As tiras de aventura como gênero textual: características e particularidades[1]

Adventure strips as a textual genre: characteristics and particularities

Alex Caldas Simões[2]
Instituto Federal do Espírito Santo

10.11606/2316-9877.Dossie.2024.e230359

Resumo
Os gêneros importam; são uma resposta otimizada a demandas de comunicação cotidiana e institucionalizadas, o que nos faz agilizar processos de leitura e escrita de textos orais, escritos e multimodais (Bezerra, 2022). Logo, a presente pesquisa objetiva configurar gêneros, no caso a tira de aventura. Pautados no aporte teórico-metodológico sistêmico-funcional de Hasan (1989), analisamos 20 tiras de aventura do Homem-Aranha, escolhidas aleatoriamente, a fim de entendê-las como um gênero próprio através da configuração de sua Estrutura Potencial (EPG). Concluímos, que diante da Configuração Contextual (CC) particular (campo: narração de aventura; relações: autor (desenhistas) e leitores; modo: texto multimodal), o gênero se configura com a seguinte Estrutura Potencial: (a) elementos obrigatórios Formato Retangular; Assinatura Autoral, Identificação Bibliográfica, Estrutura Narrativa (sem desfecho cômico), Tempo, Espaço, transição de quadros ação-pra-ação, Personagem, Cor, Data e Licença de Publicação; (b) elementos opcionais Onomatopeia e Título da Aventura; (c) elementos iterativos Legenda; Balão, Linhas e traços, Requadro e Sarjeta. A tira de aventura ao se configurar por elementos obrigatórios particulares, portanto, configura-se como um gênero próprio, diferente da tira cômica, cômica-seriada, livre, autobiográfica e de homenagem.

Palavras-chave: Gêneros textuais. Tira de aventura. Homem-Aranha (personagem). Estrutura Potencial do Gênero, EPG.

Abstract
Genres matter; they are an optimized response to everyday and institutionalized communication demands, which makes us streamline the processes of reading and writing

[1] Os resultados aqui apresentados partem de um dos núcleos centrais de discussão do doutorado em Letras do autor (UERJ), defendido em 2018, que aqui foi revisto e ampliado. Apresentado na Sessão Temática 18 – Quadrinhos, Linguagem e Narratividade - VI, das *8as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos*, em 21 ago. 2024. Apresentação disponível em: https://youtu.be/DyccK1lXgFY. Acesso em: 17 nov. 2024.

[2] Doutor em Letras pela Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ), com pós-doutorado em Letras pela Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP). Professor e pesquisador do Instituto Federal do Espírito Santo (IFES), campus Venda Nova do Imigrante. Professor do Programa de Pós-graduação em Linguística da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES). Email: axbr1@yahoo.com.br. ORCID iD: https://orcid.org/0000-0002-6661-6436.

oral, written and multimodal texts (Bezerra, 2022). Therefore, this research aims to configure a genre, in this case the adventure strip. Based on the systemic-functional theoretical-methodological contribution of Hasan (1989), we analyzed 20 Spider-Man adventure strips, chosen at random, in order to understand them as their own genre through the configuration of their Structure Potential (GSP). We conclude that, given the particular Contextual Configuration (CC) (field: adventure narration; tenor: comic artist X reader; mode: multimodal text), the genre is configured with the following Structure Potential: (a) obligatory elements Rectangular Format; Authorial Signature, Bibliographic Identification, Narrative Structure (without comic ending), Time, Space, transition from action-to-action frames, Character, Color, Date and Publication License; (b) optional elements Onomatopoeia and Adventure Title; (c) Legend iterative elements; Balloon, Lines and strokes, Frame and Gutter. The adventure strip, when configured by particular obligatory elements, therefore, configures itself as its own genre, different from the comic, comic-serial, free, autobiographical and homage strip.

Keywords: Textual genre. Adventure strip. Spider-man (character). Generic Structure Potential, GSP.

Introdução

Desde os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN - Brasil, 1998), bem como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC - Brasil, 2018), faz-se necessário configurar gêneros textuais, a fim de entendê-los em suas características e particularidades. Os gêneros importam; são uma resposta otimizada a demandas de comunicação cotidiana e institucionalizadas, o que nos faz agilizar processos de leitura e escrita de textos orais, escritos e multimodais (Bezerra, 2022). Nesse sentido, hoje ainda há muitos gêneros sem nome e nomes demais para um mesmo gênero (Bezerra, 2007), como ocorrem com as tiras – de aventura, diária, seriada ou dominical? Logo, a presente pesquisa, ao se pautar no ensino explícito de gêneros textuais – aquela que tem como foco o "ensino explícito dos aspectos prototípicos dos gêneros, incluindo as características sintáticas, lexicais, discursivas e retóricas" (Bawarshi; Reiff, 2013, p. 253) –, objetiva configurar gêneros, no caso a tira de aventura.

Como sabemos, o estudo de gêneros textuais na linguística é realizado por meio de aportes teórico-metodológicos diversos (Meurer; Bonini; Motta-Roth, 2005), tais como expressos na tabela 1:

Tabela 1 – Aportes teórico-metodológicos na configuração de gêneros textuais

Abordagens teóricas	Autores
Sócio-semiótica	Hasan, Martin, Krees, Fairclough
Sócio-retórica	Swales, Miller, Bazerman
Sócio-discursiva	Bakhtin, Adam, Bronckart, Maingueneau

Fonte: Adaptado de Meurer; Bonini; Motta-Roth, 2005, p. 5-6.

Aqui optamos pelas teorias da Linguística Funcional, a Linguística sistêmico-funcional (LSF). Essa perspectiva visa descrever as funções sistemáticas (ou recorrentes) que a língua realiza nos textos. Aqui nos detemos mais particularmente na abordagem sócio-semiótica de análise de gênero de Hasan. Tal abordagem está interessada na identificação dos elementos obrigatórios, opcionais e iterativos do gênero – a sua Estrutura Potencial (EPG) (Hasan, 1989; Simões, 2020a), que é capaz de indicar "o que" ensinar do gênero nas práticas de leitura e escrita e "como."

Sendo assim, nosso objetivo é analisar 20 tiras de aventura do Homem-Aranha (Lee, Romita, 2007), escolhidas aleatoriamente, a fim de entendê-las como um gênero próprio e diferente de outras tiras, como a cômica, a cômica-seriada, a livre, a autobiográfica e a de homenagem (Simões, 2018). Afinal, como a tira de aventura se caracteriza como um gênero textual? Acreditamos, e essa é a nossa hipótese, que a tira de aventura é um gênero próprio, pois se diferencia dos demais gêneros dos quadrinhos (Ramos, 2009) não só pela presença de elementos genéricos particulares, mas, também, pela frequência e uso da linguagem dos quadrinhos (Cagnin, 2014).

Tendo esses pontos em discussão, nas seções seguintes apresentamos, portanto, os aspectos teóricos e metodológicos necessários à configuração do gênero, bem como nossos resultados, discussões e conclusões.

1 - Referencial teórico

1.1 As tiras de aventura

O conceito de quadrinhos é amplo e perpassa diversas áreas, como as artes (Eisner, 1999; McCloud, 1995; Barbieri, 2017), a semiótica/comunicação (Cagnin, 2014; Groensteen, 2015; Postema, 2018) e a linguística (Ramos, 2009; Simões, 2020b; Alves-Costa, 2021). Entendemos aqui os quadrinhos como um hipergênero, conforme postulado por Ramos (2009). Para o autor, os quadrinhos podem ser considerados, "[...] um grande rótulo, um hipergênero, que agregaria diferentes outros gêneros, cada um com suas peculiaridades (Ramos, 2009, p. 20)". Isso significa dizer que tiras cômicas, cartuns e charges, por exemplo, por compartilharem a linguagem dos quadrinhos, pertenceriam ao hipergênero quadrinhos, pelo fato de se proporem a compor – preferencialmente (Ramos, 2017) ou tendencionalmente (Ramos, 2014) – um texto narrativo dentro de um contexto sociolinguístico interacional (Ramos, 2009).

A tira de aventura, portanto, é um gênero textual que pertence ao hipergênero quadrinhos. Ela faz parte dos gêneros de tiras (Simões, 2018), dos quadrinhos de aventura (Vergueiro, 2017) e figura como objeto válido de investigação científica (Guimarães, 2005; Santos; Vazquez, 2017).

Como o próprio termo indica, o foco principal da tira de aventura (ou seriada) é a "aventura, narrada em capítulos, e não na produção diária de humor, como nas demais tiras. Embora não seja mais vista nos jornais, foi muito popular no Brasil e ainda existe nos Estados Unidos" (Ramos, 2011, p. 95). Hoje o gênero tem circulado no Brasil em livros de coletâneas temáticas que reúnem as tiras de aventura de personagens populares, tais como Flash Gordon, Príncipe Valente, O Eternauta, Homem-Aranha, entre outros.

Destacamos aqui as tiras do Homem-Aranha, a mais longeva [*sic*] tira de aventura publicada em jornais norte-americanos e distribuída pela King Features (Souza, 2016). Foram 42 anos de produção da tira, de 3 de maio de 1977 a 23 de março de 2019 (Pitombo, 2020). É uma tira de distinção e renome, o que justifica nossa opção por investigá-la.

1.2 A Estrutura Potencial do Gênero (EPG)

Hasan (1989) acredita que, por meio do contexto, podemos prever as estruturas do texto. Nesse sentido, é possível prever:

- que elementos *devem* ocorrer em um texto, onde e com que frequência. Os elementos da estrutura do texto que sempre (ou com grande frequência) ocorrem são os chamados obrigatórios (Hasan, 1989).
- que elementos *podem* ocorrer em um texto, onde e com que frequência. Os elementos da estrutura do texto que às vezes (ou com pouca frequência) ocorrem são os chamados opcionais (Hasan, 1989).

Para a autora (Hasan, 1989, p. 62), são "os elementos obrigatórios [que] definem o gênero" e será a aparência e a ordenação destes que indicarão se estamos diante de um texto completo ou incompleto. Ela ainda enfatiza que, como um recurso, elementos obrigatórios ou opcionais, podem ser caracterizados como iterativos. Essa

iteratividade, ou recursão, é utilizada no texto como uma forma de enfatizar algum movimento ou aspecto particular do texto.

Para a sistemicista, é possível exprimir "a gama total de elementos opcionais e obrigatórios e a sua ordem" (Hasan, 1989, p. 64). Isso é construído por meio de um construto teórico cunhado por ela chamado de Estrutura Potencial do Gênero (EPG), que advém da expressão verbal de uma Configuração Contextual (CC) – ou seja, de um conjunto específico de valores de campo, relação e modo. Podemos entender essas variáveis de registro da seguinte maneira (tabela 2):

Tabela 2 – As variáveis do registro

Campo	"se refere ao que acontece com a língua em uso" (Hasan, 2005, p. 58).
Relação	"se refere à relação entre os participantes do discurso" (Hasan, 2005, p. 58).
Modo	Modo "se refere ao modo de uso da linguagem, se escrito ou falado" (Hasan, 2005, p. 58).

Fonte: Hasan, 2005.

É, portanto, com a reunião das variáveis de campo, relação e modo que descrevemos o contexto de um texto. "O campo, a relação e o modo não são tipos de uso da linguagem nem são simplesmente componentes do marco verbal; são uma estrutura conceitual para representar o contexto social como entorno semiótico em que as pessoas intercambiam significados." (Halliday, 2001, p. 143). Logo, é por meio desse contexto – a CC – que é possível configurar a Estrutura Potencial do Gênero (EPG). Essa EPG é apresentada por meio de sinais gráficos que a representam. A partir de Hasan (1989) e Eggins (1994), apresentamos os referidos sinais abaixo (figura 1):

Figura 1 – Sinais gráficos de representação da EPG

^ = Sequencia
* = Estágio Obrigatório, porém não ocorre sempre na mesma ordem;
( ) = Estágios Opcionais;
↵ = Estágios Recursivos;
↵{ } = Estágios Recursivos, na ordem fixa estabelecida entre chaves.

Fonte: Elaborada pelo autor, a partir de Hasan (1989) e Eggins (1994)

Para facilitar a indicação dos elementos da composição da uma EPG e também para ajudar na diagramação desse texto, adaptamos alguns sinais gráficos. Destacamos, então: (a) em letras maiúsculas e em negrito, os elementos obrigatórios; (b) em letras maiúsculas em fonte normal e parênteses, os elementos opcionais; e (c) as fontes maiúsculas em itálico, os elementos iterativos, que foi chamado de recursivo. Aqui substituímos a seta de iteratividade pelo sinal gráfico ´ .

2 - Abordagem metodológica

Nossa pesquisa se constitui em uma pesquisa qualitativa, cujo método é a análise de textos e imagens (Silverman, 2009). O corpus, escolhido aleatoriamente, é a reunião de 20 tiras de aventura do Homem-Aranha (Lee; Romita, 2007) – o corpus completo pode ser visto no apêndice. O Homem-Aranha surgiu na revista "número 15 de *Amazing Fantasy*, em agosto de 1962". (Souza, 2016, p. 7). Diferente de outros heróis Marvel, ele é um adolescente que "ganharia poderes após ser picado por uma aranha radioativa" (Souza, 2016, p. 7). Além de enfrentar os problemas de herói, o jovem Peter Parker precisava resolver seus problemas de juventude (provas, paixões, etc). As tiras de aventura do herói só foram surgir em 1977 (Pitombo, 2020) e reiniciaram a cronologia oficial. Aos domingos eram editadas tiras coloridas de dois andares, com ou sem a sequência semanal, chamadas de dominicais.

Em nosso estudo consideramos somente as tiras diárias. Do corpus de tiras de aventuras reunido, analisamos, sob aporte teórico-metodológico de Hasan, as categorias de análise Configuração Contextual (CC) e Estrutura Potencial do Gênero (EPG). Iniciamos o estudo do corpus, analisando o potencial semântico (nas variáveis de campo, relação e modo) dos gêneros em foco de nossa pesquisa. Em seguida, identificamos, descrevemos e analisamos: (a) os elementos que sempre ocorrem no gênero (elementos obrigatórios); (b) os elementos que às vezes ocorrem no gênero (elementos opcionais); e (c) os elementos que ocorrem em mais de um exemplar do gênero em variados lugares (elementos iterativos), o que termina por configurar a Estrutura Potencial do Gênero (EPG).

3 - Resultados e discussões

3.1 Configuração Contextual (CC)

O campo do gênero se refere a uma narrativa ficcional curta de cunho sequencial e não humorístico, cujo tema é a aventura. A variável relação corresponde ao autor (desenhista) e aos leitores. A variável modo, por sua vez, se realiza por meio da linguagem escrita, construída pela associação de imagem e texto.

3.2. Estrutura Potencial do Gênero (EPG) tira de aventura

A EPG pode ser assim descrita:

FR ^ **C** ^ **P*** ^ [***Lg´*** ^ ***B´*** ^ (On) ^ ***Lt´***]* ^ [**E*** ^ ***Sar´*** **^** ***Rq´*** **Tem***] ^ **Dt* ^ LP* ^** (TA) ^ **Aau*** ^ **Ib**

As siglas correspondem às iniciais dos elementos. Os elementos obrigatórios foram marcados em negrito, são os de alta frequência, mais de 80% de presença no corpus. Os elementos opcionais foram marcados em parênteses, são aqueles de baixa frequência, menos de 80% de presença no corpus. Os elementos iterativos foram marcados por ´. O asterisco indica que o elemento não possui local fixo de aparecimento.

De posse da EPG, destacamos abaixo a frequência de uso de cada elemento, bem como a maneira de ler a Estrutura Potencial apresentada. Como, na Linguística sistêmico-funcional, os termos realizar e instanciar são comuns, mantivemos na leitura da EPG da tira de aventura a repetição do termo realizar:

- A produção do texto inicia-se com a realização do Formato Retangular (FR), com 100% de frequência, em local fixo;
- Realiza-se em seguida, de forma obrigatória, a Cor (C), com 100% de frequência, em local fixo;
- Após a realização de Cor (C), deve-se realizar a Estrutura da Narrativa (EN), com 100% de frequência, em local variado;
- Depois, realiza-se obrigatoriamente o Personagem ficcional (P), com 100% de frequência, em local variável;

- Após Personagem, pode-se realizar em ordem aleatória, em variados lugares, Legenda (Lg) (com 90% de frequência), Balão (B) (com 100% de frequência), Onomatopeia (On) (de forma opcional, com 10% de frequência), Linhas e Traços (Lt) (com 80% de frequência);
- Após esse grupo de elementos, pode-se realizar, em ordem aleatória, em variados lugares, Espaço (E) (de forma obrigatória, com 100% de frequência), Sarjeta (Sar) (com 100% de frequência), Requadro (Rq) (com 100% de frequência) e Tempo (Tem) (de forma obrigatória, com 100% de frequência);
- Em seguida, deve-se realizar a data (Dt), com 80% de frequência, e Licença de Publicação (LP), com 80% de frequência;
- Depois, pode-se realizar o título da aventura (TA), com 35% de frequência;
- Em seguida, deve-se realizar a Assinatura Autoral (Aau), com 80% de frequência, em local variável;
- Por fim, deve-se realizar a Identificação bibliográfica (Ib), em local fixo. Em nosso corpus, esse elemento é retomado do suporte livro.

A Estrutura Potencial é apresentada por meio do sistema de siglas e símbolos, como o fizemos na página anterior. Passemos agora a discutir o valor dos elementos obrigatórios, aqueles que, segundo Hasan (1989), definem o gênero. Por questões de diagramação deste artigo, deixaremos a discussão dos elementos opcionais e iterativos para um outro momento.

3.2.1 Elementos obrigatórios

3.2.1.1 Formato retangular

As tiras do Homem-Aranha possuem um formato retangular fixo, horizontal com cerca de 15cmX4cm. Seu formato fixo foi definido pelos jornais de circulação que o veiculavam. Sendo publicados em livro, as tiras que analisamos seguem o mesmo padrão, sendo impressas em papel distinto do jornal.

3.2.1.2 Assinatura autoral

A assinatura autoral, que ocorre em 80% de nosso corpus, indica a autoria das tiras de aventura, dada a Stan Lee (texto) e John Romita (desenho). Esse elemento surge em uma caixa retangular onde se inscreve o nome dos autores, um sinal de mais e a data de circulação da tira, 10-18, por exemplo (figura 2).

Figura 2 – A assinatura autoral nas tiras do Homem-Aranha

Fonte: Stan; Romita, 2007. CorpusC07.

Não há um lugar fixo para a sua realização, podendo ocorrer na primeira vinheta (em 5% de nosso corpus), no meio (ou em outras vinhetas) (em 15% de nosso corpus) ou na última vinheta (em 60% de nosso corpus).

3.2.1.3 Estrutura narrativa

Esse elemento, que ocorre em 100% de nosso corpus, constrói a história por meio da justaposição de imagens. A estrutura narrativa da tira em questão, assim como nas tiras cômicas e cômicas-seriadas, é composta de apresentação, complicação, clímax e desfecho. A apresentação mostra os personagens, enredo e cenário; a complicação retira os personagens de uma situação inicial e coloca-os em uma situação de conflito; o clímax ocorre quando a complicação chega em seu grau máximo; e o desfecho apresenta o término da história com vistas a sua continuação. Em nosso corpus de tiras de aventura, temos a seguinte composição na estrutura narrativa: ocorre a fusão de dois (ou mais) elementos da estrutura narrativa, como em C05 e C06, que fundem complicação e clímax, ou como em C08 e C16, que fundem complicação, clímax e desfecho (figura3).

Figura 3 – A estrutura narrativa nas tiras do Homem-Aranha

Fonte: Lee; Romita, 2007. Corpus C16.

Aqui o desfecho não é cômico e indica a continuação da história na tira subsequente.

3.2.1.4 Tempo

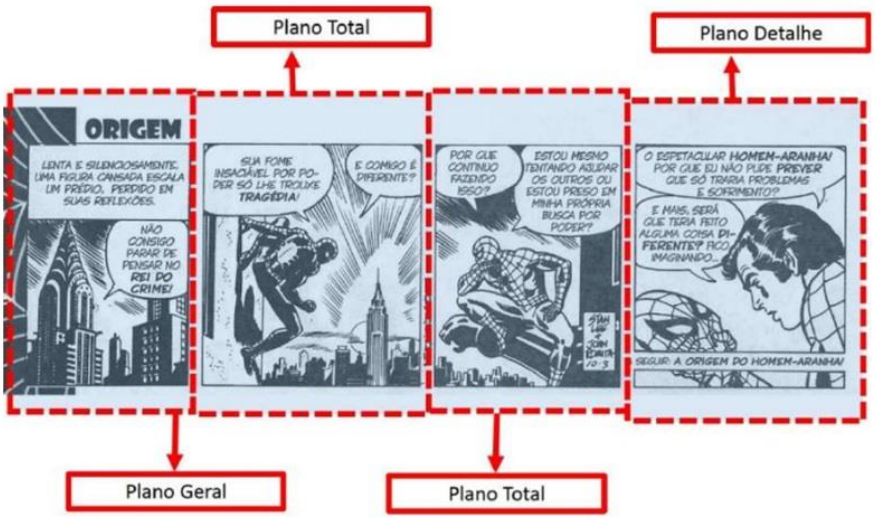
A tira de aventura narra uma história construída pela presença do tempo e do espaço, que ocorrem em 100% de nosso corpus de análise. O tempo, como um elemento obrigatório, representa a duração do tempo na ação de personagens, em seus diálogos e movimentos. Essa duração é marcada pelo tamanho do requadro, quanto maior a vinheta, maior o tempo decorrido. O mesmo se aplica aos balões, quanto maior o número de palavras de um balão, maior o tempo de fala de um personagem (Ramos, 2009; Cagnin 2014; Eisner, 1999).

3.2.1.5 Espaço

O Espaço é um elemento obrigatório, pois favorece a realização da história. Ele é constituído por planos de visão, ângulos de visão e transição de quadros. Na tira de aventura, o espaço é assim organizado: os planos de visão selecionados pela tira de aventura são, em sua maioria, o plano total (com 39 ocorrências), seguido do plano médio (com 11 ocorrências), do primeiro plano (com 08 ocorrências) e do plano detalhe (com 07 ocorrências cada). Os planos de visão não selecionados pela tira foram o americano e o em perspectiva. Na tira de aventura, assim como na tira

cômica, há destaque para o personagem no cenário e suas ações, por isso o predomínio do plano total. Do mesmo modo se dá ênfase aos diálogos – por isso a presença do plano médio – e às emoções dos personagens, o que leva à presença do primeiro plano e do plano detalhe (figura 4).

Figura 4 – Os planos de visão nas tiras do Homem-Aranha



Fonte: Lee; Romita, 2007. Corpus C01.

Em relação aos ângulos de visão, em nosso corpus de tiras de aventura, temos a seguinte configuração: há o predomínio nas tiras em análise do plano de visão médio (com 51 ocorrências), com poucas ocorrências do plano de visão superior (com 06) e inferior (com 09).

Como sabemos, o espaço também é constituído pela transição de quadros (McCloud, 1995), que, em nosso corpus de tiras de aventura, é descrito da seguinte forma: a transição de quadro mais comum nas tiras cômicas é a transição de quadros ação-pra-ação (com 33 ocorrências), seguida da transição cena-pra-cena (com 11 ocorrência). Como se percebe, a tira de aventura, assim como as tiras autobiográfica e cômica, segue a tendência ocidental (McCloud, 1995), ou seja, com o predomínio dos quadros ação-pra-ação.

3.2.1.6 Personagens ficcionais

Os personagens, que ocorrem em 100% de nosso corpus de análise, conduzem a ação narrativa, logo eles são fundamentais na tira de aventura. Há personagens protagonistas, antagonistas, coadjuvantes e figurantes. Em nosso corpus de tiras de

aventura, podemos perceber que o personagem protagonista surge em todas as tiras do corpus. Sua frequência é alta, surge 60 vezes em 66 vinhetas. Os personagens coadjuvantes são 23 e surgem 42 vezes. Já os personagens figurantes surgem 43 vezes.

3.2.1.7 Cor

O objetivo desse elemento é construir uma identidade visual para a tira. A cor, como sabemos, "é um elemento que compõe a linguagem dos quadrinhos, mesmo nas histórias em preto-e-branco" (Ramos, 2009, p. 84). Esse elemento, entretanto, parece sofrer forte
influência do suporte livro, uma vez que é este que determina a realização da cor ou não. As tiras do Homem-Aranha são em preto e branco, uma imposição dos jornais/editora que as publicaram.

3.2.1.8 Data

O objetivo da data, que surge em 80% do corpus, é marcar o dia de veiculação da tira de aventura. Por sua data (mês/dia), percebemos tanto o momento em que a tira foi veiculada quanto a sequência de leitura sugerida. Esse elemento surge junto à caixa de texto da assinatura autoral, logo abaixo do nome dos artistas (figura 2).

3.2.1.9 Licença de publicação

Por se tratar de uma tira de aventura traduzida para o português, existe uma licença de distribuição no texto. Essa licença é realizada na sarjeta e é escrita com letras muito pequenas. Há as inscrições de ano (1977), a inscrição de "todos os direitos reservados" e dos detentores dos direitos (figura 3).

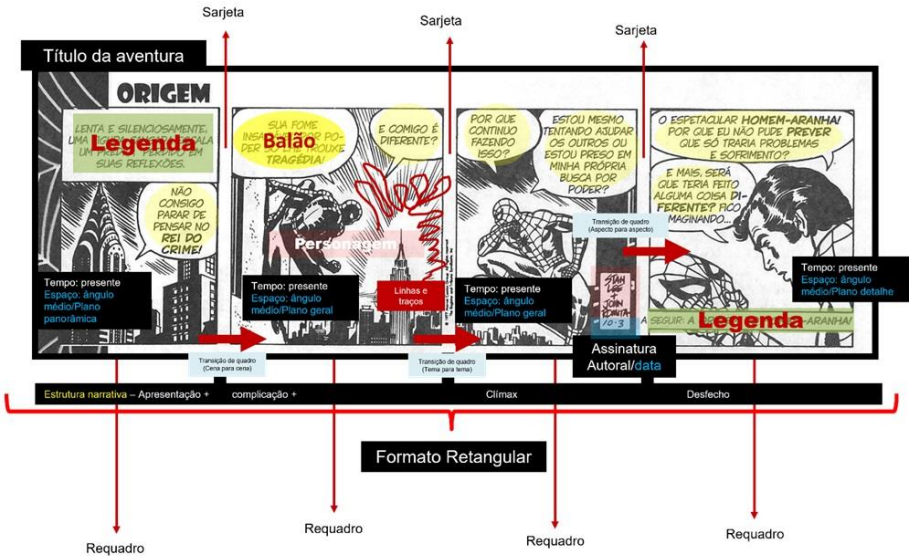
3.3 CC e EPG em discussão

Concluímos que, diante da Configuração Contextual (CC) particular [campo: narração de aventura; relações: autor (desenhistas) e leitores; modo: texto multimodal], o gênero tira de aventura, como vimos, realiza como elemento obrigatório formato

retangular; assinatura autoral; identificação bibliográfica, que sofre influência do suporte livro; estrutura narrativa, sem desfecho cômico; tempo; espaço, com predomínio do plano de visão total (39 ocorrências em 66), ângulo de visão médio (51 ocorrência em 66), transição de quadros ação-pra-ação (33 ocorrências em 46); personagem; cor, que sofre influência do suporte; data, que favorece, em conjunto, a construção de uma sequência ou livro maior; licença de publicação.

Como elementos opcionais, realizam-se onomatopeia e título da aventura. Como elementos iterativos, realizam-se legenda; balão, com o predomínio do balão-fala (96 ocorrências em 118) e destaque para a realização do balão pensamento (13 ocorrências em 118); linhas e traços, com o predomínio das linhas de movimento (21 ocorrências em 52); requadro e sarjeta. Os elementos de composição do gênero podem ser visualizados abaixo, em um dos exemplares de nosso corpus.

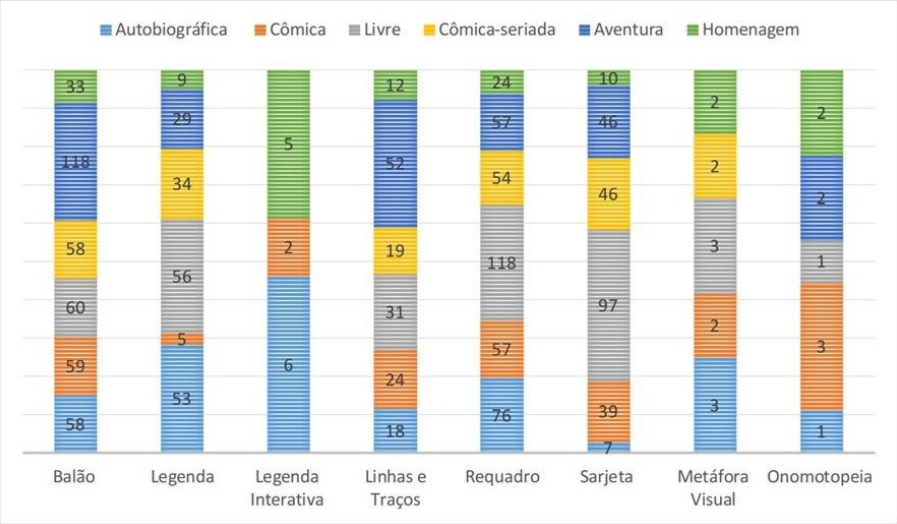
Figura 5 – Estrutura potencial do gênero tira de aventura



Fonte: Lee; Romita, 2007. Corpus C01.

Com base nessa configuração, podemos compreender, ao comparar com outros gêneros de tiras (Simões, 2018), que a tira de aventura é um gênero próprio pela presença de elementos que lhe são característicos (data e a licença de publicação) e pela frequência e uso da linguagem dos quadrinhos (Cagnin, 2014), como pode ser visto no gráfico 1:

Gráfico 1 – A linguagem dos quadrinhos nos gêneros de tiras



Fonte: Simões, 2018, p. 237

Como se vê, a tira de aventura é, das tiras, a que mais utiliza linhas, traços e balão. Isso se dá pela relação do texto com o seu contexto. A relação entre CC e EPG, portanto, realiza-se da seguinte forma: como o campo da tira visa à construção de uma narrativa curta, sequencial cujo tema é a aventura, há o predomínio das linhas de movimento para a construção da aventura e da legenda para explicar todas as cenas de ação apresentadas, bem como muitos diálogos que se realizam com a presença do balão-fala. A aventura enfatiza as ações do personagem e o cenário; logo, a presença do plano total se faz relevante. Sendo uma tira estrangeira, há a licença de publicação e a data, o que marca a sequência das histórias.

Conclusões

Nossa pesquisa buscou caracterizar a tira de aventura como gênero textual. Pautados no aporte teórico-metodológico sistêmico-funcional de Hasan (1989), analisamos 20 tiras de aventura do Homem-Aranha, escolhidas aleatoriamente, a fim de entendê-las como um gênero próprio através da configuração de sua Estrutura Potencial (EPG). Diante das conclusões encontradas, definimos, portanto, a tira de aventura como um gênero textual próprio pertencente aos gêneros de tiras. A pesquisa empreendida leva-nos a questionar se existiriam outros gêneros pertencentes à família de tiras e quais as diferenças entre eles. Salientamos, por fim, a necessidade de investigar a forma, função e frequência de realização da linguagem dos quadrinhos nos textos, que podem, como foi o caso, favorecer a identificação de novos gêneros textuais. A

tira dominical, por exemplo, surgiria como um novo gênero? Estas e outras questões podem ser investigadas em um futuro próximo, o que evidencia a potencialidade das teorias sistêmico-funcionais de Hasan (1989) na identificação de novos gêneros e de relações entre gêneros.

Referências

ALVES-COSTA, Lucas Peter. *Quadrinhos:* autorialidade, práticas institucionais e interdiscurso. Catu: Bordô-Grená, 2021.

BARBIERI, Daniele. *As linguagens dos quadrinhos.* São Paulo: Peirópolis, 2017.

BAWARSHI, A. S; REIFF, M. Jo. *Gêneros:* história, teoria, pesquisa, ensino. São Paulo: Parábola, 2013.

BEZERRA, B. G. Do manuscrito ao livro impresso: investigando o suporte. In: CAVALCANTI, M. et al. *Texto e discurso sob múltiplos olhares*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007. v.1: gêneros e sequências textuais, p. 8-37.

BEZERRA, B. G. *O gênero como é (e como ele não é)*. São Paulo: Parábola, 2022.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. *Parâmetros curriculares nacionais:* língua portuguesa (5ª a 8ª série). Brasília, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular.* Brasília: MEC, 2018.

CAGNIN, Luiz Antònio. *Os quadrinhos:* linguagem e semiótica. São Paulo: Criativo, 2014.

EGGINS, S. *An introduction to systemic funtional linguistics.* London: Pinter Publishers, 1994. p. 25-80.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial.* 3ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

GUIMARÃES, E. *Algumas leituras de Príncipe Valente*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

HALLIDAY, M. A. K. *El Lenguaje como semiótica social:* la interpretación social del lenguaje y del significado. México: Fundo de Cultura Econômica, 2001.

HASAN, R. Language and society in a systemic functional perspective. *In*: HASAN, R.; MATTHIESSEN C.; WEBSTER, J. J. *Continuing discourse on language.* London: Equinox Publishing, 2005. p. 55-80.

HASAN, R. Parte B. In: HALLIDAY, M. A. K; HASAN, R. *Language, context, and text:* aspects of language in a social-semiotic perspective. Geelong, Vic: Editora Deakin University, 1989.

LEE, Stan; ROMITA, John. *As tiras do Homem-Aranha (1977-1979).* São Paulo: Panini, 2007.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos.* São Paulo: Makron Books, 1995.

MEURER, J. L; BONINI, A; MOTTA-ROTH, D. (Org.). *Gêneros:* teorias, métodos, debates. São Paulo: Parábola, 2005.

PITOMBO, Heitor. Nostalgia: dose diária de ação – as tiras do Homem-Aranha. *Mundo dos super-heróis*. Ed. 128. Dez-2020.

POSTEMA, B. *Estrutura narrativa nos quadrinhos*: construindo sentido a partir de fragmentos. São Paulo: Peirópolis, 2018.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.

RAMOS, Paulo. *Faces do humor*: uma aproximação entre piadas e tiras. São Paulo: Zarabatana, 2011.

RAMOS, Paulo. *Tiras livres:* um novo gênero dos quadrinhos. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2014.'

RAMOS, Paulo. *Tiras no ensino*. São Paulo: Parábola, 2017.

SANTOS, Roberto Elísio dos; VAZQUEZ, Laura. Quadrinhos de aventuras no Brasil e na Argentina: quando o extraordinário se torna cotidiano. *Chasqui*: Revista Latinoamericana de Comunicación, n. 134, p. 239-262, 2017.

SILVERMAN, D. *Interpretações de dados qualitativos:* métodos para análise de entrevistas, textos e interações. Porto Alegre: Artmed, 2009.

SIMÕES, Alex Caldas. *A Estrutura Potencial do Gênero (EPG) e o ensino explícito de gêneros do discurso: a configuração dos gêneros de tiras e o ensino de língua portuguesa.* 2018. 359 f. Tese (Doutorado em Língua Portuguesa) – Instituto de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

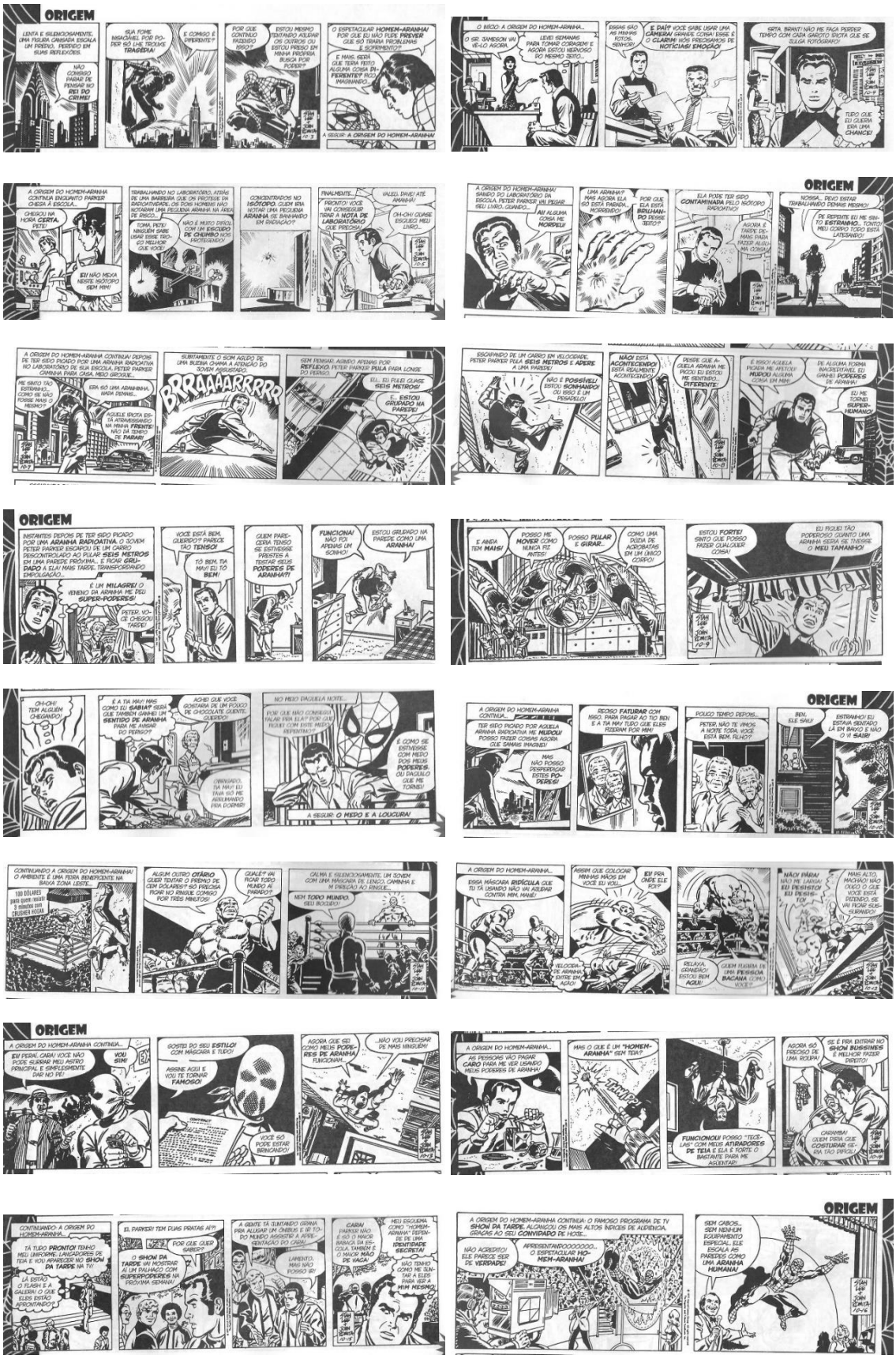
SIMÕES, Alex Caldas. A. *Estrutura Potencial do Gênero:* uma introdução às postulações sistêmico-funcionais de Ruqaiya Hasan. Curitiba: Appris, 2020. (A)

SIMÕES, Alex Caldas. Um novo conceito de quadrinhos: as histórias em quadrinhos como um sistema semiótico particular. *Revista Memorare*, v. 7, n. 1, p. 99-115, 2020. (B)

SOUZA, Manoel de. *Homem-Aranha e Flash.* São Paulo: Editora Europa, 2016. (Coleção Super-Heróis, v. 1).

VERGUEIRO, W. *Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Peirópolis, 2017.

Apêndice - Corpus de análise das tiras do Homem-Aranha, C01 a C20.



Recebido em: 07.10.2024.

Aprovado em: 12.11.2024.

Artigo está licenciado sob forma de uma licença

Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional