compreende tanto gestos que não significam em si, apenas

acompanham (mãos abanando) a fala (marcando-a); como gestos que possuem um significado convencionalizado, chamados de *emblema* (Cirillo, 2019) – tal como é o sinal de OK, que pode ser usado referencialmente, sem o apoio das palavras que transmitam a mensagem codificada no gesto, ou não. Se compararmos o gesto de aspear (em geral, levantando ambas as mãos na altura do rosto ou ombro e contraindo duas vezes o indicador e médio de cada mão) com os sinais desacompanhados nos quadrinhos, perceberemos que [!], [?] e [...] podem figurar independentemente de palavras em balões de fala ou pensamento, mas as aspas não podem ser gestualizadas sem que se diga algo a ser colocado entre aspas. Novamente temos que [!], [?] e [...] assumem valor referencial.

Como contraponto à analogia dos sinais de pontuação como emblemas (gestos), analisaremos a proposta de Cohn; Murthy e Foulsham (2016) de que os sinais de pontuação compõem uma “morfologia visual”. Para Cohn (2023 - na aba Manga Morphology do *site* de seu laboratório), balões de fala que contêm apenas um ponto de interrogação são considerados *upfixes* que expressam confusão e/ou curiosidade, ao passo que balões de fala que contêm apenas um ponto de exclamação expressam surpresa.

Para descrever em maiores detalhes a “morfologia visual” que expressa emoções, Cohn (2013) concentra sua atenção na composição das imagens para descrever tipos de elementos e operações na formação de sentidos que expressam emoções: (i) *afixação* (inserção de gotas de suor, marcas de rubor, ar que sai da boca num suspiro) que, quando se dá acima da cabeça do personagem, são designados como *upfixes* (corações para indicar amor, a lâmpada para ideia genial e exemplos na Figura 1); (ii) *substituição* de unidades (especialmente quando os olhos são desenhados como espirais, pontos pretos ou vazios etc.); (iii) *acréscimos* (de orelhas de gato, dentes afiados) para expressar vergonha ou raiva; (iv) *reduplicação* (da cabeça ou mãos) para expressar agitação ou movimento; e (v) *fundo* (escuro, florido, cintilante) para ressaltar as emoções da personagem.

Figura 1 - Manga Morphology



Fonte: Disponível em: <https://www.visuallanguagelab.com/jvl> Acesso em 05.06.2023

Discordamos da classificação de Cohn por dois motivos: em primeiro lugar, porque não entendemos os sinais de pontuação como componentes das imagens (não poderiam ocupar o lugar dos olhos, boca ou mãos), mas sim como elementos linguísticos que essencialmente acompanham as palavras (os sinais de pontuação são originários da escrita); e em segundo lugar porque não acreditamos que os sinais de pontuação expressam emoções, já que perguntas, exclamações e omissão não são exatamente emoções. Ódio, raiva, irritação, tensão, alívio, alegria, tristeza, remorso, culpa, vergonha, insegurança, timidez, medo, perplexidade, solidão, tédio, entusiasmo, euforia, decepção, frustração, inveja, desejo, orgulho e gratidão são exemplos aleatórios de emoções, sentimentos.

Sinais de pontuação não são palavras, nem imagens (não equivalem, portanto, a corações, lâmpadas ou outros símbolos) e não correspondem nem a emoções, nem a sons na fala: “Com efeito, o sinal de pontuação é, com a disposição na página, o que há de mais escrito (lembramos que ele não possui correspondência fonemática)” (Dahlet, 2006, p. 300). Enquanto as letras (ou suas combinações) são convenções que pretendem representar sons, os sinais de pontuação não têm pronúncia (Flusser, 1965). Nesse sentido, a reiteração de um mesmo sinal (a exclamação, por exemplo) ao final de uma sentença não é interpretada como sendo subordinada a fenômenos prosódicos, mas uma materialização da iconicidade para fins de intensificação de expressividade (Dürrenmatt, 2011). Bem como os gestos (faciais ou manuais) que acompanham a fala não são essenciais, apenas enfatizam o que é dito.

Por fim, para Dahlet (2006), a função dos sinais de pontuação muda conforme o contexto dialogal ou monologal: interrogações num diálogo entre personagens não transferem a dúvida ao leitor, mas ao personagem; reticências

ao fim de uma fala indicam interrupção pelo outro envolvido no diálogo; exclamações num diálogo são dirigidas ao interlocutor, não apontam para um mero transbordamento do narrador. O objetivo deste artigo é discutir o estatuto de [?], [!] e [...] desacompanhados (tanto em balões de fala como ancorados na imagem) e como interagem com os elementos gráficos nos quadrinhos.

## 2 – De que é feita a multimodalidade dos quadrinhos?

Para descrever a junção de imagens com texto, Jacques Dürrenmatt (2011) refere-se a um “espaço pictivo-escritivo” nos quadrinhos. Mas há algo a mais nessa forma de arte: além das palavras e das imagens, há uma estrutura convencionalizada que leva o leitor de um quadro a outro, de um bloco de texto a outro. David Gedin (2019) brinca com a ideia de histórias em quadrinhos sem palavras e de histórias em quadrinhos sem imagens. Ambos os tipos dependem de soluções gráficas para serem viáveis: deve haver uma sequência graficamente legível (quadros); e especialmente para aquelas histórias em quadrinhos sem imagens, deve haver uma convenção visual sobre os espaços em que as palavras podem aparecer. A essa infraestrutura gráfica Gedin (2019) chama de *format codings*.

Assumimos, portanto, que histórias em quadrinhos são estruturadas a partir da combinação de três elementos: texto, imagens e *format codings*. Se essas “codificações de formato” correspondem à infraestrutura dos quadrinhos – diferentes de imagens e palavras, mas “carregando-as” – então estamos tratando do layout dos quadros, da sequência das imagens e das molduras destinadas ao texto: balões de fala, de pensamento, caixas de legenda e molduras ou tipografia diferenciada para efeitos sonoros.

O discurso direto dos personagens é emoldurado por balões de fala; o que não é dito – e portanto não é acessível aos personagens na cena, apenas ao leitor dos quadrinhos – é emoldurado por bolhas de pensamento ou balões telepáticos (sem cauda que aponte para a boca ou cabeça de quem produz o texto).

Já os efeitos sonoros nos quadrinhos podem ser divididos, em nossa observação, em: corporais (transcrição da risada, surpresa, dor etc.); imitativos (ecoando sons ambiente) ou descritivos (o gesto que gera o som é descrito: *soco!* ao invés de *pá!*). Os efeitos sonoros corporais são emitidos por um

personagem (humano ou não) e, portanto, costumam ser acomodados em balões de fala. Os imitativos e descritivos não costumam ser emoldurados por balões, mas são ancorados diretamente na cena/imagem. O que diferencia os efeitos sonoros dos outros textos é (além da ausência de moldura) a fonte em que são escritos: colorida, estilizada, de outra família tipográfica e maior ou menor que a fonte escolhida para os diálogos.

Por último, mas não menos importante, no que diz respeito às palavras ligadas ao conteúdo visual de uma cena, há também palavras ancoradas na cena que descrevem movimentos: em vez de desenhar uma sequência em que um objeto é movido, o artista refere-se ao movimento por meio de um rótulo que o descreve (Bell, 2008). Esta descrição de movimento não vem emoldurada, mas é diretamente ancorada na cena – o que não significa que seja acessível aos personagens. Como a palavra não representa um som (onomatopeia), mas um movimento, ela é invisível aos personagens na cena. Veremos que a mesma lógica se aplica aos sinais de pontuação ancorados na cena: por serem gráficos, são inacessíveis ao interlocutor do personagem.

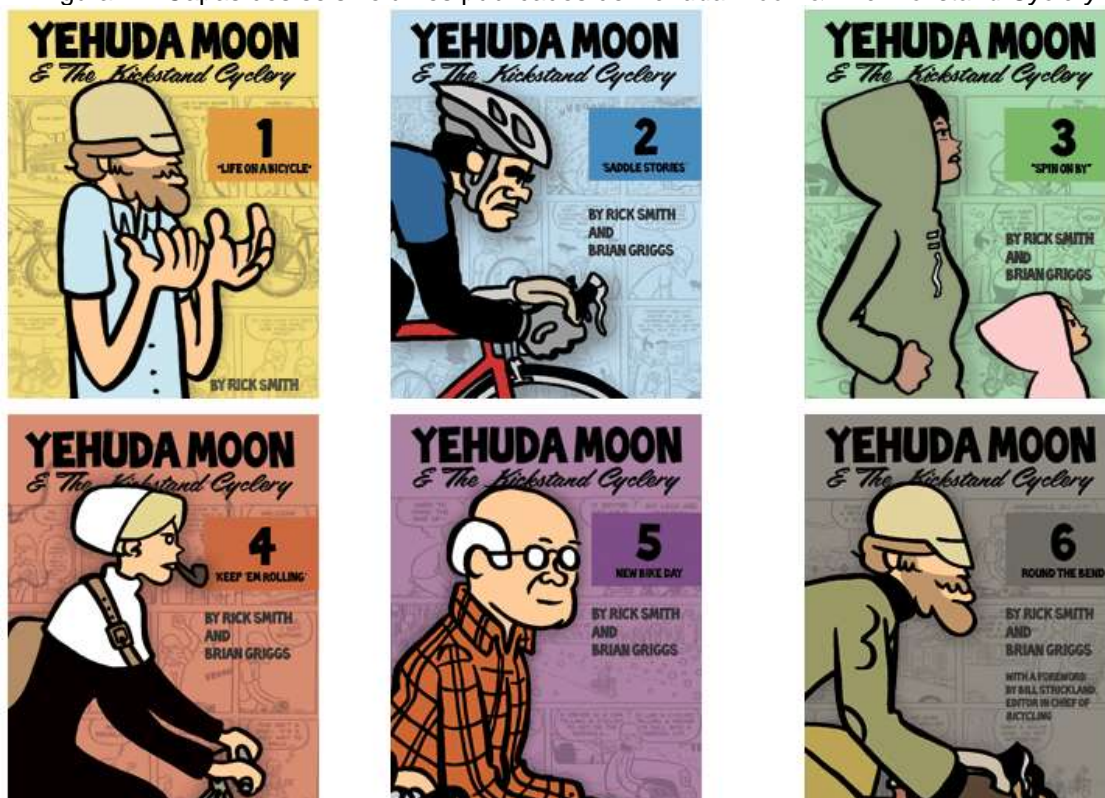
Em suma, nos quadrinhos, são os *format codings* (balão de diálogo, caixa de legenda, tipografia diferenciada) que assumem a diferenciação entre texto monologal (dirigido ao leitor) e dialogal (entre os personagens). Ou seja, mesmo que os *format codings* sejam gráficos em sua natureza, funcionam como uma membrana que separa o texto numa camada acessível aos personagens (discurso direto, efeitos sonoros) da camada acessível apenas ao leitor (balões de pensamento, legendas, descrições de movimento). Como veremos, os sinais de pontuação desacompanhados figuram em lugares reservados às palavras: seja no balão de fala ou de pensamento, seja no lugar destinado aos efeitos sonoros/descrição de movimento.

### 3 – Metodologia

Tomamos como objeto central de análise as tiras de *Yehuda Moon & The Kickstand Cyclery* de Rick Smith e Brian Griggs (2011, 2012a, 2012b, 2012c, 2013 e 2016). Trata-se de quadrinhos independentes, produzidos por dois ciclistas canadenses que retratam o cotidiano de uma bicicletaria. Os personagens principais são os sócios da bicicletaria, Yehuda Moon e Joe King,

que têm posturas antagônicas em relação à bicicleta: para Yehuda, é um meio de transporte (mesmo na neve, chuva, escuridão) e para Joe é esporte (interessam-lhe acessórios, materiais, campeonatos). Somando todas as tiras publicadas (cuja extensão varia entre 1 e 4 quadros), chegamos ao total de 1.848 tiras publicadas entre 2008 e 2017 na *webcomic* *yehudamoon.com*. e posteriormente compiladas em seis volumes de material impresso (figura 2).

Figura 2 – Capas dos seis volumes publicados de *Yehuda Moon & The Kickstand Cyclery*



Fonte: Disponível em: <https://yehudamoon.com/shop/>. Acesso em: 09 out. 2023.

Atentamos para os sinais de pontuação desacompanhados (de palavras ou outros sinais) nos quadrinhos impressos porque percebemos que seu uso é recorrente ao longo dos seis volumes, como demonstrado na tabela 1.

Tabela 1: Ocorrências dos sinais avulsos em *Yehuda Moon & the Kickstand Cyclery*

	Vol 1	Vol 2	Vol 3	Vol 4	Vol 5	Vol 6	Total
!	22	7	15	20	7	5	76
?	7	11	8	8	12	6	52
...	4	9	13	8	3	2	39

Fonte: Elaborado pela autora.



A tabela mostra o número de ocorrências de cada sinal de pontuação desacompanhado avulso em cada um dos seis volumes impressos. Registramos ainda neste *corpus* ocorrências de repetições de um mesmo sinal [!!!] desacompanhado em balão de fala (2 ocorrências) e a combinação de dois desses sinais: [?!] (4 ocorrências) e [...!] (1 ocorrência apenas).

Como contraponto aos quadrinhos de Yehuda Moon, tomamos *The essential Calvin and Hobbes* (figura 3) de Bill Watterson (1988). Trata-se de uma coletânea de Calvin e Haroldo que soma 796 tiras. O último contraponto é a partir dos quadrinhos de Laerte (2003a, 2003b, 2005) sobre *Deus* (volumes 1 a 3, totalizando 308 tiras, figura 4). Enquanto em *Calvin e Haroldo* não ocorre a combinação de dois ou mais sinais de pontuação desacompanhados de palavras, Laerte não reitera o mesmo sinal, apenas faz combinações: [?!] (1 ocorrência) e [...!?] (1 ocorrência).

Figuras 3 e 4 – Capas de *The essential Calvin and Hobbes* e *Deus*, v. 1-3



Fontes: Imagens disponíveis na internet

Conforme mostra a Tabela 2, a variedade de sinais desacompanhados avulsos é menor nesses *corpora* e percebemos clara preferência em *Calvin e Haroldo* pelas exclamações avulsas – e, em *Deus*, pelas interrogações avulsas:

Tabela 2: Ocorrências dos sinais desacompanhados avulsos em *The essential Calvin and Hobbes* de Bill Watterson e *Deus* de Laerte

	Calvin and Hobbes	Deus
!	6	-
?	1	4

Fonte: Elaborado pela autora

Esses dados nos mostram que o recurso dos sinais desacompanhados é comum nos quadrinhos: o que diferencia um autor do outro é a distribuição e frequência de uso. Na próxima seção, analisamos mais detalhadamente os sinais desacompanhados avulsos. Nas duas seções subsequentes, nos debruçaremos sobre sinais repetidos e combinados nos *corpora*.

#### 4 – Sinais de pontuação desacompanhados avulsos

Rick Smith e Brian Griggs não alocam sinais de pontuação desacompanhados em balões de pensamento, apenas em balões de fala – mesmo que a cauda do balão aponte para a cabeça de quem fez voto de silêncio (figura 7) ou para um pneu de bicicleta (figura 8).

Na figura 5, Yehuda e Joe pedalam para o trabalho (a bicicletaria) de manhã. No segundo quadro, Joe boceja (o trajeto é sempre o mesmo). No terceiro quadro, Yehuda é surpreendido por um buraco na via (anunciado no último quadro). A surpresa de Yehuda, que some do terceiro quadro, é expressa através da exclamação. Joe igualmente é surpreendido, mas ainda precisa entender o que aconteceu ao companheiro: sua surpresa é expressa através da interrogação. Podemos dizer que Joe dirige a sua interrogação (não ao leitor, mas) a Yehuda. Apesar de ser convencionado nos quadrinhos que balões de fala reproduzem o discurso direto dos personagens, como não há palavras acompanhando esses sinais de pontuação, imaginamos que o personagem não esteja emitindo sons, já que os sinais de pontuação não possuem equivalente sonoro.

Figura 5 - Diálogo de sinais desacompanhados entre Yehuda e Joe



Fonte: Smith; Griggs, 2011, p. 26. Acervo pessoal.

Na figura 6, Yehuda acompanha o aumento do preço da gasolina nos dois primeiros quadros e demonstra uma postura reticente no terceiro quadro, quando percebe, além do aumento do preço do combustível, a aproximação de uma figura conhecida. As reticências são dirigidas ao ciclista: Yehuda espera por ele, passa-lhe a palavra. No último quadro, um ciclista esportivo (que a princípio somente treina na bicicleta, mas não se movimenta na cidade por meio desse modal) se aproxima de Yehuda e o cumprimenta.

Figura 6 - Reticências desacompanhadas em balão de fala



Fonte: Smith; Griggs, 2011, p. 31. Acervo pessoal.

Yehuda e Joe trabalham na bicicletaria, mas quem produz os quadros das bicicletas são os *shakers*, que vivem afastados e formam uma comunidade religiosa. Brother Pilot, como se vê no segundo quadro da figura 7, apenas escreve, não se comunica por voz em virtude do voto de silêncio feito. A esse personagem que não fala são atribuídos dois balões de fala contendo reticências. Ao colocar reticências em balões de fala, os quadrinistas incluem o personagem na interação verbal: Brother Concord responde a cada reticências de Brother Pilot, interrompendo seu gesto enunciativo (indicado, no primeiro quadro, pelo indicador de Pilot levantado). As reticências não apontam para emoções ou sons do personagem que as produz, mas para uma postura assumida no diálogo: ele é suprimido pelo seu interlocutor.

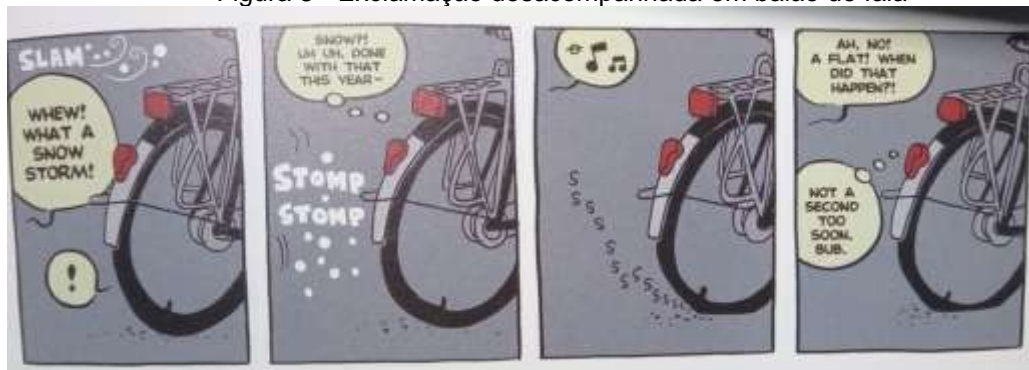
Figura 7 - Reticências desacompanhadas em balão de fala



Fonte: Smith; Griggs, 2012a, p. 50. Acervo pessoal

Num quadrinho centrado na bicicletaria, a bicicleta também é uma personagem. Na figura 8, o pneu se recusa a sair na neve. Essa atitude é evidenciada no primeiro quadro em resposta à fala de Yehuda que comenta o tempo. O que segue são balões de pensamento em que o pneu justifica o autoesvaziamento. Os quadrinistas poderiam ter colocado a exclamação desacompanhada num balão de pensamento, como o restante do texto que emana no pneu, mas optaram por manter sinais de pontuação desacompanhados em balões de fala.

Figura 8 - Exclamação desacompanhada em balão de fala



Fonte:

Smith; Griggs, 2012a, p. 29. Acervo pessoal

Notamos que os quadrinistas alocaram todos os sinais de pontuação desacompanhados avulsos em balões de fala – exceto um: registramos uma ocorrência de reticências inerentes à imagem, acompanhando um efeito sonoro. Na figura 9, observamos que Thistle hesita antes de apertar o botão do aparelho que tem na mão – que aciona os freios da bicicleta que Yehuda está pedalando. Como as reticências estão anotadas acima do efeito sonoro e lemos da esquerda para a direita e de cima para baixo, interpretamos que as reticências estão relacionadas com o gesto/efeito sonoro do aperto de botão. O som (tap) pode

ser acessível ao Yehuda, mas as reticências, por serem símbolos gráficos, são legíveis apenas pelo leitor dos quadrinhos.

Figura 9 - Reticências avulsas em efeito sonoro



Fonte: Smith; Griggs, 2012c, p. 22. Acervo pessoal.

Quando Bill Watterson (1988) recorre a sinais de pontuação desacompanhados avulsos (conforme descrito na tabela 2), o autor de Calvin e Haroldo tende a usar mais o ponto de exclamação sem a moldura do balão de fala do que com a moldura – e mais para Haroldo que para Calvin – como podemos observar na figura 10:

Figura 10 - Exclamação avulsa sem moldura acima da cabeça de Haroldo



Fonte: Watterson, 1988, p. 244. Acervo pessoal.

No primeiro quadro da figura 10, Haroldo reage à careta e postura de zumbi de Calvin através de gestos corporais e faciais que demonstram susto e através do ponto de exclamação. Note-se que o quadrinista não optou pelo ponto de interrogação (que corresponderia à cara de Haroldo no segundo quadro, quando o tigre se volta para o leitor), mas pela exclamação para realçar a

surpresa de Haroldo. Voltamos ao paralelo com os gestos: por mais que sejam referenciais (dedão levantado em sinal de OK pode ser usado desacompanhado ou para reforçar palavras), não são essenciais. A expressão facial de Haroldo já diz o que o sinal de pontuação reforça no primeiro quadro.

Na figura 11, acompanhamos uma discussão entre Calvin e Haroldo depois de Haroldo ter cortado (demais) o cabelo de Calvin. Haroldo demanda que seu serviço seja pago, ao que Calvin reage com gestos corporais (paralisa a marcha) e faciais (olhos esbugalhados, dentes cerrados) realçados por um sinal de exclamação que simboliza ultraje. O olhar de Calvin não está dirigido a Haroldo no terceiro quadro, portanto não podemos afirmar que Calvin dirige sua exclamação a Haroldo. Como o sinal de exclamação não está emoldurado por balão de fala, não podemos pressupor que seja acessível a Haroldo.

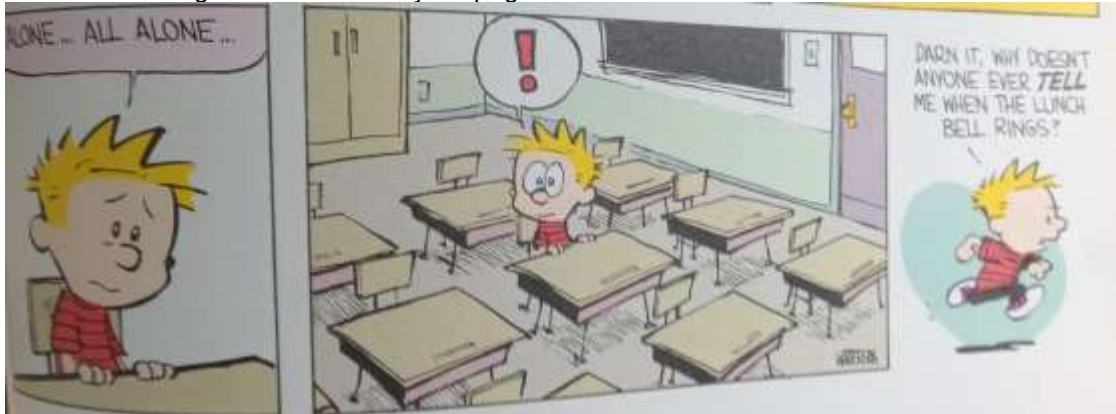
Figura 11 - Exclamação avulsa sem moldura acima da cabeça de Calvin



Fonte: Watterson, 1988, p. 252. Acervo pessoal.

Notamos que estes sinais de pontuação desacompanhados inerentes à imagem que aparecem nas figuras 10 e 11 não recebem destaque tipográfico (cor, tamanho ou fonte diferenciada) e estão posicionados acima da cabeça do personagem. Contudo, quando a exclamação figura dentro de um balão de fala nos quadrinhos de Calvin, ele é tipograficamente marcado. Na figura 12, a exclamação está em cor, fonte e tamanho diferenciados. Não identificamos qualquer ocorrência de sinais de pontuação desacompanhados em balões de pensamento ou balões telepáticos nos quadrinhos de Calvin examinados aqui.

Figura 12 - Exclamação tipograficamente marcada em balão de fala



Fonte: Watterson, 1988,1988, p. 237. Acervo pessoal.

Nota-se que na figura 12, a personagem está sozinha em cena; portanto, o discurso direto que comporta apenas o ponto de exclamação não é dirigido a qualquer interlocutor. Já na figura 13, em que estamos diante de uma tira de Laerte, percebemos que a interrogação emoldurada por balão de fala é dirigida ao interlocutor da personagem endiabrada – que explica por que é necessário comprar dois ingressos.

Figura 13 - Interrogação avulsa em balão de fala



Fonte: Laerte, 2005, p. 35. Acervo pessoal.

Na única ocorrência de sinal de pontuação desacompanhado em balão de pensamento em todos os *corpora* aqui analisados, Deus está imerso num ofurô e em seus pensamentos. Quando estica sua mão para pegar a roupa (visível no primeiro quadro), percebe o cabideiro vazio e se pergunta o que aconteceu. Assim como Calvin na figura 12, Deus está sozinho na cena na figura 14, portanto seu gesto enunciativo não é dirigido a outra personagem.

Figura 14 - Interrogação avulsa em balão de pensamento



Fonte: Laerte, 2003b, p. 47. Acervo pessoal.

Nossos dados apontam para a ubiquidade dos sinais de pontuação desacompanhados avulsos nos quadrinhos, no entanto, observamos preferências: em *Yehuda Moon & the Kickstand Cyclery*, os sinais de pontuação desacompanhados estão quase exclusivamente alocados em balões de fala em situações dialógicas, apontando para gestos enunciativos; em *The essential Calvin and Hobbes*, observamos uma preferência por ancorar esses sinais diretamente na imagem, ressaltando gestos corporais/faciais das personagens. Nos quadrinhos de Laerte examinados aqui, a frequência de ocorrências de sinais desacompanhados é baixa, com leve predominância dos avulsos em balão de fala. Como não há em Laerte sinais de pontuação sem a moldura do balão, a diferenciação é entre balões de diálogo e balões de pensamento.

## 5 – Sinais de pontuação desacompanhados repetidos

Localizamos apenas duas ocorrências de sinal de pontuação desacompanhado repetido nos seis volumes de *Yehuda Moon* e, nos dois casos, trata-se da exclamação reiterada três vezes em balão de fala cuja cauda aponta para Joe King. Na figura 15, Joe está num evento ciclístico e repara numa bicicleta azul cintilante. No segundo quadro, um balão de pensamento evidencia que Joe associa o dono da bicicletaria concorrente (Kevlar) à bicicleta azul. No terceiro quadro, reconhece o material do quadro: arborium, um material leve e resistente em que os *shakers* estavam trabalhando em segredo. A palavra 'arborium' lhe escapa (as letras são pequenas), mas as exclamações não são discretas. Sobrancelhas, olhos e boca indicam o gesto enunciativo de transbordamento.



Figura 15 - Exclamações repetidas em balão de fala



Fonte: Smith; Griggs, p. 22, 2012b. Acervo pessoal.

Não localizamos sinais de pontuação desacompanhados repetidos nos quadrinhos de Laerte que compõem nosso *corpus*, mas encontramos duas ocorrências em Calvin e Haroldo, conforme ilustrado na figura 16, em que tanto o rosto de Calvin como as interrogações acima dele são repetidos. Novamente os sinais de pontuação (que não estão em balão de diálogo e não parecem ser dirigidos a outra personagem) sublinham o gesto de busca da personagem:

Figura 16 - Interrogações repetidas ancoradas na imagem



Fonte: Watterson, 1988, p. 128. Acervo pessoal.

Na seção seguinte, observaremos a combinação de sinais de pontuação desacompanhados, um recurso inexplorado em *The essential Calvin and Hobbes* (Watterson, 1988).

## 6 – Sinais de pontuação desacompanhados combinados

Como já mencionado antes, nos quadrinhos sobre Yehuda, esse tipo de fenômeno será observado nos balões de fala. Piekos (2009) estabelece, em sua gramática dos quadrinhos, que toda pergunta gritada deve sinalizar primeiro a

pergunta e em seguida o modo exclamativo como é veiculada: [?!]. Na figura 17, como não há palavras acompanhando os sinais de pontuação, não há som, apenas o gesto enunciativo. No *corpus* foram registradas quatro ocorrências de [?!], das quais separamos uma:

Figura 17 - Sinais de pontuação desacompanhados combinados [?!]



Fonte: Smith; Griggs, 2012a, p. 61. Acervo pessoal.

No primeiro quadro, o guarda de trânsito comunica a Yehuda que o ciclista não está ocupando o seu lugar prototípico na via (nos bordos) e ordena que encoste. Yehuda responde que só está se esquivando dos carros que estão impedindo o trânsito de fluir (podemos pensar que seja uma situação de engarrafamento). O guarda se surpreende e escandaliza com a resposta de Yehuda (perto de seus olhos há traços que indicam movimento), o que é representado pela combinação da interrogação com a exclamação no balão de fala. Mesmo que Yehuda não veja nem ouça a reação do policial, ela é decorrente da interação.

Na figura 18, o jovem Yehuda conversa com Fred, antigo dono da bicicletaria. Yehuda se culpa por ter prejudicado os *shakers*, especialmente a irmã Sprocket. No terceiro quadro, Fred interage com Yehuda através de [...!]. A diferença entre a combinação ilustrada na figura 17 e a da 18 pode estar no modo como é lida: enquanto [?!] formam uma unidade gestáltica, [...!] parece ser composto por duas unidades sequencialmente dispostas em que primeiro Fred hesita, depois tem a ideia – que é verbalizada no último quadro.

Figura 18 - Sinais de pontuação desacompanhados combinados [...!]



Fonte: Smith; Griggs, 2012c p. 65. Acervo pessoal.

Por fim, em *Deus 3*, de Laerte (2003b, figura 19), encontramos a combinação de todos os sinais de pontuação que podem figurar desacompanhados em quadrinhos. Aqui talvez – pela ausência de palavras prevista em Piekos (2009) – se possa pensar que *Deus* veicula [...!?] como uma pergunta, já que o sinal finalizador da sequência (relativamente complexa) é a interrogação.

Figura 19 - Combinação de todos os sinais de pontuação desacompanhados



Fonte: Laerte, 2003b, p. 33. Acervo pessoal.

## Conclusão

Os sinais de pontuação surgiram na escrita e foram convencionados ao longo de séculos. No entanto, o uso dos sinais de pontuação não é estável, pois depende do gênero textual em que são empregados e se o texto é monologal (dirigido ao leitor) ou dialogal (interação entre personagens). Vimos neste artigo que os quadrinhos são um meio multimodal em que atuam texto, imagens e *format codings*.

Exploramos uma das funções que os *format codings* assumem nos quadrinhos: a diferenciação entre texto monológico (dirigido ao leitor) e dialogal (interação entre os personagens). Enquanto convenções gráficas, os *format codings* distinguem o texto que é acessível aos personagens (discurso direto, efeitos sonoros) do texto que é acessível apenas ao leitor (legendas e descrições de movimento). Vimos que os sinais de pontuação desacompanhados figuram em lugares reservados às palavras: seja no balão de fala ou de pensamento, seja no lugar destinado à descrição de movimento – ou seja, mantêm sua relação com o escrito mesmo que o texto esteja ausente, não se integrando à imagem.

Nos quadrinhos, os sinais desacompanhados são performativos: representam metonimicamente o gesto de perguntar [?], exclamar [!] e hesitar [...]. Estes sinais de pontuação desacompanhados miniaturizam atos enunciativos, não emoções. Estes atos enunciativos são (i) dirigidos ao interlocutor quando há interlocutor e figuram em balões de fala e (ii) realçam gestos corporais/faciais quando dirigidos ao leitor (seja porque a personagem está sozinha na cena, seja porque os sinais de pontuação desacompanhados são inacessíveis ao interlocutor, como no caso da descrição de movimento ou balões de pensamento).

Assumindo [!], [?] e [...] como marcadores de modalidade enunciativa, defendemos aqui que estes sinais funcionam como emblemas (gestos) nos quadrinhos: tanto para reforçar o dito como para simbolizar por si mesmos uma postura enunciativa. Acreditamos que estudos futuros que focalizem nas onomatopeias (acompanhadas ou não destes sinais de pontuação) possam confirmar nossa hipótese: sons baixos não seriam finalizados por sinal de pontuação, ao passo que sons altos seriam acompanhados por pelo menos um sinal de exclamação.

## Referências

ABBT, Christine. Die Auslassungspunkte. Spuren subversiven Denkens. In: ABBT, C.; KAMMASCH, T. (org.). *Punkt, Punkt, Komma, Strich? Geste, Gestalt und Bedeutung philosophischer Zeichensetzung*. Bielefeld: Transcript Verlag, 2009. p. 101 - 116.

BELL, J. L. Wave, Toss: another way to show movement. *Oz and Ends* [Blogger]. Publicado em: 25 jan. 2008. Disponível em:

<https://ozandends.blogspot.com/2008/01/wave-toss-another-way-to-show-movement.html>. Acesso em: 01 maio de 2023.

BREDEL, Ursula. *Interpunktion*. Heidelberg: Universitätsverlag Heidelberg, 2020.

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

COHN, Neil. Manga Morphology. Disponível em: <https://www.visuallanguagelab.com/jvl>. Acesso em 05 junho de 2023.

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. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/20445911.2016.1179314>. Acesso em 17 junho 2023.

CRYSTAL, David. *Making a point: the pernickety story of English punctuation*. London: Profile Books, 2015.

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. *As (man)obras da pontuação. Usos e significações*. 1. ed. São Paulo: Associação Editorial Humanitas / Fapesp, 2006.

DÜRRENMATT, Jacques. From invisibility to visibility and backwards: punctuation in comics. *Visible Language*, 45. ½, p. 20-43, 2011.

FLUSSER, Vilém. ? *O Estado de S. Paulo*, 22 outubro de 1965.

GEDIN, David. Format codings in comics: the elusive art of punctuation. *Inks*, v. 3, 1.3, p. 298-314, 2019.

GREGORY, Stephan. Das Ausrufezeichen. In: LUTZ, Helga; Plath, Nils; Schmidt, Dietmar (orgs.). *Satzzeichen: Szenen der Schrift*. Berlin: Kultur Verlag Kadmos, 2017, p. 283-286.

KLEPPA, Lou-Ann. *Onze sinais em jogo*. Campinas: Editora Unicamp, 2019.

KLEPPA, Lou-Ann. Sinais de pontuação como símbolos linguísticos. *Cadernos de Estudos Linguísticos*, v. 65, p. e023002, 2023. DOI: 10.20396/cel.v65i.8672666. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/cel/article/view/8672666>. Acesso em: 17 jun. 2023.

LAERTE. *Deus segundo Laerte*. São Paulo: Olho D'água, [2000] 2005.

LAERTE. *Deus 2: a graça continua*. São Paulo: Olho D'água, [2002] 2003. (A)

LAERTE. *Deus 3: a missão*. São Paulo: Olho D'água, 2003. (B)

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.

NUNBERG, Geoffrey. *The linguistics of punctuation*. Center for the Study of Language and Information. Leland Stanford Junior University, 1990.

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.

SMITH, Rick. *Yehuda Moon and the Kickstand Cyclery 1: life on a bicycle*. Ontario: Kickstand Cyclery, 2011.

SMITH, Rick; GRIGGS, Brian. *Yehuda Moon and the Kickstand Cyclery 2: saddle stories*. Ontario: Kickstand Cyclery, 2012. (A)

SMITH, Rick; GRIGGS, Brian. *Yehuda Moon and the Kickstand Cyclery 3: spin on by*. Ontario: Kickstand Cyclery, 2012. (B)

SMITH, Rick; GRIGGS, Brian. *Yehuda Moon and the Kickstand Cyclery 4: keep 'em rollin'*. Ontario: Kickstand Cyclery, 2012. (C)

SMITH, Rick; GRIGGS, Brian. *Yehuda Moon and the Kickstand Cyclery 5: new bike day*. Ontario: Kickstand Cyclery, 2013.

SMITH, Rick; GRIGGS, Brian. *Yehuda Moon and the Kickstand Cyclery 6: round the bend*. Ontario: Kickstand Cyclery, 2016.

WATTERSON, Bill. *The essential Calvin and Hobbes*. Kansas City: Andrews and McMeel, 1988.

Submissão: 19.06.2023.

Aprovação: 11.10.2023.



Artigo está licenciado sob forma de uma licença  
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional