

## XI! PUXA! HUM... GLUB! GLUB! O EL LÉXICO COLOQUIAL PORTUGUÉS EN «A BANDA DESENHADA»

ANA BELÉN GARCÍA BENITO  
Universidad de Extremadura

### Resumen

El cómic es un producto de nuestro tiempo, fiel reflejo de la realidad, de ahí que la lengua que en él aparece, al igual que los comportamientos que refleja, sea absolutamente actual. Esto hace que los cómics resulten un material excelente para los estudios de carácter lingüístico.

El objetivo de este trabajo es analizar la gran riqueza coloquial que ofrecen los cómics y estudiar a través de ellos los principales rasgos léxicos que caracterizan el portugués coloquial.

Dichos rasgos aparecen organizados de la manera siguiente:

a) Recursos léxicos que utiliza el emisor (YO) para atraer la atención sobre su propio discurso: onomatopeyas, interjecciones, palabras malsonantes, recursos fraseológicos, repeticiones, etcétera.

b) Recursos léxicos que utiliza el emisor (YO) para atraer la atención del receptor (TU): imperativos, interrogativas, juegos de palabras, negaciones, etcétera.

*Palabras clave:* Léxico, lengua coloquial.

### Abstract

Comic books constitute a product of our times. They are a trustworthy mirror of reality, and thus, the language and behaviours depicted in them express a current degree of interest. Such observations make comic books an excellent source of linguistic study.

This paper aims to analyse the immense colloquial richness that comic books have to offer, and to study, through them, lexical features imbued in current colloquial portuguese.

Such devices are organised as follows:

a) Lexical devices used by the speaker (I) to draw attention to his own speech: onomatopoeias, exclamations, cursing words, lexical phrases, repetitions, etc.

b) Lexical devices used by the speaker (I) to draw attention from the audience (YOU): imperatives, questions, puns, negations, etc.

*Keywords:* Lexis, language, colloquial.

En su poco más de un siglo de vida, el cómic ha sido relegado al ámbito de lo que se conoce como «cultura o literatura popular», al tiempo que ha sido y continua siendo asociado al mundo de la infancia. Etiquetas que, afortunadamente, la magia del cómic, como forma textual y artística, ha contribuido a superar, y hoy en día, nadie niega su importancia como configurador de mitos de nuestro tiempo. Así como nadie pone en duda tampoco las infinitas posibilidades que ofrece el cómic a todos los niveles y para personas de todas las edades, pues, como sabemos, el cómic puede ser un medio de denuncia —así lo fue en épocas comprometidas de la historia más reciente del país cuya lengua analizamos, Portugal, durante la Revolución de Abril, o en el caso más cercano de la marea negra del petrolero *Prestige*, en Galicia, por ejemplo—; puede ser también un medio de evasión; puede ser realista; fantástico; de aventuras en el presente, en el pasado o en el futuro; puede ser autobiográfico; solidario; satírico; conformista; de izquierdas o de derechas; en color o en blanco y negro, etcétera.

No conviene olvidar que el cómic es un producto de nuestro tiempo, que no puede desligarse de la realidad, de la que es un reflejo fiel, de ahí que la lengua que aparece en los cómics sea absolutamente actual, como actuales y muy de moda son también los comportamientos que en el cómic se reflejan; lo cual deberá ser tenido muy en cuenta desde el punto de vista de la didáctica de la lengua.

En primer lugar, se trata de material auténtico, que se adapta perfectamente a las necesidades del estudiante de una lengua extranjera. Efectivamente, la autenticidad cultural del cómic no puede negarse si por auténtico entendemos, como señala José Amenós (Amenós, 1998, 17), el hecho de que los cómics son producto de una cultura determinada, destinados al consumo de los miembros de la misma. Ahora bien, sigue reflexionando este autor «tampoco puede negarse que, como toda obra de creación, las películas —material con el que el trabaja—, contienen una visión subjetiva de una realidad dada, con independencia de que lo que vemos tenga o no visos de realismo». Lo mismo sucede con el cómic, tanto en las situaciones como en los personajes y en el lenguaje con el que se expresan esos personajes en las situaciones que el autor crea para ellos. De hecho, concluye Amenós, «lo que llamamos realismo no es más que una convención, una imitación de la realidad que busca hacer olvidar su artificio». Por lo tanto, ¿pueden utilizarse los diálogos que aparecen en los cómics como ejemplos de expresión, correspondientes a tipos concretos de discurso? En mi opinión sí, siendo además el cómic un soporte altamente motivador al unir a la palabra el componente visual. Y son también un material muy versátil, que nos facilita recursos muy variados para las diferentes edades y niveles de los estudiantes.

Desde el punto de vista cultural, el cómic ofrece innumerables posibilidades en el aula, mostrando pautas de comportamiento, costumbres, etcétera.

Pero si lo que pretendemos es un enfoque lingüístico, los cómics están repletos de construcciones expresivas, construcciones enfáticas, se puede ver en ellos las formas de persuasión, las estructuras comparativas, las superlativas, el contraste de pasados o el uso del imperativo, en el que el cómic es especialmente rico. En definitiva, encontramos en ellos una lengua coloquial susceptible de ser analizada, tanto a nivel léxico como sintáctico y fonético, utilizando el cómic para salvar las dificultades de tipo didáctico con las que, a menudo, se encuentra el profesor a la hora de enseñar lo coloquial a los estudiantes de una lengua extranjera.

Ahora bien, antes de continuar, conviene tratar de especificar qué entendemos por lengua coloquial, tarea, por cierto, nada fácil ya que lo coloquial no figura en ninguna gramática y es uno de los aspectos más escurridizos del lenguaje.

Lo cierto es que, desde la definición pionera de Beinhaver, que consideraba coloquial «el habla tal como brota, natural y espontáneamente en la conversación diaria...» (Beinhaver 1978:9), otras muchas se han sucedido, aunque, como apunta Briz, ninguna de ellas llega a caracterizar lo coloquial de forma exhaustiva, centrándose, en su mayoría, en rasgos generales como su carácter cotidiano o su carácter oral, espontáneo, interactivo e informal.

Adjetivos como popular, informal, familiar, común, etc., han sido empleados por los lingüistas en un intento por encontrar también la denominación más adecuada. A lo cual hay que añadir el uso, un tanto arbitrario, de los sustantivos lenguaje, lengua o habla, a la hora de nombrar lo coloquial. La denominación lengua coloquial es la más frecuente, pero conviene recordar que se trata, en realidad, de habla, puesto que lo coloquial es un registro, una modalidad de uso.

Cascón Martín (Cascón, 1995: 12), con el que estamos completamente de acuerdo, concluye que «al hablar de lengua coloquial, nos movemos en el terreno de la lengua oral y espontánea, tal como se manifiesta en la conversación entre dos personas que tienen como objetivo la comunicación entre ellas, sin recurrir a discursos previamente elaborados y formalizados. Aún así, es muy difícil fijar qué es propiamente coloquial y separarlo de lo que no lo es. Existen, sin embargo, algunos rasgos comunes que oponen esta modalidad comunicativa a otras como la narración, la exposición, el diálogo culto, etcétera».

Según Cascón Martín estos rasgos son:

— **Carácter dialogal:** el yo y el tú alternantes del emisor y del receptor se convierten en núcleos generadores de un buen número de partículas y estructuras emotivas y apelativas.

— **Carácter oral:** la lengua coloquial es esencialmente hablada y las versiones escritas que se hacen de ella —como en el caso del cómic— son adaptaciones cuya finalidad es caracterizar de forma realista a personajes y situaciones.

— **Espontaneidad y falta de formalización reflexiva,** que da lugar a un discurso mucho más dinámico, liberado de las trabas de las construcciones normativas.

— **Existencia de unos hábitos, usos adquiridos por los hablantes.** El vocabulario tiende a la comodidad de lo conocido, de las palabras comodín y de las fórmulas y frases hechas.

— **Tendencia a la economía lingüística,** con frecuentes elipsis favorecidas por los factores situacionales y las presuposiciones contextuales.

— **Presencia de factores paralingüísticos** como la entonación, la gestualidad, que, a veces, refuerzan y otras veces sustituyen a la propia expresión verbal.

— **La expresión compartida del discurso** se elabora mediante las aportaciones de varios individuos, lo que hace que, con frecuencia, los mensajes de uno de ellos se continúen y complementen con los del otro, tanto semántica como sintácticamente.

Las dificultades didácticas que conlleva presentar esta lengua coloquial a los estudiantes de una lengua extranjera —el portugués, en este caso— son muchas, tanto más teniendo en cuenta que no existen materiales específicos para trabajarla.

Por otro lado, con frecuencia se ha tendido a identificar lo coloquial con lo vulgar o grosero, lo cual ha contribuido a que el profesor de lengua desestime en el aula aspectos tan importantes como los que se derivan de la expresividad del lenguaje coloquial. Dice Soler Espiauba (Espiauba, 1995: 32) que el hablante culto no es el que utiliza un registro altamente elaborado, sino aquel que es capaz, en todo momento, de adecuar su modalidad expresiva a las circunstancias y características de cada acto comunicativo. Trasladando esta afirmación al ámbito de la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras, deberemos concluir que un estudiante conseguirá una buena competencia lingüística en la lengua que está estudiando cuando, además de dominar la gramática y la fonética de la misma, domine también una gama variada de registros, empleando el adecuado en cada situación comunicativa. El hablante nativo tiende instintivamente a la economía y a la eficacia. Pero,

paradójicamente, subraya Vigara Tauste, lleva a cabo un auténtico despilfarro de términos que no añaden nada al significado sustancial ni aportan otra cosa que expresividad. Por ejemplo, un estudiante de portugués de nivel inicial tenderá a repetir en sus respuestas absolutamente todos los elementos existentes en una pregunta como, *Já compraste o leite magro para o pequeno-almoço?* – *Sim, já comprei o leite magro para o pequeno-almoço*, ignorando tanto los recursos para eludir lo innecesario, como los recursos enfáticos —redundancias, pausas, interjecciones...— que le permitirán atraer la atención del interlocutor y hacerse escuchar. En definitiva, estará despojando al discurso de toda la expresividad que tendría una respuesta como: *Já compraste o leite magro para o pequeno-almoço? Comprei, sim! Comprei tudo, homem! Fica descansado!*.

Así pues, el estudiante que aspira a dominar una lengua —en este caso el portugués—, nunca lo conseguirá sin pasar por el registro coloquial. A partir del momento en que controla y posee la variedad estándar, le será muy útil pasar a los diferentes registros de la lengua coloquial.

Y el material didáctico más adecuado para acercar esta lengua coloquial a los estudiantes, es el material vivo, auténtico, es decir, grabaciones de conversaciones reales, canciones, películas o los diálogos de los cómics —como ya hemos apuntado— que producen excelentes resultados en el aula, al estar integrados en un contexto y en una situación, contando, además, con el apoyo inestimable de las imágenes, lo que también implicaría el análisis de la gestualidad, del lenguaje no verbal, viendo qué gestos son exclusivamente portugueses. A este respecto, el cómic es una fuente extraordinaria de gestos y una buena manera de enseñarlos pues todos ellos se encuentran dentro de un contexto.

De toda esta riqueza coloquial que nos ofrece el cómic, vamos a ocuparnos en este trabajo del léxico, centrándonos en el análisis de los principales rasgos léxicos que caracterizan el portugués coloquial reflejado en los cómics.

Soler-Espiauba, refiriéndose a este léxico coloquial (Espiauba, 1996: 31) llama la atención sobre el carácter efímero del mismo, preguntándose qué quedará dentro de algunos años de todo ese caudal léxico que hace furor en la actualidad y sin cuyo uso constante le sería imposible comunicarse a un gran porcentaje de jóvenes. Unidades como *estar frito*, *curtir*, *pá*, *bué de bom*, *fixe*, *bestial*, etcétera.

Para nuestro análisis hemos utilizado un total de veinticinco cómics, todos ellos editados en fechas muy recientes —la mayor parte en la colección *Lx Comics* de la Bedeteca de Lisboa— y fundamentalmente pertenecientes a autores portugueses de reconocido prestigio —aunque hay también algunas traducciones—. A partir de aquí y para que sean fácilmente identificables,

los ejemplos que aparecen citados, lo hacen junto a una indicación del autor del cómic al que pertenecen, o bien seguidos del nombre de un personaje —cuando éste es muy conocido—.

Uno de los aspectos que más rápidamente llama la atención al estudiar el léxico del cómic es la gran cantidad de onomatopeyas que aparecen y que son las principales responsables del dinamismo de acción que caracteriza al cómic: explosiones, batacazos, risas, tiros, bofetadas, etc., muy interesantes desde el punto de vista lingüístico, pues muchas onomatopeyas —especialmente las que representan sonidos de animales— son diferentes en cada lengua. En los cómics portugueses que hemos analizado, podemos destacar onomatopeyas tan conocidas como «*Miau!!*», «*bzzzzzz...*» (sonido de la mosca), «*z*» (sueño), «*Uaaaaah!*» (bostezo): Horus; «*Hi! Hi! Ah! Ah!*» (risa), «*snif*» (llanto), «*toc, toc, toc*» (llamar a la puerta), «*Oh! Sim, Sim, Ah!*» (para una pareja haciendo el amor): Louro; «*Hic! Hic!*» (estar borracho): Zamith; «*Crash!*» (vidrios rotos): Brito. Otras más originales y divertidas como «*Chuac, Chuac*» (sonido del beso): Rocha; «*Cof, cof...*» (aclararse la garganta antes de hablar): Calvin; «*Ploof!*» y «*xiiii...*» (un perro haciendo sus necesidades): Pepedelrey; «*Klak*» (sonido al abrir una lata): Lisboa 24 h.; «*Tzap!*» (hacer zapping): Brito; «*Fsss...!*» (echarse desodorante): Pepedelrey; O una gran variedad en los sonidos que representan, por ejemplo, disparos: «*Paf!*»: Louro; «*Pim... Pam... Pum...!!!*»: Gamito; «*Tum, Tum!*»: Rocha; o para el sonido del agua: «*Chsssss!*» (grifo), «*Glub! Glub! Glub!*» (agua cayendo en un vaso), «*Gulp! Gulp! Gulp!*» (alguien bebiendo agua): Brito. En algunos casos, incluso, constituyendo el único texto que acompaña a la imagen, como en el cómic de Rocha para representar los sonidos que hace alguien asustando a otras personas con una calavera.

El lenguaje del cómic es también especialmente rico en interjecciones, tacos y palabras malsonantes, sobre las cuales habrá que advertir acerca de la importancia decisiva de la entonación, que puede hacer que una misma palabra sea un insulto o un halago.

Las interjecciones constituyen la clase de palabra más elemental dentro de un idioma. Como dice Cascón Martín (Cascón Martín, 1996: 19) «son lo más cercano al grito primitivo, por lo que pueden ser situadas en el origen del lenguaje humano». Su misión es la de transmitir emociones, por lo que su función es eminentemente expresiva. Formalmente son invariables y sintácticamente son independientes, es decir, poseen un valor equivalente al de las oraciones. Se suelen clasificar en propias e impropias.

Las interjecciones propias consisten en agrupaciones fonéticas que no poseen ningún significado, y que sirven, únicamente, para manifestar un sentimiento —aunque también las hay apelativas—. Al ser muy simples, son se-

mejantes en las diferentes lenguas. Algunas de las que hemos encontrado son, por ejemplo: «oh», que manifiesta, generalmente, asombro o asombro acompañado de desaprobación, «*Oh Não!*»: Gamito, o simplemente, sirve para reforzar el carácter asertivo de una afirmación, «*Oh, sim, é mesmo*»: Gamito; «Ai», que, aunque es la manifestación por excelencia del dolor, puede llegar a ser, contradictoriamente, expresión de alegría, «*Ai, que bom!*»: Rui Lacas; «Eh», cuyo valor más genuino es el apelativo, como fórmula de llamada o aviso, «*Eh!! Eh!!*» grita un chico tratando de que le pasen la pelota: Corvo; «Hum», que posee carácter dubitativo, «*Hum... Estranho...*»: Gamito; «Ui», señal de dolor, aunque también se emplea como grito de júbilo o de decepción, «*Ui!*» exclama un niño cuando le tiran de la oreja para castigarle: Corvo.

Las interjecciones impropias, por el contrario, son palabras pertenecientes a otras categorías gramaticales —verbos, sustantivos, adjetivos, etc.— que, en determinadas ocasiones se emplean con valor interjetivo. En los cómics que hemos analizado hemos podido registrar algunas de las más usuales procedentes de verbos, «Vê», para captar la atención del interlocutor, «*Vê? Só quero...*»: Louro, «*Vê, preparam-se para...*»: Corvo; «Vá», usada bien para incentivar la acción, «*Vá, Vá!*»: Janus, bien para introducir cierto tono de vacilación en el discurso, «*Só tu. E, vá lá, eu.*»: Louro. Las que proceden de sustantivos o adjetivos son muy numerosas: «*Caluda!*»: Rocha; «*Bestial!*»: Calvin; «*Fantástico! Incrível!*»: Gamito; además de los conocidos tacos y expresiones más o menos soeces que caracterizan el habla coloquial: «*Seu cão!*»: Gamito; «*Minha putéfia!*», «*Ora bolas!*»: Corvo; «*Porco, assassino, vais morrer de cancro!*»: Zaminth; «*Porra, pá! Lá tás tu com as tuas merdas!*»: Brito. Algunos autores como Zink/Louro en *O Halo Causto*, llegan a introducir una pequeña reflexión —que acaba siendo irónica y humorística— sobre este aspecto, a través de un oficial del ejército que recrimina a un soldado por su lenguaje: «— *Mais alto, não ouvi. O que vamos fazer ao inimigo? — Sim, meu sargento. Dar cabo daqueles filhos da puta todos, meu sargento! — Que é isso, soldado? Que linguagem é essa? Não, não é preciso usar linguagem dessa. Não é preciso chamar filho da puta ao filho da puta do nosso inimigo. Basta eliminá-lo!*».

Finalmente, forman parte también de las interjecciones impropias las invocaciones a Dios, a la Virgen y a los Santos, tan frecuentes en la lengua coloquial, y que hemos podido documentar fácilmente en los cómics estudiados: «Ó pá, por amor de Deus!», «Ó Meu Deus!»: Louro; «Jesús!»: Corvo. Todas ellas manifiestan sentimientos primarios de alegría, decepción, asombro, etc., fácilmente reconocibles.

La Fraseología está de igual forma ampliamente representada en el cómic, reforzando la expresividad del discurso. Podemos documentar desde refranes insinuados, «*Quem muito fala em Deus...*»: Louro, hasta expresiones

idiomáticas verbales<sup>1</sup> —las más abundantes—, «*tenho uma vida de cão*»: **Horus**, «*perder o barco*», «*ficar a ver navios*», «*torcer-se de riso*», «*não nascer ontem*»: **Louro**, «*não bater certo*»: **Gamito**, «*ouvir das boas*», «*abaixar a bolinha*»: **Brito**, «*tirar as medidas a alguém*»: **Rocha**, «*estar de pantanas*», «*estar frito*»: **Pepedelrey**, «*pôr em pratos limpos*»: **Lemos**, «*pôr os palitos*», «*desbobinar a casete*»: **Estrompa**, pasando por comparaciones fraseológicas, también muy abundantes dado que el recurso a la comparación es una constante en el habla diaria, ya que, por un lado sirve como elemento hiperbolizante, y por otro proporciona al hablante un punto de referencia para hacer más visible aquello a lo que se está refiriendo. Las variantes que hemos encontrado en los cómics estudiados son muchas ya que en la creación de estas expresiones juega un papel fundamental la imaginación del pueblo, que constantemente crea expresiones nuevas y originales, lo cual no significa que, una vez acuñadas, se incorporen a la lengua y permanezcan lexicalizadas a lo largo del tiempo: «*canta como um Deus*», «*rir-se como um perdido*», «*mau como as cobras*»: **Louro**, «*rijos que nem cornos*»: **Rocha**, «*enorme como um rinceronte numa frigideira*»: **Lemos**. O expresiones intensificadoras, hiperbólicas, como: «*do caraças*»: **Louro**, «*bué de responsabilidades*»: **Pepedelrey**. Unas y otras no hacen sino reflejar la tendencia a exagerar hechos, situaciones, cualidades, cantidades, etc., propia del habla cotidiana. Dice Cascón Martín (Cascón Martín, 1995: 36) que «lo normal no es transmitir una información en sus justos términos, sino que se tiende a magnificarla en uno u otro sentido, haciendo lo grande más grande y lo pequeño más pequeño. La palabra, como tantas veces, deforma la realidad a la que sustituye, creando una realidad nueva, más en consonancia con la visión del que habla». La motivación psicológica para ello parece residir en la tentativa, consciente o inconsciente, del hablante por adquirir protagonismo exagerando la información que transmite. «La importancia del mensajero aumenta con la magnitud de la noticia, ya que de algún modo se siente coprotagonista de la misma, al menos de cara a quienes le escuchan» (Cascón Martín, 1995: 36).

Recursos cuyo objetivo es tratar de atraer o mantener durante más tiempo la atención del receptor por parte del emisor. El Yo/Aquí/Ahora son elementos determinantes pues, «el deseo de convencer, de atraer la atención, de conservar el turno de palabra, la burla, el desprecio, la autoafirmación, la contradicción y el énfasis que aparece en todas esas circunstancias, son los componentes más fuertes de la lengua coloquial» (Soler-Espiaba, 1996: 33).

<sup>1</sup> Entendemos por expresiones idiomáticas verbales aquellas que, sintáctica y semánticamente, equivalen a un verbo; por ejemplo, *estar com a pulga no ouvido*, equivale a *suspeitar*; *esticar o pernil* equivale a *morrer*.

En esta pequeña lucha por el protagonismo que el emisor entabla, tratando de imponerse a otras individualidades, hay que analizar las llamadas expresiones de relleno, vacías de sentido y que, generalmente, constituyen una autorreafirmación. Los hablantes experimentan la necesidad de afirmar enfáticamente lo que dicen, para que no quede ninguna duda: «*Sabes bem que...*», «*Bem sei, sim...*», «*Sabes que te amo...*»: Louro. Otras veces, en cambio, se hace patente la inseguridad, el titubeo del emisor: «*Em fim! Não sei...!*», «*Afinal...*»: Brito; «*Depois, bom, fico rico*»: Zamith.

En esta misma línea, es especialmente significativa la presencia de pronombres redundantes en la lengua del cómic. Ejemplos como: «*Eu vivo a minha vida, da minha maneira*»: Brito; «*Tú, tás-me a ver aquilo?*»: Rocha; «*Mas, tu meu artista de circo...*»: Dakar, en los que se hace un uso claramente enfático del posesivo.

La repetición de palabras, frases o ideas es también consustancial a la lengua coloquial. Su presencia obedece, nuevamente, al énfasis expresivo que el hablante otorga a su discurso, aunque también posee otros valores más sutiles. En los cómics que he analizado son especialmente frecuentes las repeticiones con valor enfático: «*lamento, lamento muito*»: Gouveia, donde se repite el verbo para que el sentimiento de pena, consternación quede bien claro al oyente; «*aos milhares, aos milhares*»: Gamito con repetición del sustantivo para acentuar un concepto sensorial de cantidad. O repeticiones de enunciación previa, construcciones típicas del diálogo, en las que un término que luego se repite, aparece al principio del discurso como anunciador de lo que se va a desarrollar posteriormente: «*Passa-se o caralho! Isso é o que se passa, o caralho!*»: Lemos.

Los personajes del cómic, a menudo, introducen en su discurso diminutivos, tal como hace el hablante en la lengua coloquial, en la que el diminutivo tiene múltiples valores expresivos. «*Um cházinha fazia-te bem!*»: Pepe-delrey; «*Verdade, verdadinha*»: Lemos; «*Pudinzinho*»: Vidal, con un evidente sentido afectivo, cariñoso. Aunque es también muy frecuente encontrar diminutivos con connotaciones irónicas, presentando en estos casos un sentido aumentativo o despectivo: «*aturar os vossos problemazitos*»: Gamito; «*Prostitutozinhos*»: Pepe-delrey; «*Traga-me aí um copito e uma pomadita*»: Corvo; «*Olha para ele. Não faz tanta peninha?*»: Rocha.

Hasta el momento hemos registrado algunos de los recursos que utiliza el emisor para autorreafirmarse, pero, es evidente que el coloquio, el diálogo, se ve condicionado no sólo por la emotividad del emisor, sino también por la existencia de un receptor. Presencia que el emisor, el hablante no puede obviar en ningún momento, por eso estructura sus actos de habla en función de los conocimientos que supone en el oyente y, al mismo tiempo,

incluye referencias directas al mismo, elementos apelativos, como son, por ejemplo, los imperativos de captación del mensaje, construcciones con el verbo en imperativo cuya función única es la de incitar al oyente a que preste atención, y que suelen tener como base verbos conceptuales, de inteligencia, comprensión, verbos de lengua o de percepción sensorial. En los cómics analizados son especialmente numerosos: «*Olha p'ra este...*»: Corvo; «*Poupa-me!*»: Calvin; «*Imagina*»: Zamith. O bien imperativos gramaticalizados: «*Vá lá!*»: Calvin; «*Anda, não ligués...*!»: Rocha; «*Deixa estar*»: Brito, cuyo sentido originario ha desaparecido, permaneciendo solamente su función apelativa.

Este mismo propósito de estimular la atención del oyente, lo encontramos en los vocativos, muy abundantes en la lengua del cómic, destinados a que el receptor escuche, reaccione o se sienta reconocido como destinatario directo del discurso del hablante: «*Ó Vicente! (...) meu marraço!*»: Corvo; «*Ó pá...*»: Louro. U otros tan interesantes como «*filho*», «*homem*», «*amigo*», desprovistos completamente de su carga genérica: «*Amigo, tenho umas informações...*»; «*É para onde, amigo?*»: Zamith; «*Meu Deus, homem! Você ainda é mais louco do que eu?*»: Corvo; «*Eu sei, filho, eu sei...*»: Louro.

Destinadas a establecer o mantener el contacto con el oyente, llamar su atención o servirle de estímulo, encontramos en el cómic las llamadas interrogativas fáticas, expresiones normalmente breves que se introducen en el discurso para comprobar si el oyente sigue nuestro razonamiento, y que, a menudo, acaban convirtiéndose en simples muletillas que empleamos de manera intermitente. Tienen como base verbos de inteligencia como «*saber*», «*compreender*», etc.: «*Sabe... estava aqui a pensar na vida e no poder da mente*»: Corvo; «*Percebes?*»: Louro; o verbos de percepción sensorial como «*ver*», «*ouvir*»: «*Ora aí essa. Estás a ver?*»: Louro.

En otras ocasiones, el emisor busca la conformidad del oyente, es decir, una respuesta confirmatoria, interrogativas de confirmación: «*voam, não é?*»: Calvin; «*não compreendes mesmo nada, pois não?*»: Louro.

Lo cierto es que la interrogación como forma más genuina para pedir y obtener información, constituye uno de los rasgos más característicos de la lengua conversacional, por lo que su presencia en el cómic es particularmente significativa, bien con una función esencialmente apelativa, como acabamos de ver, bien manifestando contenidos enfáticos y expresivos próximos a los de la exclamación. En los cómics que hemos estudiado hemos podido documentar abundantes interrogaciones retóricas: «*como é que pude ser tão estúpido?*», «*Será que ela está em casa?*», «*Onde é que já se viu um fotógrafo...?*»: Brito, en las que el elemento expresivo es tan fuerte que hace desaparecer el carácter inquisitivo de la pregunta, tratándose, más bien, de un desahogo emocional de quien la formula, pues ni siquiera es necesaria la presencia de

la segunda persona. Interrogativas inquisitivas, cuya finalidad es confirmar algo de lo que el hablante cree estar seguro: «*Queres ver o que vai acontecer com a tua bola?*»: Louro; «*Mas... tens o quê?*»: Brito; «*Quem disse?*»: Corvo. Interrogativas disyuntivas, como: «*Quem está a apresentar o trabalho, vocês ou eu?*»: Calvin.

Interesante es igualmente el caso de la negación, pues la lengua coloquial ha desarrollado múltiples formas para expresar el contenido negativo. Por otro lado, como bien apunta Cascón Martín (Cascón Martín 1995: 101) «toda negación supone un rechazo, un enfrentamiento, por consiguiente, con el interlocutor y su postura», lo que ha hecho multiplicarse las formas enfáticas y afectivas. Una de las más frecuentes en el cómic es la construcción con «*nem*», indicador más genuino de la negación tras el adverbio «*não*»: «*Nem se nota a idade*», «*Nem penses nisso*», «*Nem imaginas como estou aliviado*»: Louro; «*Aceito que nem sempre fui namorado*»: Brito.

Propios de la lengua coloquial son también otros recursos como los juegos de palabras, con clara intención humorística: «*Ovo de Colombo? Bah! Prefiro ovo com lombo*», «*Olá! O meu nome é Horus! Eros para as amigas!*», «*O Karma é o marido do Carmo!*»: Horus; «*Quem são vocês? Sem terra ou sem tecto? \_ Sem bola*»: Laerte.

Con idéntico propósito jocoso encontramos procesos de creación de nuevas palabras, bien a través de un proceso de derivación: «*território waldisneyano*»: Lemos; «*resiliconei*»: Pepedelrey; bien mediante fusión de términos: «*vamos lá a ouver*», «*protestante ortocoxo*», «*É só telefunelas*»: Estrompa.

Autor que suele explotar igualmente la incorporación en sus cómics de léxico procedente de otras lenguas —inglés, español, francés...—: «*Fucker, digo eu!*», «*Era uma baby muito sex-appeal*», «*Alô? I'm sorry, Betty...*»: Estrompa. A veces, incluso, ofreciendo transcripción fonética, para dar más autenticidad al coloquio: «*Bicuaite!*», «*E agora? Chamas a beibi, plise?*», «*Ao Revuá, tanso!*», «*cé, lá, vi!*»: Estrompa.

La expresividad, el mundo de las emociones inunda el cómic, a veces, sin necesidad de ningún recurso de tipo léxico, ya que, gracias al apoyo de la imagen, es posible transmitir, por ejemplo, el vacío del silencio: Gamito; la sorpresa: Pepedelrey; la duda: Corvo; o reproducir sonidos como el del silbido: Corvo.

Finalmente, para terminar ya con este análisis del léxico coloquial en el cómic, éste nos ofrece, a veces, claros ejemplos de las diferentes formas de hablar en función de la edad, de la clase social, de la actividad profesional, etc. Así, Estrompa, en *Tornado* y *Só me saem dukes!*, introduce un poco de «*calão*»: «*se a bófia descobre a manteiga...*», y sus personajes hablan con errores de pronunciación propios de personas poco instruidas: «*E prontos, fomos feli-*

zes», «*Estava a ver ao pormenor*». Corvo presenta «*gíria de futebol*»: «*Torres para Eusébio, Eusébio entra na área, vai fintar o adversário..., a vantagem de um golo para os ingleses, a manter-se após o intervalo... O tempo vai passando, Bobby Charlton com a bola... remata e, é o segundo golo...*». Paulo Patrício y Rui Ricardo en *A Canção do Bandido*, reproducen, incluso la manera de pregonar la mercancía de un vendedor de helados en la playa: «*Olhá, língua da sogra! Olhá batatinha caseira!! Olhó corneto óchiclate!! Olhá a língua da sogra! Olhá batatinha salgadinha!!... É bomgeladoédefrutóichiclate!!*», remitiéndonos, mediante esa disposición continua de la escritura, a la rapidez con la que estos profesionales suelen decir sus pregones. Las viejecitas con Alzheimer de Rui Lacas en *Que é feito do meu Natal?*, se expresan con frecuentes invocaciones a Dios y a la Virgen, como suele ser habitual en personas de esa edad, en virtud de la sólida educación religiosa que recibieron: «*Grachas a Deuse e à Nocha Senhora... que era boa todos os dias, Grachas a Deuse...*». Por el contrario, el bebé dinosaurio de José Abranches en *Dakar o Minossawro*, habla con las incorrecciones propias de quien está aprendiendo a hablar: «*O quê é um alco-ilis? E cristalino olvalho? (...) \_ Sim, tu estás destinado a ser um herói! – Polquê? Um helói? – “Polquê um helói?”... Positivamente, coruscante camarada, temos que corrigir esse defeito de fala! Um herói que se preze não anda por aí a trocar os “erres” pelos “eles”!!*». O los personajes de Rocha en *Borda d'agua*, dos chicos que se expresan conforme su pertenencia a una clase social baja, con escaso nivel de educación: «*Atão, o teu pai apanhou-te? (...) – Vocês hoje arranjarã-na bonita, a tua mãe é que deve estar contente... Laulau. – Ve lá se entre as tuas pernas este também é Laulau. – A tua mãe vai saber como falas! – No teu cu, puta!*».

Pero los cómics son un excelente material para estudiar la lengua coloquial portuguesa no sólo desde el punto de vista léxico, sino también desde un enfoque sintáctico. Habrá que analizar la falta de linealidad que caracteriza la lengua coloquial a nivel sintáctico, así como su carácter entrecortado y sincopado. Por lo general, la alteración sintáctica se convierte en norma: las funciones del verbo se desplazan a tiempos poco frecuentes desde un punto de vista ortodoxo —omnipresencia del Presente de Indicativo y del Imperativo, sustitución del Condicional por el Imperfecto de Indicativo, ausencia del verbo—, interrogativas, etcétera.

Un estudio fonético de la lengua coloquial también será de gran utilidad, ya que la entonación, el ritmo son diferentes. En la lengua coloquial el hablante, al estar más despreocupado, se expresa a una mayor velocidad que cuando se encuentra en un contexto formal, en el que es importante emitir un mensaje coherente. El cómic nos permite estudiar innumerables recursos fonéticos, por ejemplo, incluyendo rasgos característicos de una determinada pronunciación: las viejecitas de Rui Lacas y sus dificultades para hablar debido a su avanzada edad, que veíamos anteriormente, donde apa-

recen también personajes que añaden un apoyo vocálico a los infinitivos: «*Podem crere que eu continuo a agradecer a quem tiver a possibilidade ou a oportunidade de me auxiliare!*»; o los personajes de **Janus** en *O macaco Tozé*, con una pronunciación típica «portuense»: «*E sai da minha beira, óbiste? Já! num óbiste? – Óbióbi!*», igualando [b] y [v], pronunciando abierto el diptongo [ou].

### Bibliografía

- AMENÓS, J., «Usos orales de la lengua en los diálogos de cine», en *Frecuencia L*, n° 9, 1998, pág. 17-24.
- BALLESTEROS, A. y DUCÉ, C., *Cuatro lecciones sobre el cómic*, Colección Estudios, Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla la Mancha, 2000.
- BEINHAUER, W., *El español coloquial*, Madrid, Gredos, 1991.
- BRIZ, A., *Español Coloquial: situación y uso*, Madrid, Arco Libros, 1996.
- CASCÓN MARTÍN, E., *Español coloquial. Rasgos, formas y fraseología de la lengua diaria*, Edinumen, 1995.
- *El español coloquial en la conversación. Esbozo de pragmatística*, Barcelona, Ariel Lingüística, 1998.
- PAIVA BOLÉO, J.P., «A BD e o 25 de abril. Um outro olhar», em *Camões. Revista de Letras e Culturas Lusófonas*, n° 5, 1999, pág. 103-113.
- PAIVA BOLÉO, J.P., «A força da BD», *Expresso*, Fevereiro, 1999.
- PARRA PÉREZ, B., *Cómics en Internet*, Madrid, Anaya Multimedia, 1998.
- SÁ, L. de y DIAS DE DEUS, A., *Didonário dos autores de banda desenhada e cartón em Portugal*, Edições Época de Ouro, 1999.
- SOLER-ESPIAUBA, D., «El español de los sentimientos: III. Juntos pero no revueltos. ¿Expresan de igual forma sus sentimientos hombres y mujeres?», en *Cuadernos Cervantes*, 1998, pág. 36-43.
- SOLER-ESPIAUBA, D., «El español de los sentimientos: IV. La insoportable complejidad del coloquio», en *Cuadernos Cervantes*, 1996, pág. 30-37.
- SOLER-ESPIAUBA, D., «El español de los sentimientos: V. Presencia de la lengua coloquial en la novela actual», en *Cuadernos Cervantes*, 1997, pág. 30-37.
- VIGARA TAUSTE, A.M., *Aspectos del español hablado*, SGEL, 1980.

### Cómics.

- ABRANCHES, J., Dakar, *O Minossauro*, Lisboa, 2000.
- ABRANTES, J., *Horus. Uma vida de cão*, Lisboa, Edições Baleiazul, 1997.
- AMORIM, P., *Todos Os passos serão como o começo dos passos*, Lisboa, Bedeteca de Lisboa, Lx Cómics, 2001.
- BRITO, P., *Só ouves aquilo que te interessa*, Lisboa, Bedeteca de Lisboa, Lx Cómics, 1998.
- *Calvin & Hobbes*, Lisboa, 2002.

- ESTROMPA, *Tornado-Só me saem dukes!*, Lisboa, Bedeteca de Lisboa, Lx Cómics, 2002.
- FARRAJOTA, M., *É sempre tarde demais...*, Lisboa, Bedeteca de Lisboa, Lx Cómics, 1998.
- GAMITO, R., *Fato-de-Macaco*, Lisboa, Bedeteca de Lisboa, Lx Cómics, 2000.
- GOUVEIA, R., *O manuscrito Durruti*, Lisboa, Bedeteca de Lisboa, Lx Cómics, 1999.
- JANUS, *O Macaco Tozé*, Lisboa, Edições Baleiazul, 2000.
- LACAS, R., *Que é feito do meu Natal?*, Edições Polvo, 2002.
- LAERTE, *Classificados*, São Paulo, Jacaranda, 2001.
- LEMOS, A., *Quem é este homem?*, Lisboa, Bedeteca de Lisboa, Lx Cómics, 1999.
- LOURO, L., *O corvo*, Lisboa, Edições Asa, 1997.
- MARTE E PEPEDELREY, *Policial Chindogu*, Lisboa, Bedeteca de Lisboa, Lx Cómics, 2001.
- PATRICIO, P. y RICARDO, R., *Canção do Bandido*, Lisboa, Edições Polvo, 2001.
- ROCHA NOGUEIRA, P., *Dumb angel (Dumb me)*, Lisboa, Bedeteca de Lisboa, Lx Cómics, 2001.
- ROCHA, M., *Borda d'agua*, Lisboa, Bedeteca de Lisboa, Lx Cómics, 1990.
- SOARES, D., FISTEUS, N., CHAMBEL, J., CARVALHO, I., NORA, P. y FALCATO, M., *Lisboa 24 h*, Lisboa, Bedeteca de Lisboa, Lx Cómics, 2000.
- VIDAL, F., *Metro Killer*, Lisboa, Bedeteca de Lisboa, Lx Cómics, 2001.
- ZAMITH, P., *A misteriosa ligação de três habitantes de Blooklin*, Lisboa, Bedeteca de Lisboa, Lx Cómics, 2000.
- ZINK y LOURO, *O Halo Causto*, Lisboa, Edições Asa, 2000.