

3.4 Corpus 4 – O gênero tira cômica-seriada

Na presente seção, apresentamos o gênero tira cômica-seriada. Iniciamos a exposição apresentando a Configuração Contextual (CC). Em seguida apresentamos a Estrutura Potencial do Gênero tira cômica-seriada. A seção se subdivide em: (a) Configuração Contextual (CC); (b) Estrutura Potencial do Gênero tira autobiográfica; (c) Elementos Obrigatórios; (d) Elementos Opcionais; (e) Elementos iterativos. Por fim, apresentamos uma síntese da seção e algumas considerações.

3.4.1 Configuração Contextual (CC)

Potencial Semântico

Campo: Narração ficcional longa, segmentada com vistas a construção do humor-seriado baseado em personagem fixo.

Relação: O autor está na condição de desenhista. Os leitores são aqueles interessados na leitura de quadrinhos.

Modo: Linguagem escrita, constituída a partir da associação de imagem e texto. De forma mais específica temos que: o papel da linguagem verbal é auxiliar na composição da tira, cujo foco central é a imagem; o canal é gráfico (multimodal: escrito + imagético); o meio é escrito; e o processo é dialógico.

Configuração Contextual

Na Configuração Contextual (CC) da tira cômica-seriada, podemos observar a prática social e discursiva deste texto. É ao conhecermos melhor quem é o autor do texto, sua função e principais atividades e como ele dialoga com o texto em questão, que mapeamos o potencial semântico específico utilizado na composição do gênero tira cômica-seriada. Ed Mort é uma tira cômica-seriada escrita por Luiz Fernando Veríssimo e desenhada por Miguel Paiva. O

primeiro é um consagrado escritor, cronista e artista da palavra. Gaúcho de Porto Alegre, em 1979 escreveu seu quinto livro de crônicas, “Ed Mort e Outras Histórias.” Mort é um de seus personagens mais populares, como também o são as cobras da série de tiras *As Cobras*. Por sua vez, o carioca Miguel Paiva é desenhista de quadrinhos autor de *Radical Chic* e *Gatão da meia idade*.

Veríssimo e Paiva contam em tiras cômicas-seriadas as histórias de Ed. Mort, um detetive particular que trabalha em um pequeno escritório do Rio de Janeiro. Ele é um pouco atrapalhado e não recebe muitos casos para investigar já tem algum tempo. Na obra que analisamos, um dia, inesperadamente, surge na porta de Ed. Mort uma mulher muito bonita que procura seu marido desaparecido, o Silva. Ela está disposta a pagar para encontrar o seu Marido.

Com o decorrer das investigações, Mort percebe que ela na verdade o quer encontrar morto e não vivo, para que assim ela possa ganhar o dinheiro do seguro. Nesse meio tempo, o detetive brasileiro começa a ser perseguido. Alguns capangas o ameaçam e dizem para ele deixar de procurar o Silva. Ele se sente intimidado, mas prossegue com as investigações. Em seu escritório recebe a visita de Angélica, filha do Silva, que quer encontrá-lo vivo. Ed Mort fica confuso sobre o que fazer: encontrar o Silva morto, vivo ou deixar de procurá-lo. Angélica diz que o pai participava de um esquema de corrupção muito grande.

Com o tempo, o próprio Silva descobriu que havia muitas pessoas envolvidas e resolve denunciar a quadrilha para a polícia. Desde então, Angélica não o tem visto e “aparentemente” está preocupada. Nas ruas Ed Mort é levado até Nogueira, que havia enviado os capangas para que calassem o detetive. Após voltar para ao seu escritório, já bastante intimidado, Ed Mort encontra novamente Angélica em sua sala. Inesperadamente, e naquele mesmo momento, Ed. Mort. recebe a ligação do Silva e combinam de se encontrar. Silva, que desde então tem andado disfarçado, comenta que Angélica é amante de Nogueira e, assim com ele, quer o ver morto.

As investigações avançam até que Silva elabora um plano para entregar toda a quadrilha. Mort deveria entregar em Brasília um relatório completo. A contragosto ele aceitou a proposta. Depois de procurado e intimidado novamente, Morte é encontrado por Nogueira. Mort, à sua maneira, consegue escapar, mas indica onde está o Silva, a caminho do Aeroporto e de Brasília. Por fim, Nogueira encontra com Silva e com uma proposta o faz mudar de ideia quanto à denúncia. Caso encerrado!

Como se vê a tira cômica-seriada descreve do começo ao fim o desenvolvimento de uma história mais longa, contada em tiras curtas e cômicas, porém sequenciadas ou em série. Cada capítulo da história é contada em um dia, “como numa novela” (RAMOS, 2011, p. 103). Em geral, o gênero tira cômica-seriada abarca duas características: da tira cômica, recupera “o desfecho inesperado que leva ao humor” (RAMOS, 2011, p. 105); e da tira seriada (ou de aventura), recupera “capítulos de uma narrativa maior e inferência de informações dos capítulos anteriores para a compreensão da história” (RAMOS, 2011, p. 105). Para Ramos (2011, p. 105), essas características configurariam um “gênero à parte, chamado de tira-cômica-seriada”, uma “composição híbrida” (RAMOS, 2014, p. 46). Apesar dessas duas características, “há também marcas próprias na composição da narrativa, que reforçam seu caráter autônomo em relação aos demais, compondo um gênero próprio” (RAMOS, 2014, p. 48). Como se vê o gênero apresenta “um processo semelhante às cômicas e às seriadas [ou de aventura], mesclando as marcas centrais de ambas” (RAMOS, 2017, p. 95-96), mas não só. As tiras cômicas-seriadas, a exemplo de Ed Mort, são mais raras, o que ocorre normalmente é uma tira cômica, em alguns momentos, apresentar series, geralmente divididas por tema. Nesse sentido, uma tira cômica é diferente de uma cômica-seriada, afinal as tiras cômicas “não apresentam uma evolução da narrativa entre uma história e outra nem um final na última narrativa. Trata-se de situações humorísticas autônomas, ligadas por uma mesma temática.” (RAMOS, 2017, p. 99).

3.4.2 Estrutura Potencial do Gênero tira cômica-seriada

$$\mathbf{FR}^{\wedge} \mathbf{C}^{\wedge} \mathbf{EN}^{\wedge} \mathbf{P}^* \wedge [\mathbf{Lg}^{\neg\wedge} \mathbf{B}^{\neg\wedge} \mathbf{Lt}^{\neg\wedge} \mathbf{MV}^{\neg\wedge}]^* \wedge$$

$$[\mathbf{E}^* \wedge \mathbf{Sar}^{\neg\wedge} \mathbf{Rq}^{\neg\wedge} \mathbf{Tem}^*]^* \wedge \mathbf{Aau}^* \wedge \mathbf{Ib}$$

Segundo a qual:

Quadro 87 – Siglas da EPG

EPG da tira livre: Elementos Obrigatórios	EPG da tira livre: Elementos Opcionais
Formato Retangular (FR) (100%) Assinatura autoral (Aau) (100%) Identificação Bibliográfica (Ib) (0%) Estrutura Narrativa (EN) (100%) Tempo (Tem) (100%) Espaço (E) (100%) Personagem (P) (100%) Seriação (S) (100%) Cor (C) (100%)	<div data-bbox="890 483 1412 566" style="background-color: #4F81BD; color: white; padding: 2px;"> EPG da tira livre: Elementos Iterativos </div> Legenda (Lg) (70%) Metáforas Visuais (MV) (10%) Balão (B) (90%) Linhas e Traços (Lt) (50%) Requadro (Rq) (100%) Sargeta (Sar) (100%)

Fonte: O autor, 2018

De posse da Estrutura Potencial do Gênero Tira cômica-seriada, podemos ler que:

- A produção do texto inicia-se com a realização do *Formato Retangular (FR)*, em local fixo;
- Após a realização de FR, deve-se realizar a Cor (C) em local fixo;
- Em seguida, realiza-se a Estrutura Narrativa (EM) em local fixo;
- Depois, realiza-se o Personagem (P) em local variável;
- Após a realização de Personagem (P) pode-se realizar com iteração Legenda (Lg) e Balão (B);
- Depois pode-se realizar com iteração Linhas e Traços (Lt) e Metáfora Visual (MV);
- Em seguida deve-se realizar o Espaço (E) em local variável;
- Após a realização do Espaço (E), deve-se realizar em iteração a Sargeta (Sar) e Raquadro (Rq);
- Depois deve-se realizar o Tempo (Tem) em local variável;
- Em seguida deve-se realizar em local variável a Assinatura Autoral (Aau);
- Por fim, deve-se realizar a Identificação Bibliográfica (Ib).

3.4.2.1 Elementos obrigatórios

Formato Retangular (FR)

Quadro 88 – Formato retangular no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	100% - 20 exemplares
Elementos presentes no <i>corpus</i>	Em todos os exemplares

Fonte: O autor, 2018

O objetivo desse elemento é possibilitar a visualização da história da tira que está sendo apresentada. É realizado na tira de *Ed Mort* o formato retangular na horizontal. Esse formato, quando apresentado em sequência com as outras tiras, favorece a construção de uma história mais longa sobre as aventuras de Ed Mort, lidas como um único quadrinho. Essa construção evidencia um relacionamento entre gêneros discursivos da mesma espécie, em um relacionamento de colônia. Nessa relação, os gêneros se associam quase que anatomicamente formando uma imagem única. Isso cria a impressão de que o gênero é muito extenso e com probabilidade de crescer ainda mais.

Figura 81 – Formato Regular



Fonte: corpus de pesquisa C63 e C64

Na tira acima (Fig. 81), Mort é apresentado ao caso de *Procurando o Silva*. O detetive conversa com a esposa de Silva para saber sobre o caso. A série possui um formato retangular

na horizontal e possui mais de 200 tiras, o que forma uma grande colônia de textos de uma mesma espécie.

Assinatura Autoral (Aau)

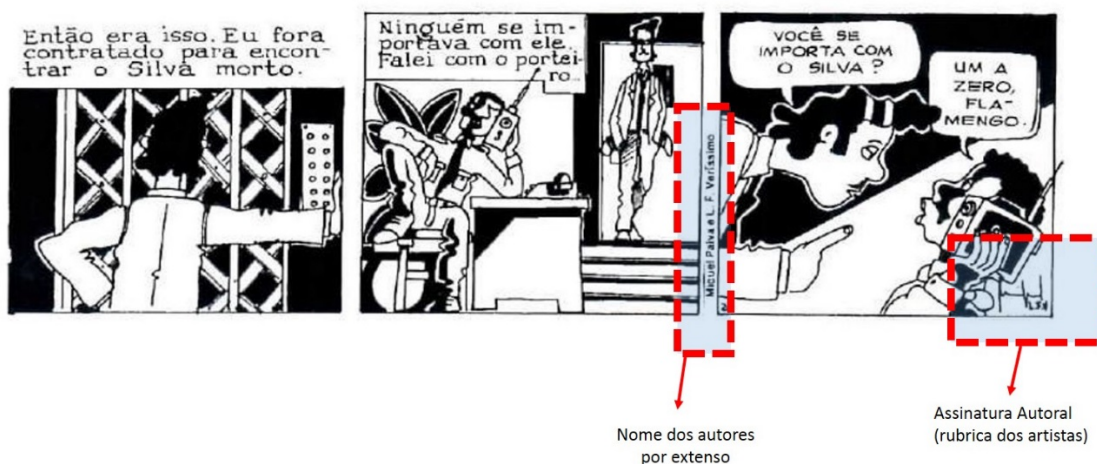
Quadro 89 – Assinatura Autoral no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no corpus	100% - 20 exemplares
Elementos presentes no <i>corpus</i>	Em todos os exemplares do <i>corpus</i>

Fonte: O autor, 2018

Com a Assinatura Autoral (Aau) o autor demarca a autoria da tira cômica, indicando o nome dos artistas envolvidos na produção gráfica. A tira cômica-seriada de Ed. Mort é produzida por duas pessoas, nos desenhos, Miguel Paiva, e, nos textos, Luiz Fernando Veríssimo. Essa assinatura autoral é rubricada pelos dois artistas. Ela não possui um local fixo de realização. Há ocorrências na primeira vinheta (2X), no meio da tira (4X) e na última vinheta (14X). Um outro elemento que vale destacar é a inscrição por extenso do nome dos autores da tira em caixa alta e inscritos em uma das sarjetas da história. Esse elemento visa colaborar para a identificação dos autores da tira, uma vez que a assinatura autoral surge em forma de rubrica, e, embora exista as iniciais de um dos autores (L. F. V.), é difícil descobrir de quem se está falando sem a descrição por extenso desses nomes.

Figura 82 – Assinatura autoral



Fonte: corpus de pesquisa C80

A figura 82 acima apresenta a assinatura autoral na última vinheta, local de maior frequência para realização desse elemento. Como constatamos em 70% das vezes esse elemento ocorre nessa posição. O mesmo ocorre com a realização dos nomes por extenso dos autores (Miguel Paiva e Luiz Fernando Veríssimo) na vertical. Elas surgem na maior parte das vezes, 70% das vezes, na última sarjeta da tira.

Identificação Bibliográfica (Ib)

Quadro 90 – Identificação Bibliográfica no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	0% - 20 exemplares
Elemento presente no <i>corpus</i>	Em todos os exemplares

Fonte: O Autor, 2018

O objetivo desse elemento é indicar aos leitores o nome da tira que se está lendo, a fim de diferenciá-la de outras que possam surgir numa mesma sequência do jornal. Esse elemento, entretanto, não é realizado na tira, pois é recuperado pelo suporte, na capa do livro. Essa relação evidencia, como já dito, a relação entre a Situação Material e os elementos do texto. Tais elementos podem ser suprimidos do texto, caso seja possível percebê-los no suporte.

Estrutura Narrativa (EN)

Quadro 91 – Estrutura Narrativa no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	100% - 20 exemplares
Elemento presente no <i>corpus</i>	Todos os elementos do <i>corpus</i>

Fonte: O autor, 2018

O objetivo desse elemento, assim como ocorre com a tira cômica, é contar uma história por meio de imagens que termine com um desfecho cômico. Há na Estrutura Narrativa quatro elementos: (a) *apresentação*, que inicia ou continua a história mostrando os personagens, o cenário e o enredo; (b) *complicação*, que retira os personagens de uma situação inicial pacífica e os encaminha para a resolução de um conflito; (c) *clímax*, onde o conflito elaborado atinge suas proporções máximas; e (d) *desfecho*, onde o clímax é resolvi

com a construção do humor. Em nosso *corpus* de tiras cômicas-seriadas temos a seguinte composição na estrutura narrativa:

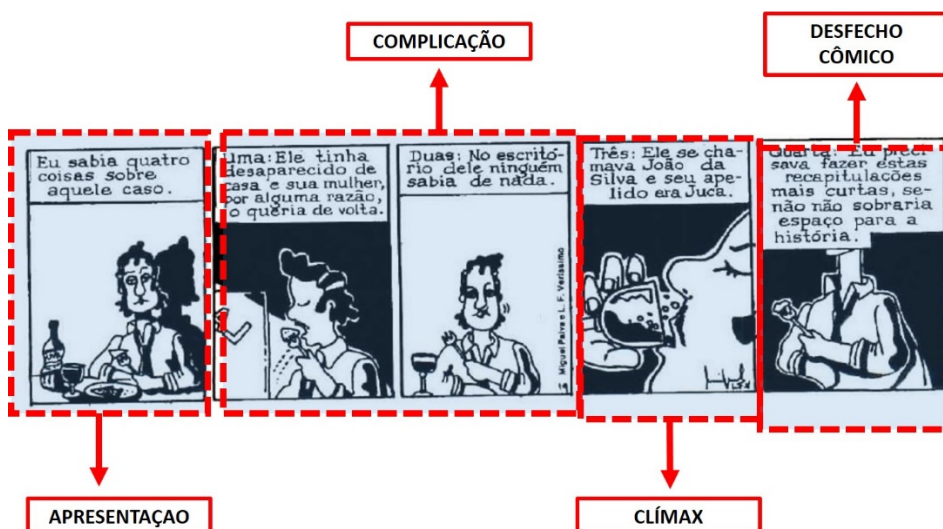
Quadro 92 – A estrutura narrativa das tiras de cômicas-seriadas

Corpus	Vinhetas	Número de quadros			
		Apresentação	Complicação	Clímax	Desfecho
C61	04	1	1		1
C62	04	1	1	1	1
C63	04	1	1	1	1
C64	03	1	1		1
C65	03	1	1		1
C66	04	1	1	1	1
C67	04	1	1	1	1
C68	04	1	1	1	1
C69	03	1	1		1
C70	04	1	1	1	1
C71	04	1	1	1	1
C72	04	1	1	1	1
C73	05	1	2	1	1
C74	04	1	1	1	1
C75	04	1	1	1	1
C76	03	1	1		1
C77	04	1	1	1	1
C78	04	1	1	1	1
C79	03	1	1		1
C80	03	1	1		1

Fonte: O autor, 2018

Conforme o quadro 92, podemos perceber que as tiras cômicas-seriadas de Ed Mort. tem o predomínio de 04 vinhetas por tira, cerca de 65% das tiras tem essa composição. Essas tiras possuem a estrutura narrativa segmentada em apresentação, complicação, clímax e desfecho cômico. Já as tiras com 03 vinhetas, cerca de 30% das tiras, surgem com a estrutura narrativa dividida em três parte: introdução, complicação e clímax em uma mesma vinheta e, por fim, desfecho cômico. 5% da tiras possuem outros formatos, como C73, com 05 vinhetas, como apresentado na figura 03 abaixo.

Figura 83 – Assinatura autoral



Fonte: corpus de pesquisa C73

Na figura acima (fig. 83), a estrutura narrativa inicia-se com a realização da introdução, onde Ed Mort diz o quanto sabe sobre o caso do Silva, 04 coisas. Em seguida, na complicação, Mort., por meio da legenda, apresenta duas considerações sobre o que sabe sobre o caso. Essas duas considerações surgem em duas vinhetas. A terceira parte é o clímax da história, que surge antes da apresentação do quarto motivo. Por fim, na quarta parte surge a última coisa que Ed. Mort sabe sobre o caso. Essa última vinheta é construída com humor e corresponde ao desfecho cômico.

Tempo (Tem)

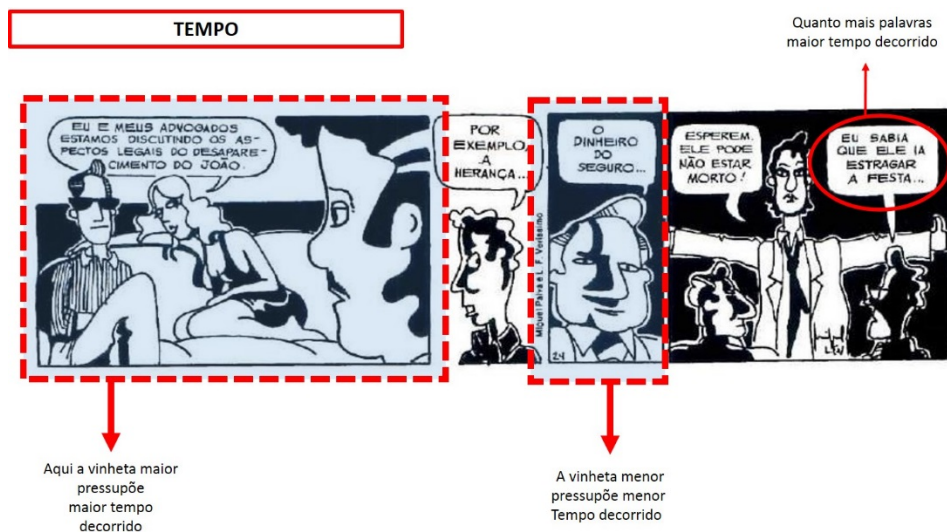
Quadro 93 – Tempo no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	100% - 20 exemplares
Elemento presente no <i>corpus</i>	Todos os elementos do <i>corpus</i>

Fonte: O autor, 2018

O tempo é um dos elementos que pode ser observado na análise das vinhetas e balões. Na tira abaixo observamos a passagem do tempo:

Figura 84 – O tempo na tira cômica-seriada



Fonte: corpus de pesquisa C78

Na figura (Fig. 84), observamos que os advogados da esposa do Silva comentam aspectos do desaparecimento, tais como a herança e o dinheiro do seguro. Na primeira vinheta é nítido que a cena apresentada dura mais tempo do que a fala dos advogados que surgem na vinheta 2 e 3. Também é possível observar que quanto mais palavras usadas em um balão maior o tempo de duração do turno de fala. Dos seis tipos de tempo descritos por Cagnin (1975, *apud*, RAMOS), há em nosso *corpus* de tiras cômicas-seriadas a seguinte composição:

Quadro 94 – A passagem do tempo nas tiras cômicas-seriadas

A representação do tempo na linguagem dos quadrinhos		
Tempo (de)	Definição	Ocorrências
Sequência de um antes e um depois	“Ocorre quando se omitem elementos de uma sequência por meio de elipse, como comentado há pouco. A comparação entre os dois momentos possibilita a percepção da sucessão temporal. Pode ser sintetizado em um só quadrinho ou ocorrer entre duas vinheta.” (RAMOS, 2009, p. 131).	Em todos.
Época histórica	“É a representação do período histórico vivido pelos personagens. O signo visual icônico é o elemento central para se perceber o momento histórico (por meio de roupas, cenário, etc.)” (RAMOS, 2009, p. 132).	Não ocorre
Astronômico	“São os recursos utilizados para indicar os períodos do dia, como utilização do sol ou da lua.” (RAMOS, 2009, p. 132).	Não ocorre.
Meteorológico	“Trata-se do clima (calor, frio, etc.) transmitido pelo cenário ou pelas roupas dos personagens.” (RAMOS, 2009, p. 133).	Não ocorre.
Narração	“É o momento da representação da ação em si, que se torna presente enquanto é lido. Todos os quadrinhos possuem esse elemento.”	Em todos.

	(RAMOS, 2009, p. 133).	
Leitura	“Embora o leitor tenha contato com todos os quadrinhos da página, há uma certa linearidade na leitura. Segundo Cagnin, um quadrinho agrega três momentos de leitura: futuro (parte ainda não lida), presente (momento da leitura), passado (após a leitura)” (RAMOS, 2009, p. 133).	Em todos.

Fonte: O autor, 2018

Com base no quadro acima (Quadro 94), percebemos que, nas tiras cômicas-seriadas o tempo que mais ocorre é o tempo de narração, de leitura e de sequência de um antes e um depois. Os demais tempos não ocorrem.

Espaço (E)

Quadro 95 – Espaço no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	100% - 20 exemplares
Elemento presente no <i>corpus</i>	Todos os elementos do <i>corpus</i>

Fonte: O autor, 2018

O espaço tem o objetivo de apresentar o local onde a narrativa está sendo desenvolvida. A exemplo dos outros *corpus* de tiras, é caracterizado por planos de visão, ângulos de visão e transição de quadros. Os planos de visão são assim caracterizados em nosso *corpus* de tiras cômicas-seriadas:

Quadro 96 – Espaço: Planos de visão nas tiras cômicas-seriadas

Planos de visão	Definição	Ocorrências
Plano geral ou panorâmico	“Vê-se a figura humana por completo. Na prática, é amplo o bastante para englobar o cenário e os personagens representados” (RAMOS, 2009, p. 137). Não é possível identificar quem é; o cenário tem primazia.	C74 (1X); Subtotal: 01
Plano total ou de conjunto	“O ser é representado de maneira mais próxima. Reduz-se a importância do ambiente que o cerca e o personagem passa a ganhar mais atenção. ‘O cenário é mínimo’, diz Cagnin (1975). Essa é a principal distinção entre este plano e o geral.” (RAMOS, 2009, p. 138).	C63 (1X); C65 (1X); C66 (1X); C67 (1X); C68 (1X); C70 (1X); C71 (1X); C71 (1X); C76 (1X); C78 (1X); C80 (1X); Subtotal: 11

Plano americano	“Mostra dos joelhos para cima.” (RAMOS, 2009, p. 138).	C61 (1X); C64 (1X); C74 (1X); C77 (1X); Subtotal: 04
Plano médio ou aproximado	“Da cintura para cima. Há reforço nos traços do rosto do personagem. É a partir deste plano que ficam mais evidentes os recursos de expressão facial. É muito usado para diálogos [...]” (RAMOS, 2009, p. 139).	C61 (1X); C64 (1X); C65 (1X); C67(2X); C68 (1X); C69 (1X); C70 (2X); C71 (2X); C72 (2X); C73 (3X); C75 (3X); C77 (1X); C78 (1X); C79 (3X); C80 (1X); Subtotal: 25
Primeiro Plano	“Dos ombros para cima. Nesse caso, o foco está nas expressões faciais.” (RAMOS, 2009, p. 140)	C61 (1X); C62 (2X); C63 (2X); C64 (1X); C66 (3X); C67 (1X); C68 (2X); C69 (2X); C72 (1X); C73 (1X); C74 (1X); C76 (1X); C77 (1X); C78 (2X); C80 (1X) Subtotal: 22
Plano Detalhe	“Pode ser chamado ainda de primeiríssimo plano (termo que optamos não adotar). A atenção é para detalhes do rosto ou de objetos” (RAMOS, 2009, p. 140).	C61 (1X); C62 (2X); C63 (1X); C65 (1X); C70 (1X); C71(1X); C73 (1X); C74 (1X); C75 (1X); C77 (1X); Subtotal: 11
Plano em perspectiva	“É mencionado apenas por Cagnin. Ocorre quando há uma soma de diferentes planos. [...] é possível ver um continuum de planos, indo de imagens mais próximas ao leitor a outras, mais distantes” (RAMOS, 2009, p. 141).	Subtotal: 00
		Total: 75

Fonte: O autor, 2018

Podemos observar no quadro acima (Quadro 96) que, em relação aos planos de visão, há o predomínio dos plano médio (com 25 ocorrências), seguido de primeiro plano (com 22 ocorrências) e plano médio e total (com 11 ocorrências cada). Há aqui a ênfase nos diálogos e, portanto, predomínio do plano de visão médio o que favorece a progressão da narrativa em série. Os planos de visão menos utilizados são os planos perspectiva (com 00 ocorrência), americano (com 04 ocorrências), e Geral (com 01 ocorrência). Ao que parece o foco das tiras cômicas-seriadas não enfatiza o cenário, mas os personagens e seu diálogo.

Figura 85 – Planos de visão na tira cômica-seriada



Fonte: corpus de pesquisa C64

Como podemos observar a figura acima (Figura 85) apresenta diversos planos de visão. Ela se inicia com o plano de visão em plano americano (que “mostra dos joelhos para cima” (RAMOS, 2009, p. 138), o que favorece o diálogo entre os personagens. Em seguida há o plano de visão médio, o que favorece o prosseguimento do diálogo. Ao final, há o plano de visão Primeiro Plano, que enfatiza as expressões dos personagens e o abraço realizado.

Em relação aos ângulos de visão em nosso *corpus* de tiras, temos a seguinte configuração:

Quadro 97 – Espaço: ângulos de visão na tira cômica-seriada

Ângulos de visão	Definição	Ocorrências
Médio	“Segundo Vergueiro (2006), a ‘cena é observada como se ocorresse à altura dos olhos do leitor’.” (RAMOS, 2009, p. 142).	C80 (3X); C61 (4X); C62 (4X); C63 (4X); C64 (3X); C65 (3X); C66 (4X); C67 (4X); C68 (4X); C69 (3X); C70 (3X); C71 (4X); C72 (4X); C73 (5X); C74 (4X); C75 (4X); C76 (3X); C77 (4X); C78 (4X); C79 (3X); Subtotal: 74
Superior	“Visão de cima para baixo [...]” (RAMOS, 2009, p. 143).	Subtotal: 00
Inferior	“De baixo para cima.” (RAMOS, 2009, p. 143).	C70 (1X); Subtotal: 01
		Total: 75

Fonte: O autor, 2018

Como podemos observar no quadro acima (Quadro 97), há nas tiras cômica-seriadas, assim como nos demais tipos de tiras estudados até agora, o predomínio do ângulo de visão médio. Há 01 ocorrência com o ângulo de visão inferior, como observamos abaixo:

Figura 86 – Os ângulos de visão na tira cômica-seriada



Fonte: corpus de pesquisa C70

Como podemos observar na figura acima (Figura 86), há o predomínio do ângulo de visão médio. Como leitores, observamos Ed Mort e sua cliente conversando. Na terceira vinheta, observamos a cena de baixo para cima, o que evidencia as curvas da mulher, sugerindo como ela pode pagar o caso.

Na análise do espaço, cabe-nos destacar ainda os tipos de transição de quadros mais comuns nas tiras cômico-seriadas, como podemos observar no quadro abaixo:

Quadro 98 – Espaço: Transição de quadros na tira cômica-seriada

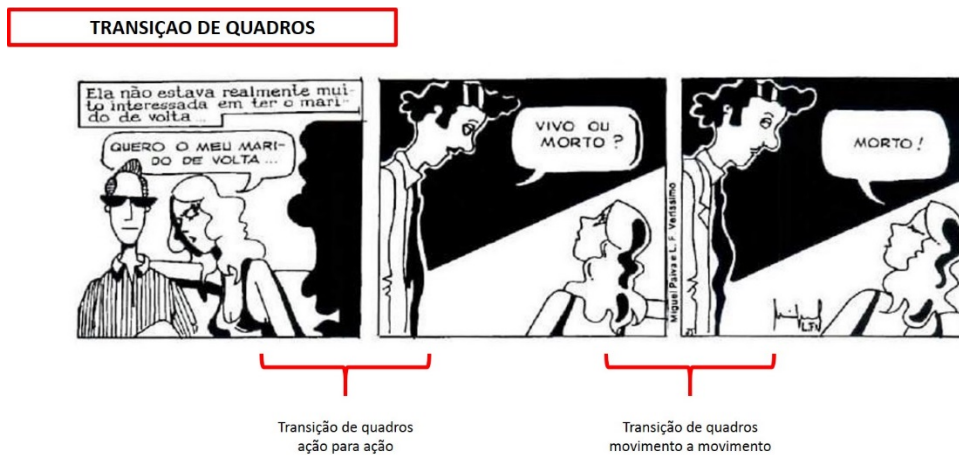
Transição de Quadros	Definição	Ocorrências
Movimento-a-movimento	[Os movimentos passam lentamente um a um – uma pessoa fecha e abre o olho] “exige pouquíssima conclusão” (MCCLLOUD, 1995, p. 70).	C79 (1X) Subtotal: 01
Ação-pra-ação	“um único tema em progressão de ação-ação” (MCCLLOUD, 1995, p. 70). [uma pessoa enche uma taça a inclina e bebe].	C80 (1X); C61 (3X); C62 (3X); C63 (2X); C64 (2X); C65 (1X); C66 (3X); C67 (3X); C68 (3X); C69 (2X); C70 (3X); C72 (2X); C74 (2X); C75 (3X); C76 (2X); C77 (3X); C78 (3X); C79 (1X); Subtotal: 42

Tema-para-tema	Se passa de um tema para outro dentro de uma mesma cena ou ideia, cabe ao leitor completar o sentido (MCCLLOUD, 1995).	C71 (3X); C72 (1X); C73 (4X); Subtotal: 08
Cena-a-cena	Há a passagem de uma cena para outra com uma distância significativa de tempo e espaço (MCCLLOUD, 1995).	C80 (1X); C74 (1X); Subtotal: 02
Aspecto-para-aspecto	“supera o tempo em grande parte e estabelece um olho migratório sobre diferentes aspectos de um lugar, ideia ou atmosfera” (MCCLLOUD, 1995, p. 72).	C63 (1X); C65 (1X); Subtotal: 02
Non-sequitur	“que não oferece nenhuma sequência lógica entre os quadros!” (MCCLLOUD, 1995, p. 72).	-- Subtotal: 00
		Total: 55

Fonte: O autor, 2018

Como podemos observar no quadro acima (Quadro 98), a transição de quadros mais comum nas tiras cômicas-seriadas é ação-para-ação (com 41 ocorrências), o que favorece a progressão da narrativa. Em Ed. Mort ainda aparecem a transição de quadros tema-para-tema (com 08 ocorrências), aspecto-para-aspecto (com 02 ocorrências), cena-para-cena (com 02 ocorrências) e movimento a movimento (com 01 ocorrências).

Figura 87 – Transição de Quadros na tira cômica-seriada



Fonte: corpus de pesquisa C79

A figura acima (Figura 87), apresenta dois tipos transições de quadros, ação-para-ação, o que favorece a continuidade da narrativa, e a transição movimento a movimento, que enfatiza a ironia que cria o humor na tira.

Personagens (P)

Quadro 99 – Personagens no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	100% - 20 exemplares
Elemento presente no <i>corpus</i>	Todos os elementos do <i>corpus</i>

Fonte: O autor, 2018

O objetivo desse elemento é por meio dos personagens desenvolver a ação narrativa. Nas tiras cômicas-seriadas o personagem central é Ed Mort, que surge em todas as tiras de nosso *corpus*. A fim de desenvolver o enredo central – encontrar o Silva – outros personagens também surgem na narrativa. Há personagens protagonistas, antagonistas, figurantes e coadjuvantes. A tabela abaixo apresenta o número de ocorrências dos personagens nas tiras de nosso *corpus*:

Quadro 100 – Personagens na tira cômica-seriada

Corpus	Vinhetas	Personagens			
		Protagonista	Coadjuvante	Figurante	Total de personagens por tira
C61	04	01 (surge 4X)	01 (surge 3X)	00	02
C62	04	01 (surge 4X)	01 (surge 3X)	00	02
C63	04	01 (surge 4X)	01 (surge 4X)	00	02
C64	03	01 (surge 3X)	01 (surge 3X)	00	02
C65	03	01 (surge 3X)	01 (surge 3X)	00	02
C66	04	01 (surge 4X)	01 (surge 2X)	00	02
C67	04	01 (surge 4X)	01 (surge 3X)	00	02
C68	04	01 (surge 4X)	01 (surge 2X)	00	02
C69	03	01 (surge 3X)	01 (surge 3X)	00	02
C70	04	01 (surge 4X)	01 (surge 3X)	00	02
C71	04	01 (surge 4X)	01 (surge 1X)	00	02
C72	04	01 (surge 4X)	01 (surge 3X)	01 (1X) + 01 (1X)	04
C73	05	01 (surge 5X)	00	00	01
C74	04	01 (surge 3X)	01 (3X) e 01 (3X)	00	03
C75	04	01 (surge 4X)	01 (surge 4X)	00	02
C76	03	01 (surge 2X)	01 (3X), 01 (3X), 01 (2X)	01 (1X) + 01 (1X)	06
C77	04	01 (surge 4X)	01 (1X), 01 (2X), 01 (2X)	00	04
C78	04	01 (surge 2X)	01 (1X), 01 (2X), 01 (2X)	00	05
C79	03	01 (surge 3X)	01 (1X), 01 (3X)	00	03
C80	03	01 (surge 3X)	01 (2X)	00	02
74 vinhetas		Surgem no total: 71X	Esses Personagens surgem num total de 67	Surgem no total de: 4X	Total final: 52

Fonte: O autor, 2018

A partir da análise no quadro acima (Quadro 100) podemos perceber que o personagem principal surge em todas as tiras do *corpus*, com alta frequência 71 vezes em 74 vinhetas. O estilo dos personagens apresentados é realista (RAMOS, 2009).

Cor (C)

Quadro 101 – Cor no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	100% - 20 exemplares / Total de ocorrências: 20 vezes
Elementos presentes no <i>corpus</i>	Em todos os elementos do <i>corpus</i>

Fonte: O autor, 2018

Como a cor é um elemento constituinte da linguagem dos quadrinhos (RAMOS, 2009). Nas tiras cômica-seriadas de Ed. Mort há opção pela cor preto e branco que se apresenta em todas as tiras, como podemos observar na figura 87. A cor sofre influência da Configuração da Situação Material (CSM).

Seriação (S)

Quadro 102 – Seriação no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	100% - 20 exemplares / Total de ocorrências: 20 vezes
Elementos presentes no <i>corpus</i>	Em todos os elementos do <i>corpus</i>

Fonte: O autor, 2018

O objetivo desse elemento é orientar a ordem de leitura das tiras. A numeração é realizada por meio de algarismo arábico. Esse algarismo pode ser inserido dentro da vinheta ou na sarjeta. A numeração orienta a união entre gêneros, em uma relação de colônia.

Figura 88 – Seriação na tira cômica-seriada



Seriação, número 16

Fonte: corpus de pesquisa C70

A tira cima (figura 88) apresenta ao final do terceira vinheta uma numeração, número 16. Isso indica uma sequência de leitura, que agrupa os gêneros de tiras em uma relação de colônia.

3.4.2.2 Elementos opcionais

O gênero não apresenta elementos opcionais.

3.4.2.3 Elementos iterativos

Legenda (Lg) (em estágio de transição e mudança)

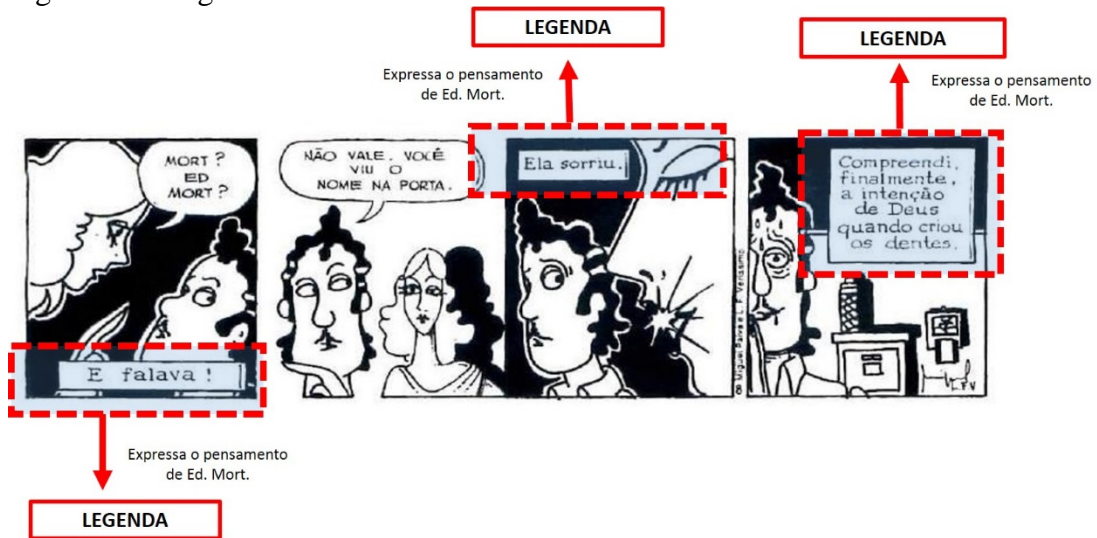
Quadro 103 – Legenda nas tiras cômicas-seriadas

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	70% - 14 exemplares / Total de ocorrências: 34 vezes
Elemento presente no <i>corpus</i>	C80, C61, C62, C63, C67, C68, C71, C72, C73, C74, C75, C76, C77, C79

Fonte: O autor, 2018

O objetivo desse elemento é permitir que a história seja contada. Ele ocupa o canto superior ou inferior das vinhetas. Na tira cômica-seriada a função da legenda expressa o pensamento do personagem principal. Logo é Ed. Mort que narra o caso que investiga e a legenda expressa suas conclusões, reflexões e impressões sobre tudo que vivencia na trama.

Figura 89 – Legenda na tira cômica-seriada



Fonte: *corpus* de pesquisa C62

Como observamos na Fig. 89, as três legendas apresentadas expõem o pensamento de Ed. Mort. A primeira legenda dialogando com a tira 61, que dizia que a mulher do Silva era um mulherão, expressa: “E falava!”. Essa frase é uma continuação da legenda da tira anterior. A segunda legenda diz “ela sorriu” e, continuando esse pensamento, temos na legenda três “compreendi finalmente a intenção de Deus quando criou os dentes.”

Balão (B)

Quadro 104 – Balão no *corpus* de pesquisa de tiras cômicas-seriadas

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	90% - 18 exemplares / total de Ocorrências: 58
Elementos presentes no <i>corpus</i>	C62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80.

Fonte: O autor, 2018

Esse elemento representa a fala dos personagens da tira de Ed Mort. Há muitos tipos de balão, mas nas tiras cômico-seriadas o único tipo de balão encontrado é o balão-fala, como descreve o quadro abaixo:

Quadro 105 – Tipos de balão presentes na tira cômica-seriada

Tipos de balão	Definição	Ocorrências
Balão-fala	“o mais comum e expressivamente o mais	C80 (2X); C62 (2X); C63 (2X); C64 (4X); C65 (3X); C66 (4X);

	neutro – possui contorno com traçado contínuo, reto ou curvilíneo e também é conhecido como balão de fala” (CAGNIN, 1975, <i>apud</i> , RAMOS, 2009, p. 37).	C67 (3X); C68 (4X); C69 (4X); C70 (4X); C71 (1X); C72 (4X); C74 (2X); C75 (4X); C76 (3X); C77 (4X); C78 (5X); C79 (3X)
		Subtotal: 58
Balão-composto	Ramos (2009) conceitua o balão-duplo de Cagnin (1975) de balão-composto. Este balão indica momentos de fala distintos (RAMOS, 2009).	--
		Subtotal: 00
Balão-de-apêndice-cortado	“é usado para indicar a voz de um emissor que não parece no quadradinho” (EGUTI, 2001, <i>apud</i> RAMOS, 2009, p. 41).	--
		Subtotal: 00
Balão-de-linhas-quadradas	Serve para “indicar fala vinda de aparelhos eletrônicos” (CAGNIN, 1975, <i>apud</i> , RAMOS, 2009, p. 38).	--
		Subtotal: 00
Balão intercalado	“durante a leitura dos balões de um personagem, pode haver outro balão com a fala de um interlocutor” (CAGNIN, 1975, <i>apud</i> , RAMOS, 2009, p. 37).	--
		Subtotal: 00
Balão-pensamento	“possui contorno ondulado, apêndice formado por bolhas e formato de uma nuvem, o que indica pensamento” (CAGNIN, 1975, <i>apud</i> , RAMOS, 2009, p. 39).	--
		Subtotal: 00
Balão-especial	“ocorrem quando assumem a forma de uma figura e conotam visualmente o sentido visualmente representado” (EGUTI, 2001, <i>apud</i> , RAMOS, 2009, p. 41).	--
		Subtotal: 00
		Total: 58

Fonte: O autor, 2018

Como podemos observar no quadro acima (Quadro 105), o único tipo de balão presente na tira cômica-seriada é o balão-fala (58 ocorrências em 58). Isso nos leva a concluir que a tira cômica-seriada favorece a narrativa tradicional marcada pelo discurso direto, onde a história se passa pela voz de seus personagens. Em Ed Mort há poucas palavras em negrito. Ela surge na tira C68, quando Ed. Mort conversa com a mulher de Silva e diz que ele deveria ter outra. Ela responde “outra?”. O trecho é marcado com letras em negrito, evidenciando surpresa, como apresentado na tira abaixo.

Figura 90 – Os tipos de balão, composição e efeitos de sentido da letra em negrito nas tiras cômicas-seriadas



Fonte: corpus de pesquisa C68

Linhas e Traços (Lt)

Quadro 106 – Linhas e traços no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	50% - 10 exemplares / total de Ocorrências: 19
Elemento presente no <i>corpus</i>	C61, 62, 64, 66, 68, 69, 71, 73, 76, 77

Fonte: O autor, 2018

Esse elemento busca dar a personagens e objetos da cena narrativa algum movimento-cinético. No *corpus* de tiras cômicas-seriadas observamos de forma iterativa a presença de 19 linhas e traços com diferentes significados: (a) movimento, como em C61 (1X), C64 (5X), C69 (2X), C73 (2X), C76 (1X), C77 (1X); (b) brilho, como em C62 (1X); (c) gotas de suor com indicação de tensão, como em C62 (1X); (d) lágrimas, como em C68 (2X); e (e) Fumaça, como em C66 (1X), C69 (1X), C71 (1X).

As tiras cômicas-seriadas apresentam uma variedade muito grande de linhas de movimento, exemplificadas abaixo:

Figura 91 – Linhas e traços nas tiras cômicas-seriadas



Fonte: corpus de pesquisa C61

Como podemos observar na figura 91, há dois grupos de linhas de movimento. O primeiro grupo indica o movimento de cabeça de Ed. Mort que quase cai da cadeira ao ver a esposa do Silva, sua cliente. O outro grupo de linhas se refere a queda de algumas baratas do escritório de Ed. Mort. As linhas de movimento são o recurso de linhas e traços mais comum nas tiras cômicas-seriadas, como podemos constatar no quadro abaixo:

Quadro 107 – Os tipos de linhas e traços nas tira cômica-seriada

Tipos de linhas e traços	Descrição	Ocorrências
Linhas cinéticas (movimento)	Linhas que indicam movimento, tais como mover objetos ou bater palmas. Pode indicar esforço.	C61 (1X); C64 (5X); C69 (2X); C73 (2X); C76 (1X); C77 (1X) Subtotal: 12
Linha cinética (fumaça)	Linhas que indicam o movimento da fumaça produzido pelo cigarro ou objeto que produz calor. Se associa a um personagem.	C66 (1X); C69 (1X); C71 (1X); Subtotal: 03
Gotas suor (desejo)	Linhas que se realizam em gotas. Surge abaixo da boca do personagem, ou em sua testa mostrando tensão.	C62 (1X); Subtotal: 01
Gotas suor (medo/desespero)	Linhas que se realizam em gotas. Surge acima da cabeça em 2 ou 3 (ou mais) elementos. A quantidade de gotas indica a intensidade do medo ou desespero.	-- Subtotal: 00
Flash (Luz, brilho)	Flash de máquina fotográfica	C62 (1X) Subtotal: 01
Lágrimas	Lágrimas que indicam tristeza quando surge abaixo dos olhos.	C68 (2X); Subtotal: 02
		Total: 19

Fonte: O autor, 2018

A partir do quadro acima (Quadro 107), podemos perceber que há pouca variedade de linhas e traços, tendo predomínio das linhas cinéticas de movimento (12 ocorrências em 19), linhas cinéticas de fumaça (3 ocorrências em 19), lágrimas (2 ocorrência em 19), gotas de suor (1 ocorrência em 19) e brilho (1 ocorrência em 19).

Requadro (Rq)

Quadro 108 – Requadro no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	100% - 20 exemplares / total de Ocorrências: 54
Elementos presentes no <i>corpus</i>	Em todos os exemplares

Fonte: O autor, 2018

Esse elemento constrói o espaço e o tempo nas tiras cômicas-seriadas. Há o predomínio do requadro reto, sem variação. Sua ausência indica maior passagem de tempo, como em C66.

Figura 92 – O requadro nas tiras cômicas-seriadas



Fonte: corpus de pesquisa C66

Na figura acima (Figura 92), podemos perceber que há ausência de requadro na segunda e na última vinheta. Essas ausências indicam uma pausa dramática na história contada, o que favorece a construção do desfecho cômico ao final.

Sarjeta (Sar)

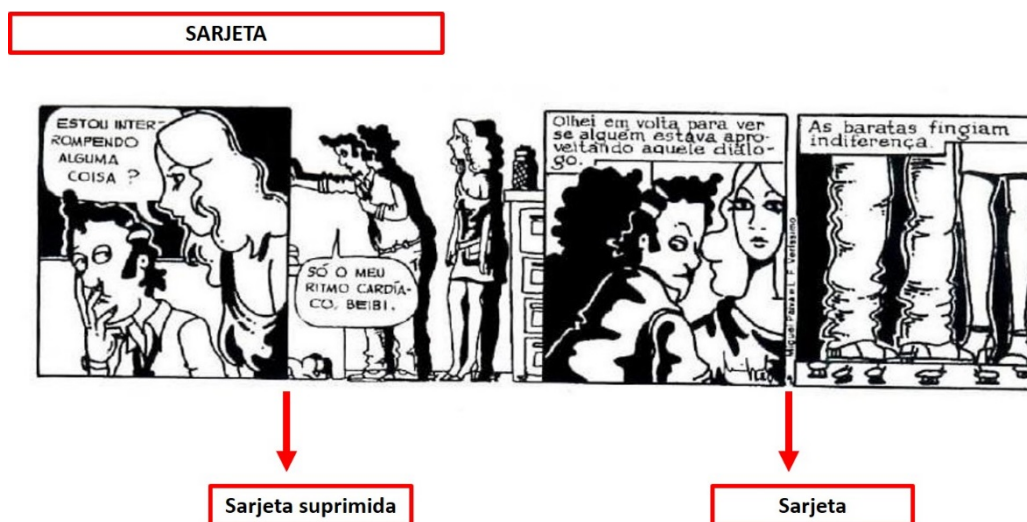
Quadro 109 – Sarjeta no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	100% - 20 exemplares / total de Ocorrências: 46
Elementos presentes no <i>corpus</i>	Em todos os exemplares do <i>corpus</i>

Fonte: O autor, 2018

As sarjetas funcionam nas tiras cômicas-seriadas como um recurso de economia, suprimindo cenas que podem ser inferidas. Surge como um espaço em branco entre as vinhetas. Nas tiras cômicas-seriadas de Ed. Mort há, muitas vezes, um apagamento da sarjeta, como apresentamos abaixo:

Figura 93 – A sarjeta nas tiras cômicas-seriadas



Fonte: corpus de pesquisa C63

Como podemos observar na figura acima (Figura 93), há apenas espaços em branco (ou hiatos) entre uma vinheta e outra. As demais estão unidas com a vinheta, evidenciando uma passagem de tempo menor, quase irrisória.

Metáforas Visuais (MV)

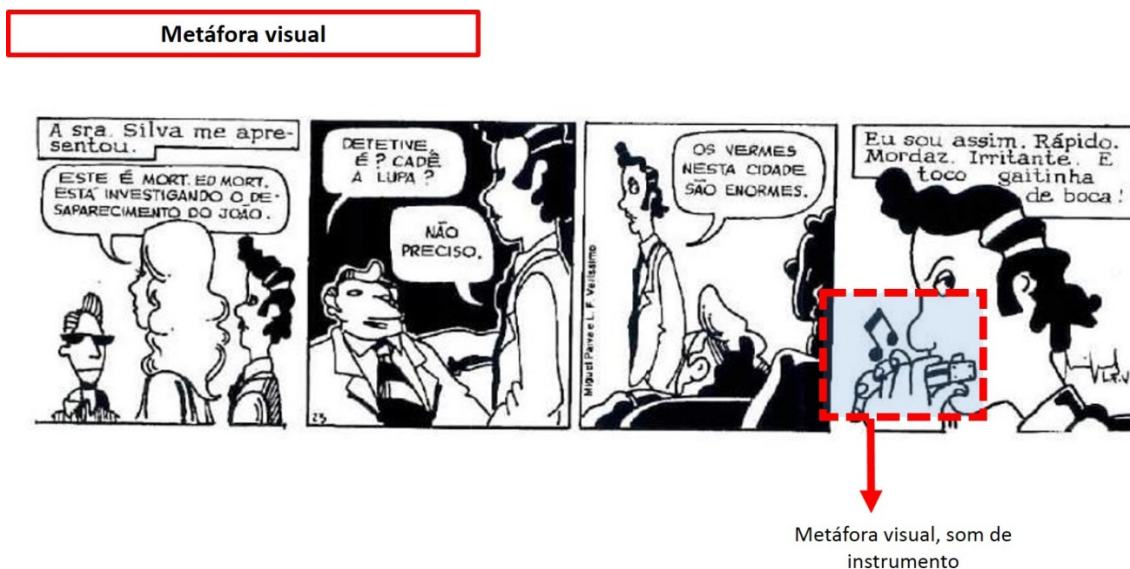
Quadro 110 – Metáforas Visuais no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	10% - 02 exemplares / total de Ocorrências: 2
Elemento presente no <i>corpus</i>	C61, C77

Fonte: O autor, 2018

O objetivo desse elemento é apresentar “ideias e sentimentos por meio de imagens” (RAMOS, 2009, p. 112). Nas tiras cômica-seriada a metáfora visual aparece pouco, em geral representando música.

Figura 93 – Metáfora visual na tira cômica-seriada



Fonte: corpus de pesquisa C77

Como podemos ver na Fig. 93 há a metáfora visual de uma nota musical, o que sugere o som da gaita tocada por Ed. Mort.

3.4.3 Síntese da seção e considerações parciais

Na presente seção apresentamos a configuração da tira cômica-seriada. Vimos a Configuração Contextual do gênero, em suas variáveis de campo, relação e modo. Posteriormente apresentamos a Estrutura Potencial do Gênero, seus elementos obrigatórios, opcionais e iterativos. Vimos que o campo do gênero se refere à construção de uma narração ficcional, longa, de cunho sequencial. A variável relação corresponde a autor (desenhista) e leitores. A variável modo, por sua vez, realiza-se por meio da linguagem escrita, construída pela associação de imagem e texto. Diante dessa Configuração Contextual, o gênero tira cômica-seriada realiza como elemento obrigatório Formato retangular, que favorece a realização da relação obrigatória entre gêneros de colônia; Assinatura Autoral; Identificação Bibliográfica, que sofre influência da Configuração da Situação Material (CSM); Estrutura

Narrativa; Tempo; Espaço, com predomínio dos planos de visão médio (25 ocorrências em 75), ângulos de visão médio (74 ocorrências em 75); transição de quadros ação-pa-ção (41 em 55); Personagem, com destaque para a realização de personagens coadjuvantes (67 ocorrência sem 72); Seriação, que favorece a construção da relação obrigatória entre gêneros de colônia; e Cor, que sofre influência da Configuração da Situação Material (CSM). Não há realização de elementos opcionais. Como elementos iterativos realizam-se Legenda, por sua frequência caracterizado por nós como elemento em estágio de mudança/transformação e com uma única função de apresentar o pensamento de seu personagem principal; Metáfora Visual; Balão, com a realização única do balão-fala (58 ocorrências em 58); Linhas e traços, com o predomínio das linhas de movimento (12 ocorrências em 19); Requadro e Sarjeta.

3.5 Corpus 5 – O gênero tira de aventura

Na presente seção, apresentamos o gênero tira de aventura. Iniciamos a exposição apresentando a Configuração Contextual (CC). Em seguida apresentamos a Estrutura Potencial do Gênero tira autobiográfica. A seção se subdivide em: (a) Configuração Contextual (CC); (b) Estrutura Potencial do Gênero tira autobiográfica; (c) Elementos Obrigatórios; (d) Elementos Opcionais; (e) Elementos iterativos. Por fim, apresentamos uma síntese da seção e algumas considerações.

3.5.1 Configuração Contextual (CC)

Potencial Semântico

Campo: Narração ficcional curta de cunho sequencial, cujo tema é a aventura. Visa “[...] comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras” (EISNER, 1999, p. 38).

Relação: O autor está na condição de desenhista. Os leitores são aqueles interessados em quadrinhos e humor.

Modo: Linguagem escrita, constituída a partir da associação de imagem e texto. De forma mais específica temos que: o papel da linguagem verbal é auxiliar na composição da tira, cujo foco central é a imagem; o canal é gráfico (multimodal: escrito + imagético); o meio é escrito; e o processo é dialógico.

Configuração Contextual

Na Configuração Contextual (CC) da tira de aventura, podemos observar a prática social e discursiva deste texto. É ao conhecermos melhor quem é o autor do texto, sua função e principais atividades e como ele dialoga com o texto em questão, que mapeamos o potencial semântico específico utilizado na composição do gênero tira de aventura. As tiras do Homem-Aranha foram escritas por Stan Lee e desenhadas por John Romita. O primeiro é um famoso quadrinista, criador de importantes personagens como o Homem-Aranha, X-men, Quarteto Fantástico, Hulk, Os Vingadores, entre outros personagens da Marvel Comics. Por sua vez, John Romita é também um consagrado artista, tendo desenhado o Capitão América, o Demolidor e o Homem-Aranha. Com este último, foi o responsável por dar forma a personagens de sucesso na tia do aranha, como Mary Jane e o Rei do Crime.

As tiras de aventura contam “histórias de ação, com ou sem humor” (RAMOS, 2011, p. 85). Este gênero também é chamado de “tira diária com continuidade serial ou tira seriada” (RAMOS, 2011, p. 95). É um gênero que não é mais tão visto no Brasil como anteriormente. Tem como característica “a narração de uma história maior, contada em partes. Cada uma funciona como um capítulo, assim como é feito nas novelas” (RAMOS, 2014, p. 44). A última tira retoma a cena final do capítulo anterior para fazer a história avançar. Finaliza-se a história ao final de um arco de histórias, sendo “o desfecho só é revelado nos episódios finais” (RAMOS, 2017, p. 89).

Por décadas predominou nos jornais este tipo de tiras. Somente nos dez, vinte anos finais do século XX que o gênero começou a perder espaço nos jornais, em especial para a tira cômica.

3.5.2 Estrutura Potencial do Gênero tira de aventura

$$FR \wedge C \wedge EN \wedge P^* \wedge [Lg^{\downarrow} \wedge B^{\downarrow} \wedge (On) \wedge Lt^{\downarrow}]^* \wedge [E^* \wedge Sar^{\downarrow} \wedge Rq^{\downarrow} \wedge Tem^*]^* \wedge Dt^* \wedge LP^* \wedge (TA) \wedge Aau^* \wedge Ib$$

Segundo a qual:

Quadro 111 – Siglas da EPG

EPG da tira cômica: Elementos Obrigatórios	EPG da tira cômica: Elementos Opcionais
Formato Retangular (FR) (100%) Assinatura autoral (Aau) (80%) Identificação Bibliográfica (Ib) (0%) Estrutura Narrativa (EN) (100%) Tempo (Tem) (100%) Espaço (E) (100%) Personagem ficcionais (P) (100%) Cor (C) (100%) Data (Dt) (80%) Licença de publicação (LP) (80%)	Onomatopeias (On) (10%) Título da Aventura (TA) (35%)
	EPG da tira cômica: Elementos Iterativos
	Legenda (Lg) (90%) Balão (B) (100%) Linhas e Traços (Lt) (80%) Requadro (Rq) (100%) Sarjeta (Sar) (100%)

Fonte: O autor, 2018

De posse da Estrutura Potencial do Gênero Tira de aventura, podemos depreender que:

- A produção do texto inicia-se com a realização do *Formato Retangular (FR)*, em local fixo;
- Realiza-se em seguida, de forma obrigatória, a *Cor (C)*, em local fixo;
- Após a realização de *Cor (C)*, deve-se realizar a *Estrutura da Narrativa (EN)*, em local variado;
- Depois realiza-se obrigatoriamente o *Personagem ficcional (P)*, em local variável;
- Após *Personagem*, pode-se realizar em ordem aleatória, em variados lugares, *Legenda (Lg)*, *Balão (B)*, *Onomatopeia (On)* (de forma opcional), *Linhas e Traços (Lt)*;

- Após esse grupo de elementos, pode-se realizar, em ordem aleatória, em variados lugares, Espaço (E) (de forma obrigatória), Sargeta (Sar), Requadro (Rq) e Tempo (Tem) (de forma obrigatória).
- Em seguida, deve-se realiza-se a data (Dt), Licença de Publicação (LP);
- Depois pode-se realizar o título da aventura (TA);
- Em seguida, deve-se realizar a Assinatura Autoral (Aau), em local variável.
- Por fim, deve-se realizar a *Identificação bibliográfica (Ib)*, em local fixo.

3.5.2.1 Elementos Obrigatórios

Formato retangular (Fr)

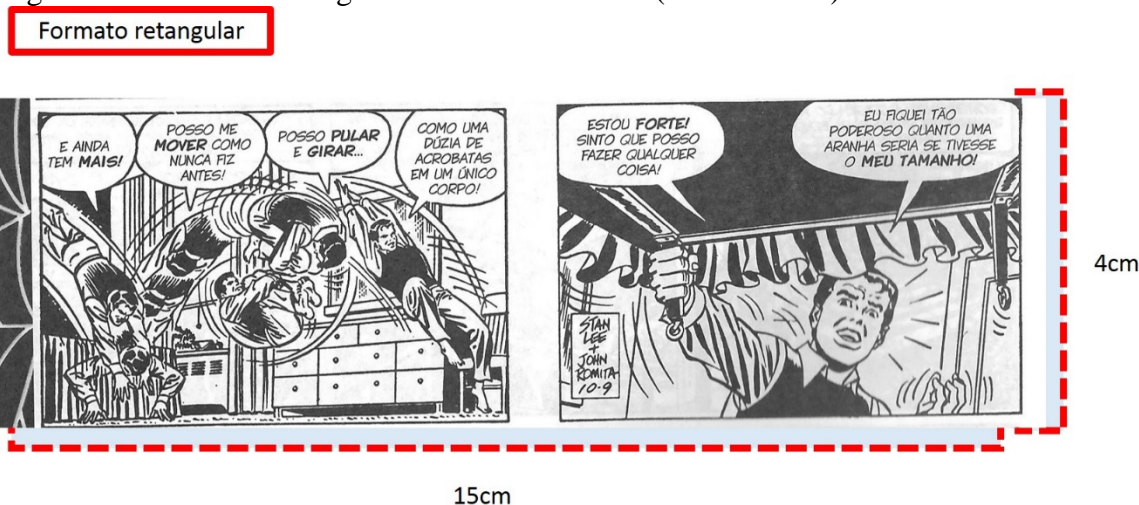
Quadro 112 – Formato retangular no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	100% - 20 exemplares
Elemento presente no <i>corpus</i>	Em todos os exemplares

Fonte: O autor, 2018

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.

Figura 94 – Formato retangular da tira de aventura (15cmX4cm)



Fonte: corpus de pesquisa C88

Podemos observar, na figura acima (Figura 94), um formato retangular fixo (15cmX4cm), duas vinhetas e uma sarjeta.

Assinatura Autoral (Aau)

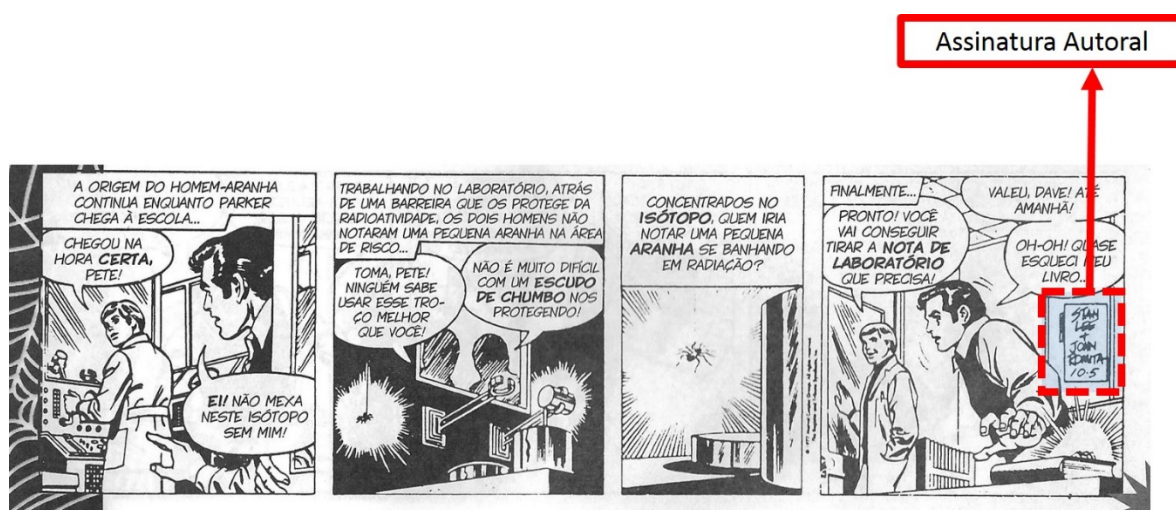
Quadro 113 – Assinatura Autoral no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no corpus	80% - 16 exemplares / Total de ocorrências: 16
Elemento presente no <i>corpus</i>	C81, 82, 83, 84, 85, 86, 88, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 99, 100

Fonte: O autor, 2018

A assinatura autoral 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. 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*).

Figura 95 – Assinatura autoral na tira de aventura



Fonte: corpus de pesquisa C83

Como podemos observar na figura acima (Figura 95), a assinatura autoral surge na última vinheta da tira. Ela se inscreve dentro de uma caixa retangular, juntamente com os nomes por extenso de Stan Lee e John Romita, unidos por um sinal de adição. Há ainda a indicação da data de publicação da tira: 10-05.

Identificação Bibliográfica (Ib)

Quadro 114 – Identificação Bibliográfica no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	0% - 0 exemplares
Elemento presente no <i>corpus</i>	Nenhum

Fonte: O autor, 2018

O objetivo desse elemento é indicar aos leitores o nome da tira, a fim de facilitar a identificação da tira de aventura em meio a outras tiras. Em *Homem-Aranha*, este elemento é recuperado pelo suporte livro, em cuja capa se encontra o título da história que será apresentada. Dessa forma, como ocorrido em outras tiras de nosso *corpus*, alguns elementos do texto podem estar ausentes desde que possam ser recuperados pelo suporte.

Estrutura Narrativa (EN)

Quadro 115 – Estrutura Narrativa no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplars
Frequência no <i>corpus</i>	100% - 20 exemplares
Elemento presente no <i>corpus</i>	Todos os elementos do <i>corpus</i>

Fonte: O autor, 2018

Esse elemento 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:

Quadro 116 – A estrutura narrativa das tiras de aventura

Corpus	Vinhetas	Número de quadros			
		Apresentação	Complicação	Clímax	Desfecho
C41	04	1	1	1	1
C42	03	1	1	1	1
C43	04	1	1	1	1
C44	04	1	1	1	1
C45	03	1	1		1
C46	03	1	1		1
C47	04	1	1	1	1
C48	02	1	1		
C49	03	1	1		1
C50	04	1	1	1	1
C51	03	1	1		1
C52	04	1	1	1	1
C53	03	1	1		1
C54	04	1	1	1	1
C55	04	1	1	1	1
C56	02	1	1		
C57	02	1	1		
C58	03	1	1		1
C59	04	1	1	1	1
C60	03	1	1		1

Fonte: O autor, 2018

Com base no quadro acima (Quadro 116), podemos perceber que, em alguns momentos, ocorre a fusão de dois (ou mais) elementos da estrutura narrativa, como em C85 e

C86, que fundem complicação e clímax, ou como em C88 e C96, que fundem complicação, clímax e desfecho. Aqui o desfecho não é cômico e indica a continuação da história na tira subsequente.

Figura 95 – A estrutura narrativa na tira de aventura



Fonte: corpus de pesquisa C96

Na figura acima (Figura 95), podemos perceber que, em uma única vinheta, há a apresentação, onde o apresentador de um show da tarde apresenta o espetacular Homem-Aranha. Na vinheta seguinte surge a complicação, clímax e desfecho fundidos em uma única cena, na qual o Homem-Aranha aparece para a surpresa de todos os espectadores.

Tempo (Tem)

Quadro 117 – Tempo no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	100% - 20 exemplares
Elemento presente no <i>corpus</i>	Todos os elementos do <i>corpus</i>

Fonte: O autor, 2018

A tira de aventura narra uma história construída pela presença do tempo e do espaço. 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).

Figura 96 – O tempo na tira de aventura



Fonte: corpus de pesquisa C89

Na figura acima, observamos que Peter Parker é surpreendido pela chegada da tia May em seu quarto. Na mesma cena (vinheta 01) percebemos, pelas linhas cinéticas, que ele é avisado pelo sentido aranha de que May irá entrar em seu quarto. A cena se dá muito rapidamente; assim, ela se realiza por meio de uma vinheta mais curta que as outras duas que a sucedem. A segunda e a terceira vinhetas possuem tamanho similar. Nesse sentido, nelas o tempo se realiza de maneira igual.

Dos seis tipos de tempo descritos por Cagnin (1975 *apud* RAMOS, 2009), temos, em nosso *corpus* de tiras de aventura, a seguinte composição:

Quadro 118 – A passagem do tempo nas tiras de aventura

A representação do tempo na linguagem dos quadrinhos		
Tempo (de)	Definição	Ocorrências
Sequência de um antes e um depois	“Ocorre quando se omitem elementos de uma sequência por meio de elipse, como comentado há pouco. A comparação entre os dois momentos possibilita a percepção da sucessão temporal. Pode ser sintetizado em um só quadrinho ou ocorrer entre duas vinheta.” (RAMOS, 2009, p. 131).	Em todos.
Época histórica	“É a representação do período histórico vivido pelos personagens. O signo visual icônico é o elemento central para se perceber o momento histórico (por meio de roupas, cenário, etc.)” (RAMOS, 2009, p. 132).	Não ocorre.

Astronômico	“São os recursos utilizados para indicar os períodos do dia, como utilização do sol ou da lua.” (RAMOS, 2009, p. 132).	Não ocorre.
Meteorológico	“Trata-se do clima (calor, frio, etc.) transmitido pelo cenário ou pelas roupas dos personagens.” (RAMOS, 2009, p. 133).	Não ocorre.
Narração	“É o momento da representação da ação em si, que se torna presente enquanto é lido. Todos os quadrinhos possuem esse elemento.” (RAMOS, 2009, p. 133).	Em todos.
Leitura	“Embora o leitor tenha contato com todos os quadrinhos da página, há uma certa linearidade na leitura. Segundo Cagnin, um quadrinho agrega três momentos de leitura: futuro (parte ainda não lida), presente (momento da leitura), passado (após a leitura)” (RAMOS, 2009, p. 133).	Em todos.

Fonte: O autor, 2018

Com base na tabela acima, percebemos que, assim como na tira autobiográfica, cômica e cômica-seriada, o tempo de narração, de leitura e as sequências de um antes e um depois são predominantes. Da mesma forma, não há realização dos tempos astronômico, meteorológico ou histórico.

Espaço (E)

Quadro 118 – Espaço no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	100% - 20 exemplares
Elemento presente no <i>corpus</i>	Todos os elementos do <i>corpus</i>

Fonte: O autor, 2018

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:

Quadro 119 – Espaço: Planos de visão nas tiras de aventura

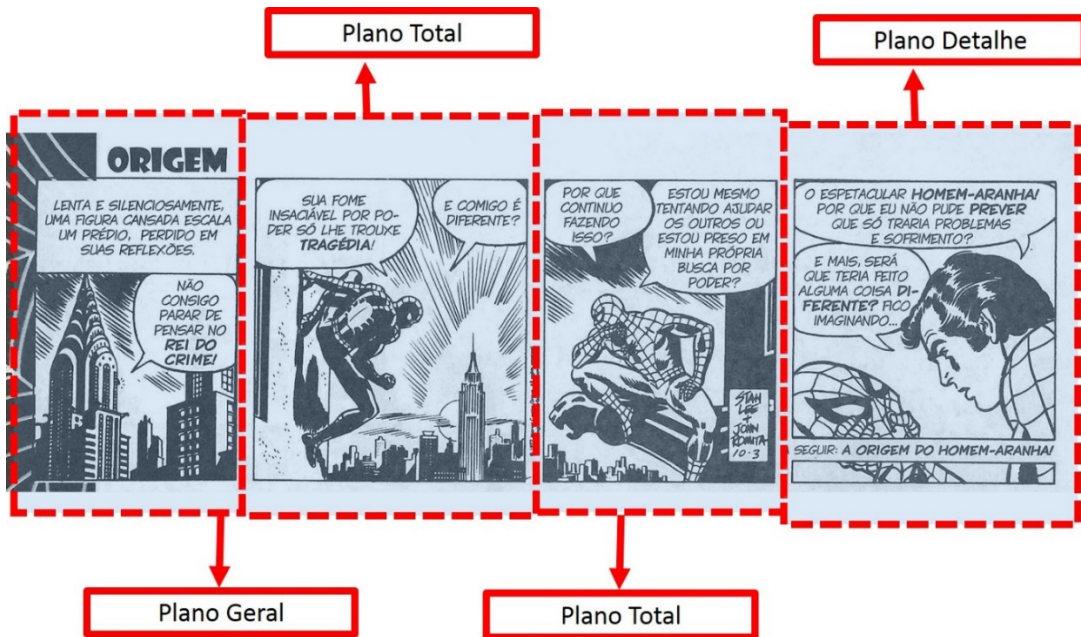
Planos de visão	Definição	Ocorrências
Plano geral ou panorâmico	“Vê-se a figura humana por completo. Na prática, é amplo o bastante para englobar o cenário e os personagens representados” (RAMOS, 2009, p. 137). Não é possível identificar quem é; o cenário tem primazia.	C81 (1X); Subtotal: 01
Plano total ou de conjunto	“O ser é representado de maneira mais próxima. Reduz-se a importância do ambiente que o cerca e o personagem passa a ganhar mais atenção. ‘O cenário é mínimo’, diz Cagnin (1975). Essa é a principal distinção	C81 (2X); C100 (1X); C82 (2X); C83 (4X); C84 (1X); C85 (3X); C86 (3X); C87 (2X); C88 (1X); C89 (1X); C90 (2X); C91 (3X); C92 (4X);

	entre este plano e o geral.” (RAMOS, 2009, p. 138).	C93 (1X); C94 (2X); C95 (1X); C96 (2X); C97 (2X); C98 (1X); C99 (1X);
		Subtotal: 39
Plano americano	“Mostra dos joelhos para cima.” (RAMOS, 2009, p. 138).	
		Subtotal: 00
Plano médio ou aproximado	“Da cintura para cima. Há reforço nos traços do rosto do personagem. É a partir deste plano que ficam mais evidentes os recursos de expressão facial. É muito usado para diálogos [...]” (RAMOS, 2009, p. 139).	C100 (1X); C84 (1X); C87 (1X); C89 (1X); C90 (1X); C93 (1X); C94 (1X); C95 (1X); C98 (1X); C99 (2X);
		Subtotal: 11
Primeiro Plano	“Dos ombros para cima. Nesse caso, o foco está nas expressões faciais.” (RAMOS, 2009, p. 140)	C100 (1X); C82 (1X); C84 (1X); C87 (1X); C88 (1X); C89 (1X); C95 (1X); C98 (1X);
		Subtotal: 08
Plano Detalhe	“Pode ser chamado ainda de primeiríssimo plano (termo que optamos não adotar). A atenção é para detalhes do rosto ou de objetos” (RAMOS, 2009, p. 140).	C81 (1X); C84 (1X); C90 (1X); C93 (1X); C94 (1X); C95 (1X); C99 (1X);
		Subtotal: 07
Plano em perspectiva	“É mencionado apenas por Cagnin. Ocorre quando há uma soma de diferentes planos. [...] é possível ver um continuum de planos, indo de imagens mais próximas ao leitor a outras, mais distantes” (RAMOS, 2009, p. 141).	
		Subtotal: 00
		Total: 66

Fonte: O autor, 2018

Podemos observar acima que os planos de visão selecionados pela tira de aventura são, em sua maioria, plano total (com 39 ocorrências), seguido plano médio (com 11 ocorrências), primeiro plano (com 08 ocorrências) e 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 nos diálogos, por isso a presença do plano médio, e nas emoções dos personagens, o que leva à presença do primeiro plano e detalhe.

Figura 97 – Os planos de visão na tira de aventura



Fonte: corpus de pesquisa C81

Na figura acima, os prédios escondem uma figura. Para essa finalidade, realiza-se o plano de visão geral. Em seguida, há foco no Homem-Aranha, que está subindo nos prédios, o que motiva o uso do plano de visão total, que enfoca personagem e cenário. A última cena apresenta o plano detalhe, que enfatiza a máscara do personagem principal e uma dúvida.

Em relação aos ângulos de visão em nosso *corpus* de tiras de aventura, temos a seguinte configuração:

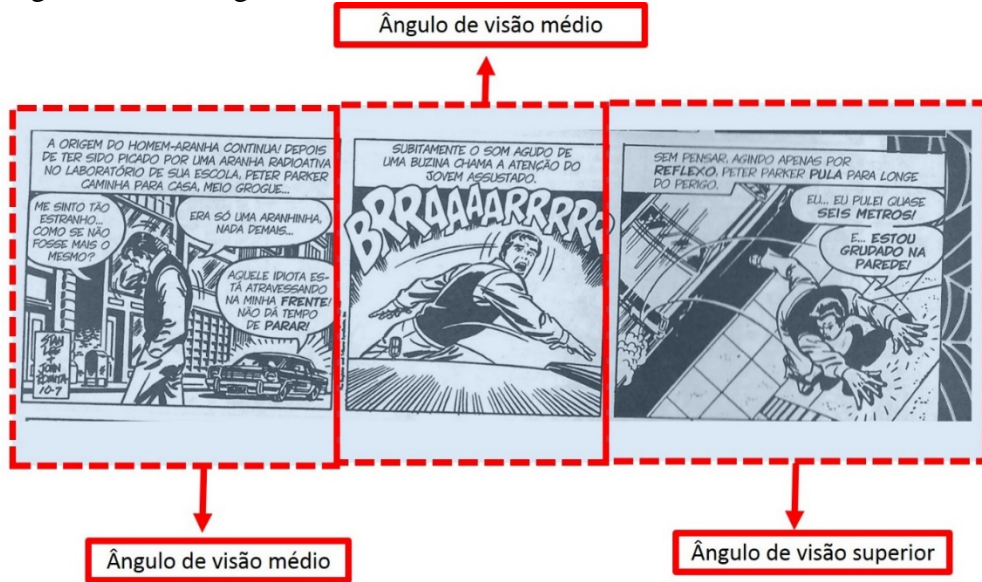
Quadro 120 – Espaço: ângulos de visão na tira de aventura

Ângulos de visão	Definição	Ocorrências
Médio	“Segundo Vergueiro (2006), a ‘cena é observada como se ocorresse à altura dos olhos do leitor.’” (RAMOS, 2009, p. 142).	C100 (3X); C81 (4X); C82 (3X); C83 (1X); C84 (4X); C85 (2X); C86 (1X); C87 (4X); C88 (2X); C89 (2X); C90 (4X); C91 (2X); C92 (3X); C93 (2X); C94 (3X); C95 (3X); C96 (1X); C97 (2X); C98 (1X); C99 (4X). Subtotal: 51
Superior	“Visão de cima para baixo [...]” (RAMOS, 2009, p. 143).	C85 (1X); C86 (2X); C92 (1X); C93 (1X); C95 (1X); Subtotal: 06
Inferior	“De baixo para cima.” (RAMOS, 2009, p. 143).	C83 (3X); C89 (1X); C91 (1X); C94 (1X); C96 (1X); C98 (2X); Subtotal: 09
		Total: 66

Fonte: O autor, 2018

Como podemos observar no quadro acima (Quadro 120), 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).

Figura 98 – Os ângulos de visão na tira de aventura



Fonte: corpus de pesquisa C85

A figura 98 mostra que Peter Parker caminha pela rua meio atordoado depois de ter sido mordido por uma aranha radioativa. Por conta de sua desatenção, Parker é quase atropelado. Ele, por fim, descobre que pode pular 6 metros e grudar na parede. Sua demonstração de força e de agilidade se reflete na realização do ângulo de visão superior, bem como também nos indica que nós, leitores, sabemos que ele irá desenvolver suas habilidades de aranha.

Como sabemos, o espaço também é constituído pela transição de quadros, que, em nosso *corpus* de tiras de aventura, é descrito da seguinte forma:

Quadro 121 – Espaço: Transição de quadros na tira de aventura

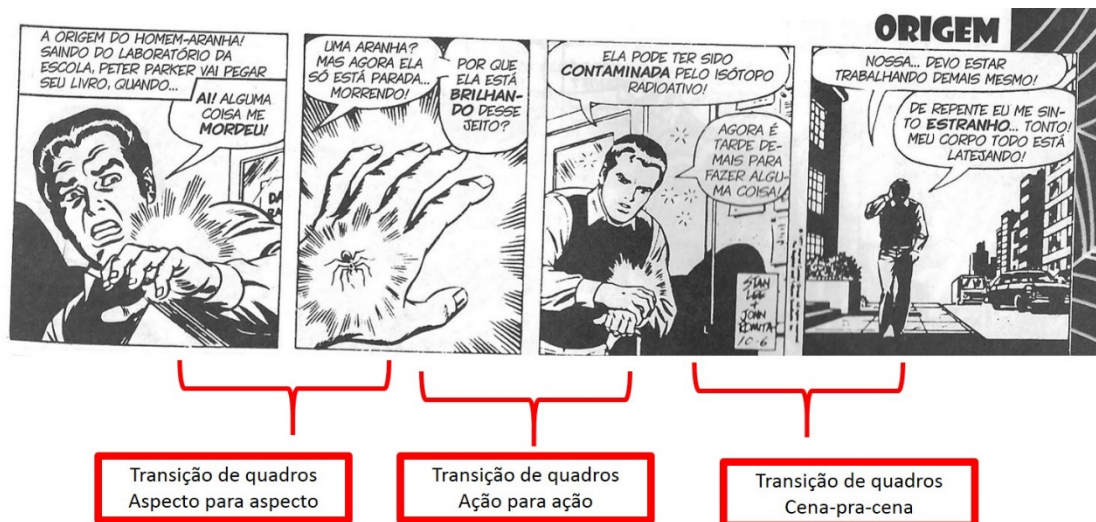
Transição de Quadros	Definição	Ocorrências
Movimento-a-movimento	[Os movimentos passam lentamente um a um – uma pessoa fecha e abre o olho] “exige pouquíssima conclusão” (MCCLLOUD, 1995, p. 70).	Subtotal: 00
Ação-para-ação	“um único tema em progressão de ação-ação” (MCCLLOUD, 1995, p. 70). [uma pessoa enche uma taça e inclina e bebe].	C100 (1X); C81 (3X); C84 (1X); C85 (2X); C86 (2X); C87 (2X); C88 (1X); C89 (1X); C90 (3X); C91 (2X); C92 (3X); C92 (1X);

		C94 (3X); C95 (3X); C96 (1X); C97 (1X); C98 (1X); C99 (2X);
		Subtotal: 33
Tema-para-tema	Se passa de um tema para outro dentro de uma mesma cena ou ideia, cabe ao leitor completar o sentido (MCCLLOUD, 1995).	
		Subtotal: 00
Cena-a-cena	Há a passagem de uma cena para outra com uma distância significativa de tempo e espaço (MCCLLOUD, 1995).	C100 (1X); C82 (2X); C83 (3X); C84 (1X); C87 (1X); C89 (1X); C93 (1X); C98 (1X);
		Subtotal: 11
Aspecto-para-aspecto	“supera o tempo em grande parte e estabelece um olho migratório sobre diferentes aspectos de um lugar, ideia ou atmosfera” (MCCLLOUD, 1995, p. 72).	C84 (1X); C99 (1X)
		Subtotal: 02
Non-sequitur	“que não oferece nenhuma sequência lógica entre os quadros!” (MCCLLOUD, 1995, p. 72).	
		Subtotal: 00
		Total: 46

Fonte: O autor, 2018

Como podemos observar no quadro acima (Quadro 121), a transição de quadro mais comum nas tiras cômicas é transição de quadros ação-para-ação (com 33 ocorrências), seguida da transição cena-para-cena (com 11 ocorrência). Como se percebe, a tira de aventura, assim como as tiras autobiográfica e cômica, segue a tendência ocidental (MCCLLOUD, 1995), ou seja, com o predomínio dos quadros ação-para-ação.

Figura 99 – Transição de quadros na tira de aventura



Fonte: corpus de pesquisa C84

A figura acima (Figura 99) apresenta três transições de quadros. A primeira enfatiza a aranha na mão de Parker e expõe a transição de quadros aspecto para aspecto para que nós

leitores observemos que há uma aranha ali. Em seguida, realiza-se a transição de quadros ação para ação mostrando Parker tampando a mão que tinha sido picada pela aranha radioativa. Depois, na transição de quadro cena-para-cena, observamos Peter Parker em outra cena, já na rua caminhando lentamente.

Personagens ficcionais (P)

Quadro 07 – Personagens no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	100% - 20 exemplares
Elemento presente no <i>corpus</i>	Todos os elementos do <i>corpus</i>

Fonte: O autor, 2018

Os personagens 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, apresentam-se os seguintes personagens:

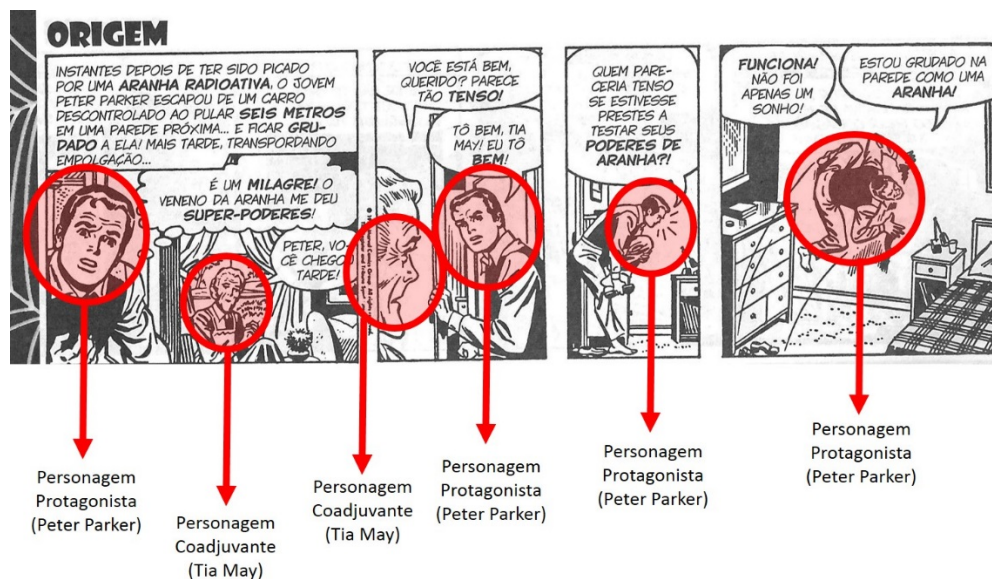
Quadro 122 – Personagens na tira de aventura

Corpus	Vinhetas	Personagens			
		Protagonista	Coadjuvante	Figurante	Total de personagens por tira
C41	04	1 (surge 4X)	1 (surge 3X)	00	01
C42	03	1 (surge 3X)	1 (surge 1X) + 1 (surge 2X)	1 (surge 1X)	04
C43	04	1 (surge 3X)	1 (surge 3X)	00	02
C44	04	1 (surge 4X)	00	00	01
C45	03	1 (surge 3X)	1 (surge 1X)	00	02
C46	03	1 (surge 3X)	00	00	01
C47	04	1 (surge 4X)	1 (surge 2X)	00	02
C48	02	1 (surge 2X)	00	00	01
C49	03	1 (surge 3X)	1 (surge 1X)	00	02
C50	04	1 (surge 3X)	1 (surge 2X) + 1 (surge 2X)	00	03
C51	03	1 (surge 2X)	1 (surge 3X) + 1 (surge 1X)	10 (surge 1X) + público	12
C52	04	1 (surge 4X)	1 (surge 4X)	+ público	02
C53	03	1 (surge 3X)	1 (surge 2X)	público	02
C54	04	1 (surge 4X)	00	00	01
C55	04	1 (surge 4X)	1 (surge 4X)	02 (surge 2X) + 7 (1X)	11
C56	02	1 (surge 2X)	1 (surge 2X) + 1 (surge 2X)	1 (surge 1X)	04
C57	02	1 (surge 1X)	1 (surge 1X)	10 (surge 1X) + 08 (1X)	20
C58	03	1 (surge 2X)	1 (surge 1X)	4 (surge 1X)	06
C59	04	1 (surge 4X)	2 (surge 1X) + 1 (1X)	00	04
C60	03	1 (surge 2X)	1 (surge 1X) + 1 (surge 2X)	público	03
		Surge no total: 60	Personagens 23 (surgem 42X)	Surgem no total: 43	84

Fonte: O autor, 2018

A partir da análise do quadro acima (Quadro 122) 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.

Figura 100 – Os personagens nas tiras de aventura



Fonte: *corpus* de pesquisa C87

Como podemos observar, na figura acima (Fig. 100), há dois personagens em diálogos. Um dos personagens da tira é o personagem principal (protagonista) da tira é Peter Parker, que surge nas quatro vinhetas da tira. O outro personagem em diálogo na tira é coadjuvante, Tia May, tia de Parker. Todos os personagens dessa tira, assim como do *corpus* de tiras de aventura como um todo, são desenhados em estilo realista (RAMOS, 2009), seja ele protagonista, coadjuvante ou figurante.

Cor (C)

Quadro 123 – Cor no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	100% - 20 exemplares / Total de ocorrências: 20 vezes
Elementos presentes no <i>corpus</i>	Em todos os elementos do <i>corpus</i>

Fonte: O autor, 2018

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 da Configuração da Situação Material (CSM) (Ou Suporte), 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 que a publicaram, como se observa a seguir:

Figura 101 – A Cor nas tiras de aventura



Realiza-se a cor preto e branco por imposição do jornal que o publicou pela primeira vez

Fonte: *corpus* de pesquisa C93

Data (Dt)

Quadro 124 – Data no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	80% - 16 exemplares / total de Ocorrências: 16
Elemento presente no <i>corpus</i>	81, 82, 83, 84, 85, 86, 88, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 99, 100

Fonte: O autor, 2018

O objetivo da data 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, o que configura uma relação interespecífica de colônia¹¹⁷ – como há em outras tiras. Esse elemento surge junto a caixa de texto da assinatura autoral, logo abaixo ao nome dos artistas.

¹¹⁷ É o que ocorre com os corais. Há uma associação anatomicamente entre indivíduos, unidos entre si, e que podem desempenhar funções específicas.

Figura 101 – Data nas tiras de aventura



Fonte: corpus de pesquisa C92

A figura acima mostra a data inscrita na caixa de texto da assinatura autoral, na última vinheta da tira, onde observamos a numeração 10-12. O primeiro número é relativo ao mês (outubro) e o segundo, ao dia do mês em que essa tira foi veiculada.

Licença de Publicação (LP)

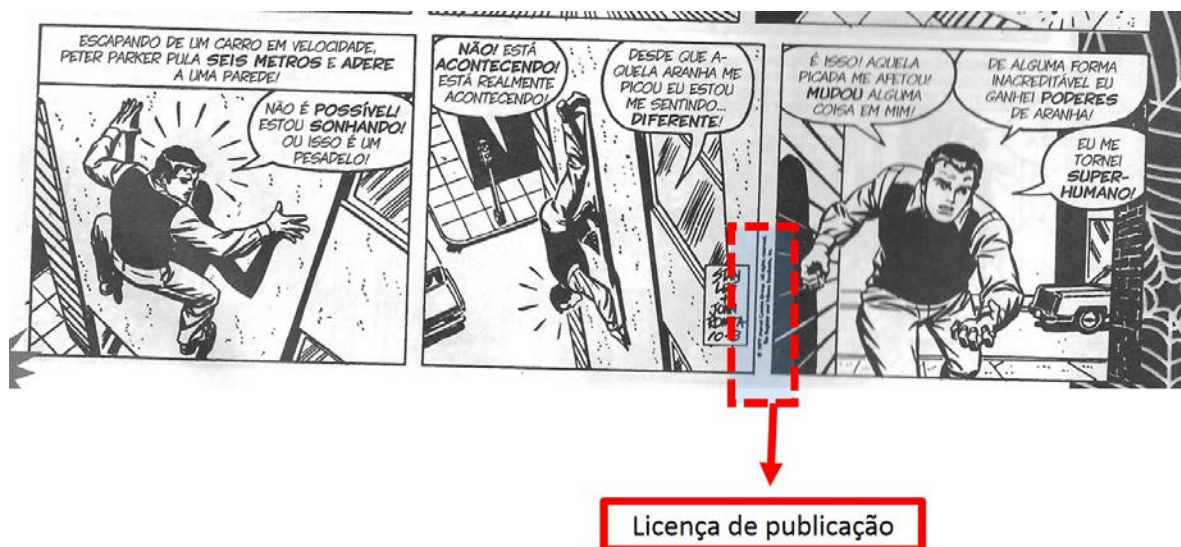
Quadro 125 – Licença de publicação no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	80% - 16 exemplares / total de Ocorrências: 16
Elemento presente no <i>corpus</i>	100, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 99

Fonte: O autor, 2018

Por se tratar de uma tira de aventura traduzida para o português, existe 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, conforme expresso na figura abaixo:

Figura 102 – Data nas tiras de aventura



Fonte: corpus de pesquisa C92

3.5.2.2 Elementos opcionais

Título da aventura (TA)

Quadro125 – Título da aventura no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	35% - 7 exemplares / Total de ocorrências: 7
Elemento presente no <i>corpus</i>	C81, 84, 87, 90, 93, 96, 99

Fonte: O autor, 2018

O objetivo desse elemento é indicar a transição de uma saga de aventura para a outra e, ao mesmo tempo, recordar o leitor da saga de aventura que está lendo. Surge no canto superior da tira do lado direito ou esquerdo. É redigida em negrito e em tamanho maior que a fonte das legendas e dos balões. Em nosso *corpus*, o título da aventura é *Origem*, uma redução para “a origem do Homem-Aranha”. O título, muitas vezes, dialoga com as legendas que iniciam as tiras. Há estruturas como “o início: a origem do Homem-Aranha” ou “A origem do Homem-Aranha continua” ou simplesmente uma chamada dizendo “A origem do Homem-Aranha!”

Figura 103 – A título de aventura



Fonte: corpus de pesquisa C84

A figura acima apresenta o título da aventura – *Origem* – no canto superior à esquerda. A tira inicia com a legenda funcionando como recordatário, lembrando aos leitores que Peter Parker, na tira anterior (de 10-05), encontrava-se no laboratório da escola. No momento em questão, na continuação da história, a legenda nos recorda que ainda estamos falando sobre a origem do Homem-Aranha e que Parker está saindo do laboratório da escola.

Onomatopeias (On)

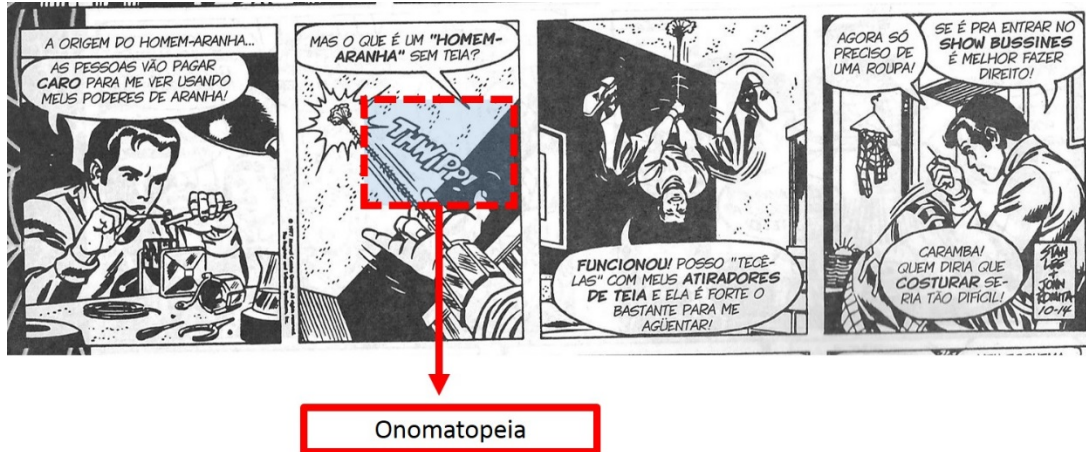
Quadro 126 – Onomatopeias no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplars
Frequência no <i>corpus</i>	10% - 2 exemplares / total de Ocorrências: 2
Elementos presentes no <i>corpus</i>	C85, 84

Fonte: O autor, 2018

Há poucas ocorrências de onomatopeias nas tiras de aventura. Uma freada e o som de um disparador de teia realizam-se por meio de onomatopeia, por exemplo. A figura abaixo apresenta uma onomatopeia.

Figura 104 – A onomatopeia na tira de aventura



Fonte: corpus de pesquisa C94

A figura acima (Fig. 104) possui uma onomatopeia. O som transcrito como “THWIPP!” representa o som do atirador de teia do Homem-Aranha.

3.5.2.3 Elementos iterativos

Legenda (Lg)

Quadro 127 – Legenda no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	90% - 18 exemplares / Total de ocorrências: 29 vezes
Elemento presente no <i>corpus</i>	C100, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 98, 99

Fonte: O autor, 2018

O objetivo do elemento em pauta é favorecer a construção da narrativa. A legenda pode assumir muitas funções na trama. Nas tiras de aventura, apresenta as funções de (a) apresentar personagens (como em C81, “Lenta e silenciosamente uma figura cansada escala um prédio, perdido em suas reflexões”); (b) indicar o que virá a seguir, em pequenas chamadas (como em C81, “A seguir: A origem do Homem-Aranha!”, ou em C89, “A seguir: o medo e a loucura”, ou em C98 “A seguir: a virada”); (c) nos recordar o que aconteceu anteriormente na tira e mostrar o local onde se está no momento (como em C93, “A origem do Homem-Aranha continua enquanto Parker chega à escola...”); (d) narrar a história como um narrador onisciente (como em C83, “concentrados no isótopo, quem iria notar uma pequena aranha se banhado em radiação?”, ou em C87 “Instantes depois de ter sido picado

por uma aranha radioativa, o jovem Peter Parker escapou de um carro descontrolado ao pular seis metros em uma parede próxima... e ficar grudado a ela! Mais tarde, transbordando empolgação...”); (e) explicar o que acontece na cena, o que favorece o entendimento da imagem (como em C85, “subitamente o som agudo de uma buzina chama a atenção do jovem angustiado” ou em C91, “calma e silenciosamente, um jovem com uma máscara de lenço, caminha em direção ao ringue”); (f) indicar passagem do tempo (como em C89, “No meio daquela noite” ou em C90, “pouco tempo depois”).

Figura 105 – A legenda nas tiras de aventura



Fonte: corpus de pesquisa C90

Na figura cima (Fig. 105), há duas legendas, cada uma com uma função distinta. A primeira, na vinheta 01, indica que a saga “Origem do Homem-Aranha” continua nessa tira. A segunda legenda, na vinheta 03, mostra a passagem do tempo (“pouco tempo depois”).

Balão (B)

Quadro 128 – Balão no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplars
Frequência no <i>corpus</i>	100% - 20 exemplares / total de Ocorrências: 118
Elementos presentes no <i>corpus</i>	Em todos os exemplares do <i>corpus</i>

Fonte: O autor, 2018

Os balões apresentam, em discurso direto, a fala ou o pensamento dos personagens (RAMOS, 2009). Na tira de aventura, são mais comuns os seguintes tipos de balão:

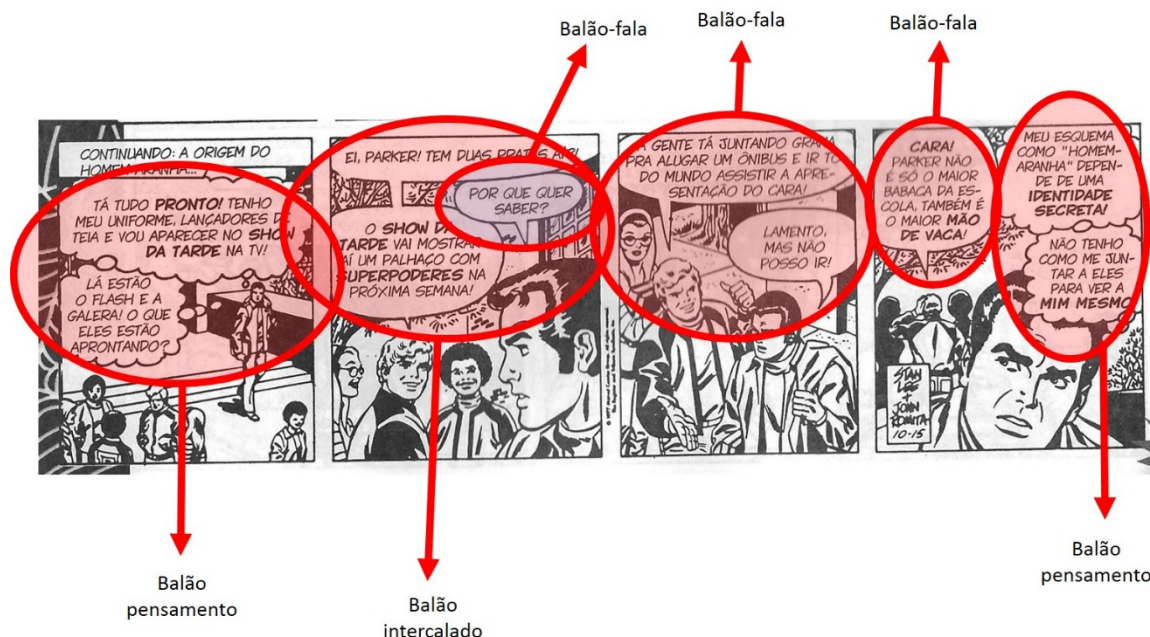
Quadro 129 – tipos de balão presentes na tira de aventura

Tipos de balão	Definição	Ocorrências
Balão-fala	“o mais comum e expressivamente o mais neutro – possui contorno com traçado contínuo, reto ou curvilíneo e também é conhecido como balão de fala” (CAGNIN, 1975, <i>apud</i> , RAMOS, 2009, p. 37).	C81(7X); C82 (3X); C83 (5X); C84 (5X); C85 (3X); C86 (6X); C87 (6X); C88 (6X); C89 (4X); C90 (6X); C91 (3X); C92 (6X); C93 (5X); C94 (6X); C95 (4X); C96 (3X); C97 (6X); C98 (2X); C99 (6X); C100 (4X); Subtotal: 96
Balão-composto	Ramos (2009) conceitua o balão-duplo de Cagnin (1975) de balão-composto. Este balão indica momentos de fala distintos (RAMOS, 2009).	C83 (1X); C84 (1X); C85 (1X); C93 (1X); C97 (1X); Subtotal: 05
Balão-de-apêndice-cortado	“é usado para indicar a voz de um emissor que não parece no quadradinho” (EGUTI, 2001, <i>apud</i> RAMOS, 2009, p. 41).	C82 (1X); Subtotal: 01
Balão-berro	“extremidades para fora, como uma explosão; sugere tom de voz alto” (CAGNIN, 1975, <i>apud</i> , RAMOS, 2009, p. 37).	C92 (1X); Subtotal: 01
Balão intercalado	“durante a leitura dos balões de um personagem, pode haver outro balão com a fala de um interlocutor” (CAGNIN, 1975, <i>apud</i> , RAMOS, 2009, p. 37).	C95 (1X); C99 (1X, pensamento) Subtotal: 02
Balão-pensamento	“possui contorno ondulado, apêndice formado por bolhas e formato de uma nuvem, o que indica pensamento” (CAGNIN, 1975, <i>apud</i> , RAMOS, 2009, p. 39).	C82 (2X); C87 (1X); C89 (2X); C92 (1X); C95 (4X); C98 (1X); C99 (1X); C100 (1X); Subtotal: 13
Balão-especial	“ocorrem quando assumem a forma de uma figura e conotam visualmente o sentido visualmente representado” (EGUTI, 2001, <i>apud</i> , RAMOS, 2009, p. 41).	-- Subtotal: 00
		Total: 118

Fonte: O autor, 2018

No quadro acima (Quadro 129) acima demonstra que o tipo de balão mais frequente na tira de aventura é o Balão-fala (96 ocorrências em 118). Ocorrem também o balão-pensamento (com 13 ocorrências); o balão-composto (com 05 ocorrências); o balão intercalado (com 02 ocorrências) e os balões de apêndice-cortado e berro, com uma ocorrência cada um. O predomínio, portanto, dos balões de diálogo (fala e pensamento) favorece o desenrolar da história. Os demais tipos de balão, composto e intercalado, ainda que em menor quantidade, também possibilitam a realização da história.

Figura 106 – O balão-fala nas tiras de aventura



Fonte: corpus de pesquisa C96

Na figura 106, foram utilizados 08 balões. Na primeira vinheta, há um balão pensamento, que apresenta o que Parker está pensando naquele momento. Em seguida, na vinheta 02, há dois balões fala, sendo um deles intercalado. Depois, na vinheta 03, há dois balões-fala que prosseguem a história. Na última vinheta, há dois balões, um de fala e outro de pensamento (intercalado). Algumas palavras dos balões estão em negrito. Tal destaque possui funções distintas no texto: pode indicar ênfase do autor (RAMOS, 2009), como em “show da tarde”, “pronto”, “superpoderes”, “identidade secreta” e “mim mesmo” ou marcam expressões coloquiais, como “cara” e “mão de vaca.”

Linhas e Traços (Lt)

Quadro 130 – Linhas e traços no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplars
Frequência no <i>corpus</i>	80% - 16 exemplares / Total de Ocorrências: 52
Elementos presentes no <i>corpus</i>	C100, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 94, 96, 97, 98

Fonte: O autor, 2018

As linhas e traços presentes nas tiras *Homem-Aranha* também colaboram para que a história seja contada. Elas agregam à cena vários significados, tais como: grito (como em C100); pulo (como em C100, 85 e 87), fumaça (como em C82 e 89), brilho (como em C83),

movimento (como em C88, 89, 90, entre outros), tontura (como em C84), espanto (como em C86, 87, 88, entre outros), alerta (como em C89), medo/tremor (como em C98).

Para se ter uma ideia das diversas funções das linhas e traços na tira de aventura apresentamos o quadro abaixo:

Quadro 131 – Os tipos de linhas e traços na tira de aventura

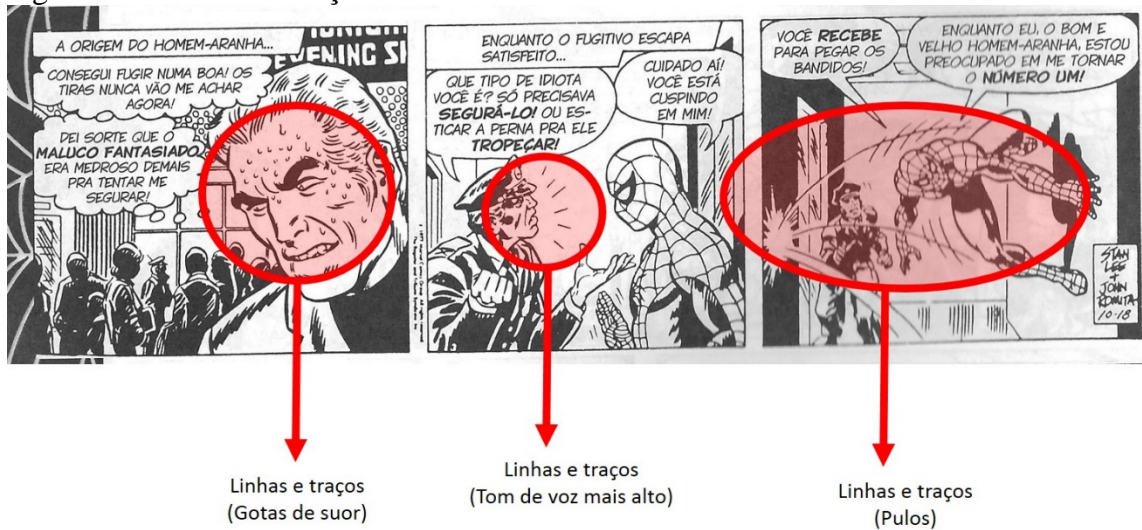
Tipos de linhas e traços	Descrição	Ocorrências
Linhas cinéticas (movimento)	Linhas que indicam movimento, tais como mover objetos ou bater palmas.	C83 (1X); C85 (5X); C88 (2X); C89 (1X); C90 (1X); C91 (1X); C92 (3X); C94 (3X); C96 (1X); C97 (1X); C98 (2X);
		Subtotal: 21
Gritos	Linhas indicam tom de voz mais alto, grito ou outro.	C100 (1X);
		Subtotal: 01
Linha cinética (fumaça)	Linhas que indicam o movimento da fumaça produzido pelo cigarro. Se associa a um personagem.	C82 (1X); C89 (1X);
		Subtotal: 02
Gotas suor	Suor do personagem	C100(1X)
		Subtotal: 01
Medo/desespero	Linhas indicam medo, tremor.	C98 (1X);
		Subtotal: 01
Brilho	Linhas indicam o brilho de objetos ou animais.	C83 (4X); C84 (3X)
		Subtotal: 07
Pulos	Linhas indicam pulos de longa distância.	C100 (1X); C85 (1X); C87 (1X)
		Subtotal: 03
Tontura	Linhas em formato de círculo indicam tontura do personagem. Posicionam próximo a cabeça.	C84 (1X)
		Subtotal: 01
Grudar na parede	Linhas retas e em conjunto indicam que o Homem-Aranha está grudado na parede	C85 (1X)
		Subtotal: 01
Poeira	Linhas arredondadas indicam a poeira de quando se está em grande velocidade.	C85 (1X)
		Subtotal: 01
Espanto	Linhas ao redor da cabeça de um personagens indicam que este está espantado com algo.	C86 (2X); C87 (1X), C88 (1X), C91 (1X); C92 (2X), C97 (3X), C98 (1X).
		Subtotal: 11

Alerta	O sinal de alerta de Peter Park se dá por meio de linhas sinuosas em volta de sua cabeça.	C89 (1X);
		Subtotal: 01
Batida	Linhas indicam um forte ruído.	C94 (1X)
		Subtotal: 01
		Total: 52

Fonte: O autor, 2018

A partir do quadro 131, percebemos que o maior número de linhas cinéticas está concentrada nas linhas de movimento (21 ocorrências em 52). Estão também presentes no *corpus* 11 ocorrências com linhas que indicam espanto dos personagens diante de alguma surpresa. Em terceiro lugar, destacam-se as linhas que indicam brilho (07 ocorrências em 52). Há ainda outras linhas que indicam outros significados, entretanto sem grande expressão, pois realizam-se apenas uma vez em nosso *corpus* de pesquisa.

Figura 107 – Linhas e traços na tira de aventura



Fonte: corpus de pesquisa C100

Na figura acima, podemos perceber três linhas cinéticas: a primeira indica suor e apreensão; a segunda, tom de voz mais alto ou grito; a terceira, pulos e saltos do Homem-Aranha.

Requadro (Rq)

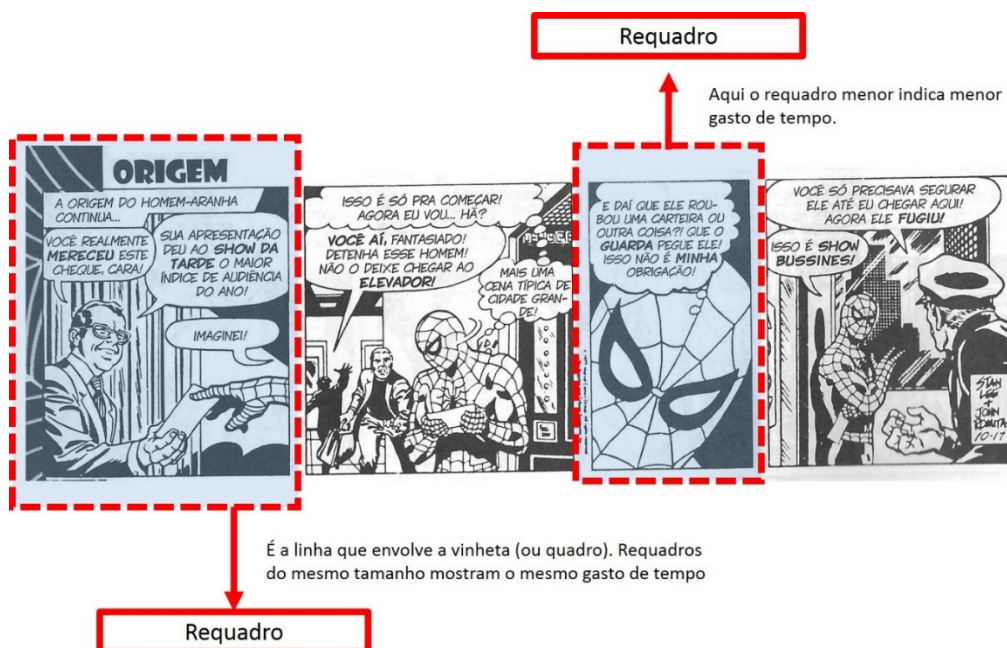
Quadro 108 – Requadro no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	100% - 20 exemplares / total de Ocorrências: 57
Elemento presente no <i>corpus</i>	Em todos os exemplares do <i>corpus</i>

Fonte: O autor, 2018

Na tira de aventura, o requadro, assim como nas demais tiras de nosso *corpus*, realiza-se em todos os exemplos. Ele favorece a construção do tempo e do espaço. O tamanho do requadro, como sabemos, influi na duração do tempo da narrativa, conforme anteriormente exposto. Nas tiras do Homem-Aranha, o requadro é sempre visível e reto.

Figura 109 – Requadros na tira cômica



Fonte: corpus de pesquisa C99

A figura 109 apresenta quatro vinhetas. Uma delas é visivelmente menor que as demais, o que indica menor tempo gasto na realização da cena; no caso, o pensamento do Homem-Aranha não dura tanto quanto os diálogos da primeira cena.

Sarjeta (Sar)

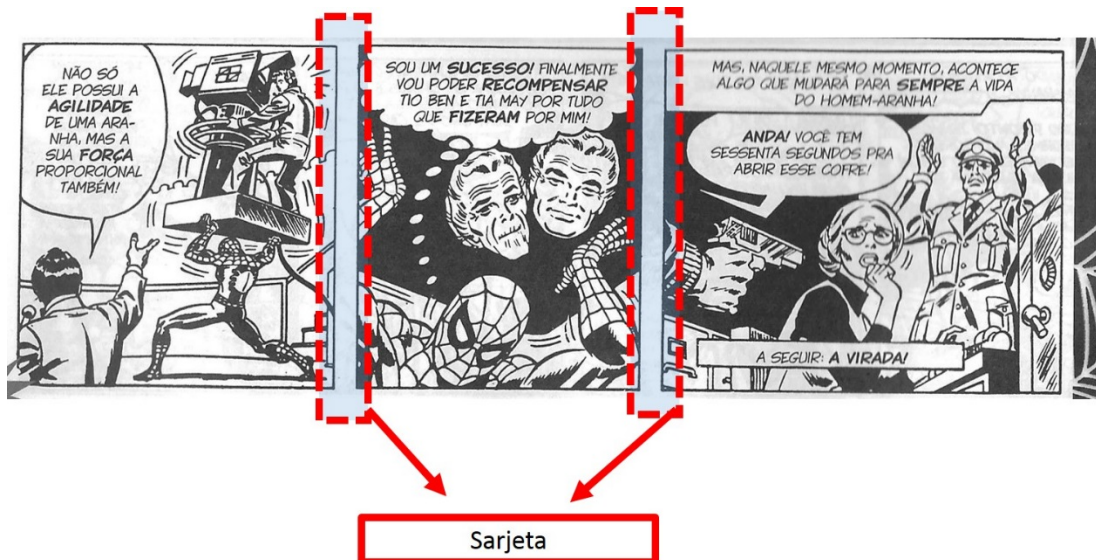
Quadro 132 – Sarjeta no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	100% - 20 exemplares / total de Ocorrências: 46
Elemento presente no <i>corpus</i>	Em todos os exemplares do <i>corpus</i>

Fonte: O autor, 2018

A sarjeta é um recurso de economia textual, muito utilizado pelas tiras de aventura. A fim de contar uma história mais longa, tal recurso recorta episódios que podem ser recuperados por estratégias de leitura.

Figura 110 – Sarjetas na tira de aventura



Fonte: corpus de pesquisa C58

As duas sarjetas presentes na figura acima (Figura 110) separam três cenas. A primeira vinheta apresenta o Homem-Aranha carregando uma câmera e um cinegrafista. A sarjeta divide dois momentos: um em que se representa a incrível força do herói, e a outra, em que o Homem-Aranha pensa em suas conquistas. Ao final, a última vinheta divide as cenas e exhibe o que se passa em outra parte da cidade.

3.5.3 Síntese da seção e considerações parciais

Na presente seção, apresentamos a configuração da tira de aventura. Vimos a Configuração Contextual do gênero, em suas variáveis de campo, relação e modo. Posteriormente apresentamos a Estrutura Potencial do Gênero, seus elementos obrigatórios, opcionais e iterativos. Vimos que 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 a autor (desenhista) e leitores. A variável modo, por sua vez, se realiza por meio da linguagem escrita, construída pela associação de imagem e texto.

Diante dessa Configuração Contextual, o gênero tira de aventura realiza como elemento obrigatório Formato Retangular; Assinatura Autoral; Identificação Bibliográfica, que sofre influência da Configuração da Situação Material (CSM); 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-para-ação (33 ocorrências em 46); Personagem; Cor, que sofre influência da Configuração da Situação Material (CSM); Data, que favorece a construção da relação entre gêneros de colônia; 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.

3.6 **Corpus 6 – O gênero tira de homenagem**

Na presente seção apresentamos o gênero tira de homenagem. Iniciamos a exposição apresentando a Configuração Contextual (CC). Em seguida apresentamos a Estrutura Potencial do Gênero tira autobiográfica. A seção se subdivide em: (a) Configuração Contextual (CC); (b) Estrutura Potencial do Gênero tira de homenagem; (c) Elementos Obrigatórios; (d) Elementos Opcionais; (e) Elementos iterativos. Por fim, apresentamos uma síntese da seção e algumas considerações.

3.6.1 Configuração Contextual (CC)

Potencial Semântico

Campo: Homenagear personalidade, evento ou personagem. Ressalta-se acontecimentos, méritos e/ou outros. Pretende-se deixar registrado por meio de imagem verbo-visual a homenagem a ser realizada.

Relação: O autor está na condição de quem faz homenagem. Os leitores são aqueles interessados na personalidade homenageada e/ou em quem prestou homenagem.

Modo: Linguagem escrita, constituída a partir da associação de imagem e texto. De forma mais específica temos que: o papel da linguagem verbal é auxiliar na composição da tira, cujo foco central é a imagem; o canal é gráfico (multimodal: escrito + imagético); o meio é escrito; e o processo é dialógico.

Configuração Contextual

Na Configuração Contextual (CC) da tira de homenagem, podemos observar a prática social e discursiva deste texto. É ao conhecermos melhor quem é o autor do texto, sua função e principais atividades e como ele dialoga com o texto em questão, que mapeamos o potencial semântico específico utilizado na composição do gênero tira de homenagem. A homenagem é realizada por diversos autores pelos 50 anos de Mafalda e sua turma, criações do argentino Quino. Mafalda é uma menina preocupada com a humanidade e com a paz mundial. Ela frequentemente se indigna com o mundo e apresenta reflexões maduras sobre diversas realidades, tais como o comunismo, a popularização dos televisores, liberdade de imprensa, o cenário geopolítico e o papel das classes sociais. É originalmente destinada “ao público adulto, e não infantojuvenil.” (RAMOS, 2017, p. 200) e descreve realidades da década de 1960. Seus 50 anos foram comemorados em diversos jornais do Brasil e do Mundo. O portal UOL convidou diversos artistas brasileiros de quadrinhos para realizarem sua homenagem ao personagem de Quino. Foram convidados Adão Iturrusgarai, Caco Garlhado, Chiquinha, Allan Sieber, Maurício de Souza, entre outros. As homenagens realizadas também podem ser feitas em razão de “datas comemorativas ou acontecimento marcante” (RAMOS, 2017, p. 104).

As tiras de homenagem são “feitas especialmente para marcar uma data, situação ou morte de alguém. Não costumam ser humorísticas e geralmente fogem das regularidades vistas nas demais ocorrências. Ainda há de averiguar se configuram um gênero próprio.” (RAMOS, 2014, p. 49). Essas produções são pensadas para um determinado evento e nem sempre apresentam o formato característico da tira cômica, o que pode até parecer incoerente com o atual nome do gênero tira de homenagem. Ainda assim, a exemplo das tiras livres, é possível pensar as tiras de homenagem como um gênero próprio.

3.6.2 Estrutura Potencial do Gênero tira de homenagem

$$HM^* \wedge C \wedge P^* \wedge EnP \wedge (Dcl) \wedge [Lg \wedge B \wedge (On) \wedge Lt \wedge (MV) \wedge Lgl]^* \wedge (Tit) \wedge [(RAN) \wedge Sar \wedge Rq]^* \wedge Aau^*$$

Segundo a qual:

Quadro 133 – Siglas da EPG

EPG da tira de homenagem: Elementos Obrigatórios	EPG da tira de homenagem: Elementos Opcionais
Homenagem (HM) (100%) Assinatura autoral (Aau) (100%) Personagem homenageado (P) (100%) Cor (C) (100%)	Recordar acontecimentos em forma de narração (RAN) (30%) Metáfora Visual (MV) (10%) Declaração (Dcl) (35%) Título (Tit) (20%) Onomatopeias (On) (10%)
	EPG da tira de homenagem Elementos Iterativos
	Legenda (Lg) (15%) Balão (B) (45%) Legenda Interativa (Lgl) (5%) Linhas e Traços (Lt) (35%) Requadro (Rq) (40%) Sargeta (Sar) (25%) Encontro de personagens (EnP) (35%)

Fonte: O autor, 2018

De posse da Estrutura Potencial do Gênero Tira de homenagem, podemos depreender que:

- A produção do texto inicia-se com a realização da Homenagem), em local variável;
- Realiza-se em seguida, de forma obrigatória, a Cor (C), em local fixo;

- Após a realização de Cor (C), realiza-se o Personagem Homenageado (P), em local variável;
- Em seguida, pode-se realizar de forma iterativa o Encontro de personagens (EnP);
- Depois, pode-se realizar a Declaração (Dcl);
- Após Dcl, pode-se realizar em ordem aleatória, em variados lugares, Legenda (Lg), Metáfora Visual (MV) (de forma opcional), Balão (B), Onomatopeia (On) (de forma opcional), Linhas e Traços (Lt), Legenda Interativa (LgI) (de forma opcional);
- Depois, pode-se realizar o título (Tit);
- Ainda pode-se realizar, em ordem aleatória, em variados lugares, Recordar acontecimentos em forma de narração (RAN) (de forma opcional); e Sargeta (Sar), Requadro (Rq) (de forma iterativa).
- Em seguida, deve-se realizar a Assinatura Autoral (Aau), em local variável.

3.6.2.1 Elementos Obrigatórios

Homenagem (HM)

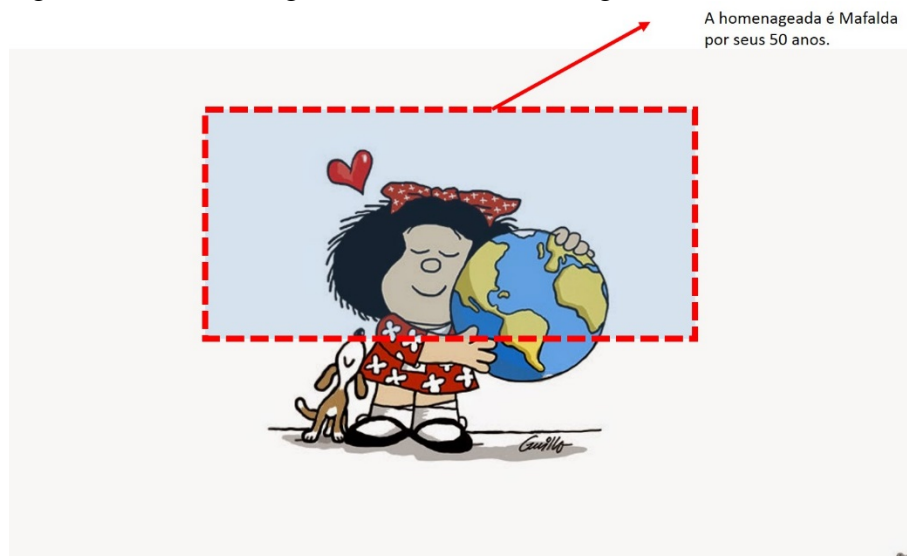
Quadro 134 – Formato retangular no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	100% - 20 exemplares
Elemento presente no <i>corpus</i>	Em todos os exemplares

Fonte: O autor, 2018

O objetivo desse elemento é evidenciar um evento ou uma personalidade. Em nosso *corpus*, são evidenciados os 50 anos da personagem Mafalda, criação do autor argentino Quino, completos em 29 de setembro de 2014. Diversos artistas gráficos prestaram homenagem ao artista. A homenagem prestada pode recordar acontecimentos ou contar uma história e/ou anedota.

Figura 110 – Homenageado na tira de homenagem



Fonte: corpus de pesquisa C107

Na tira acima, a homenagem prestada à Mafalda vincula a personagem em pauta à sua preocupação com o mundo. Essa homenagem foi prestada por Guillo, desenhista d Chile.

Assinatura Autoral (Aau)

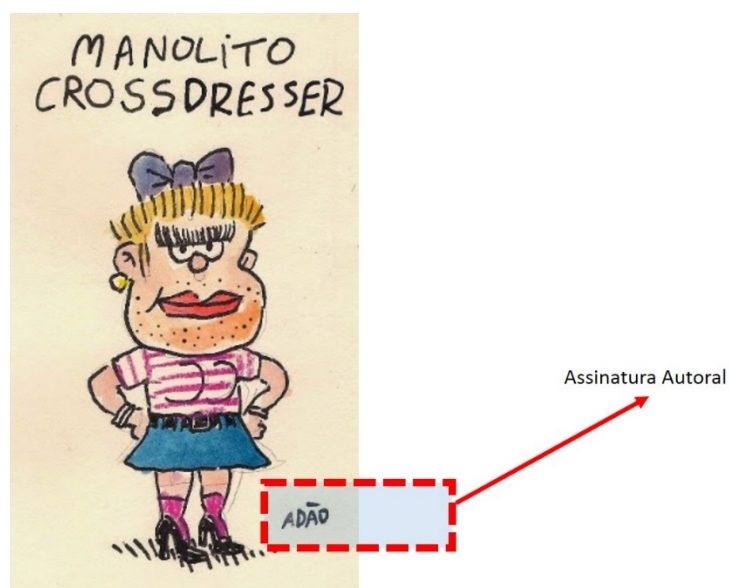
Quadro 135 – Assinatura Autoral no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no corpus	95% - 19 exemplares / Total de ocorrências: 19
Elemento presente no <i>corpus</i>	101, 102, 103, 104, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120

Fonte: O autor, 2018

A assinatura autoral evidencia o autor da homenagem. Ela é marcada por uma assinatura cartunizada no canto esquerdo ou direito da imagem.

Figura 111 – Assinatura Autoral na tira de homenagem



Fonte: corpus de pesquisa C103

Na figura acima (Figura 111), a assinatura autoral está próximo aos pés de Mafalda. Surge cartunizada tal como é característico de Adão Iturrusgarai, cartunista brasileiro.

Personagem Homenageado e outros (PH)

Quadro 136 – Personagens no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	100% - 20 exemplares
Elemento presente no <i>corpus</i>	Todos os elementos do <i>corpus</i>

Fonte: O autor, 2018

Esse elemento realiza o personagem ou evento homenageado. Junto a esse personagem homenageado, pode-se realizar outros personagens conhecidos e/ou eventos, bem como personagens figurantes, ou até mesmo o autor da homenagem. A tabela abaixo apresente o número de ocorrências dos personagens nas tiras de homenagem de nosso *corpus*:

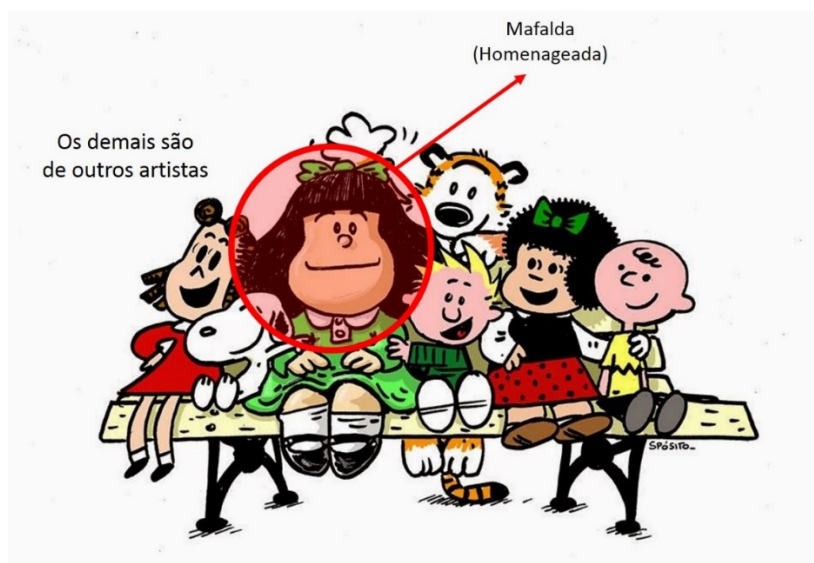
Quadro 138 – Personagens na tira de homenagem

Corpus	Vinhetas	Personagens			
		Homenageado	Personagens do homenageador	Figurante	Total de personagens por tira
C101	01	1 (surge 1X)	3 (surge 1X cada)	00	04
C102	03	1 (surge 1X)	1 (surge 3X)	3 (surge 1X)	05
C103	01	1 (surge 1X)	--	00	01
C104	01	1 (surge 1X)	--	00	01
C105	03	1 (surge 1X)	2 (surge 1X cada)	00	03
C106	01	1 (surge 1X)	--	00	01
C107	01	1 (surge 1X)	--	00	01
C108	02	1 (surge 1X)	1 (surge 1X) + vários	Vários (povo)	02
C109	01	5 (surge 1X)	--	00	05
C110	01	1 (surge 1X)	--	00	01
C111	01	1 (surge 1X)	--	00	01
C112	04	1 (surge 1X)	2 (surge 4X cada)	00	03
C113	01	1 (surge 1X)	--	5 (surge 1X)	06
C114	01	1 (surge 1X)	6 (surge 1X cada)	00	07
C115	01	1 (surge 1X)	--		01
C116	10	1 (surge 1X)	9 (surge 1X) + 2 (surge 9X)		12
C117	04	1 (surge 1X)	--		01
C118	01	1 (surge 1X)	1 (surge 1X)	1 (surge 1X) + Vários (povo passando)	03
C119	01	1 (surge 1X)	1 (surge 1X)	00	02
C120	01	1 (surge 1X)	--	00	01
40 vinhetas		Surge no total: 20	Personagens: 28 (23X)	Surgem no total: 9 (3X)	61

Fonte: O autor, 2018

No quadro acima (Quadro 138), observamos que o homenageado (Mafalda) surge em todas as tiras (20 vezes em 40 vinhetas). Outros personagens do homenageador surgem 23 vezes em 40 vinhetas. O estilo apresentado pelas tiras varia de artista para artista, tendo predomínio do estilo caricato (RAMOS, 2009).

Figura 112 – Personagens na tira de homenagem



Fonte: corpus de pesquisa C114

Na figura acima (Figura 112), observamos a homenageada Mafalda em volta de outros grandes personagens assim como ela, todos abraçados como grandes amigos. Todos ali a parabenizam por seus 50 anos de vida completos em 2014.

Cor (C)

Quadro 138 – Cor no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	100% - 20 exemplares / Total de ocorrências: 17 coloridas, 03 preto-e-branco
Elementos presentes no <i>corpus</i>	Em todos os elementos do <i>corpus</i>

Fonte: O autor, 2018

A cor é um elemento que compõe a linguagem dos quadrinhos (RAMOS, 2009). Ela constrói a identidade da tira, podendo ser bicolor, monocromática, colorida ou em preto-e-branco. Nas tiras de homenagem há 17 elementos coloridos e 03 preto-e-branco (apenas C102, C104, C118). A cor está diretamente associada a Configuração da Situação Material (CSM) (ou Suporte), o que pode elevar os custos de reprodução da tira.

Figura 113 – Personagens na tira de homenagem



Fonte: corpus de pesquisa C104

Na figura acima (figura 113), a tira de Alan Sieber foi realizada na cor original do personagem, preto-e-branco.

3.6.2.2 Elementos Opcionais

Recordar acontecimentos em forma de narração (RAN)

Quadro 139 – Tempo no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	30% - 6 exemplares
Elemento presente no <i>corpus</i>	C101, 102, 105, 112, 116, 117

Fonte: O autor, 2018

Este elemento constrói uma história que visa a prestar uma homenagem a uma personalidade. As histórias contadas seguem o formato de tira, divididas em vinhetas, requadros, sarjetas, tempo e espaço. Nesse sentido, esse elemento é composto por outros, como os já citados. O tempo e o espaço são obrigatórios na realização da história. No que se refere ao tempo, por exemplo, como sabemos, quanto maior a vinheta, maior o tempo decorrido; da mesma forma, quanto mais palavras no balão, maior o tempo de fala do personagem (RAMOS, 2009). Dos seis tipos de tempo descritos por Cagnin (1975 *apud* RAMOS, 2009), há, em nosso *corpus* de tiras de homenagem, a seguinte composição:

Quadro 140 – A passagem do tempo nas tiras de homenagem

A representação do tempo na linguagem dos quadrinhos		
Tempo (de)	Definição	Ocorrências
Sequência de um antes e um depois	“Ocorre quando se omitem elementos de uma sequência por meio de elipse, como comentado há pouco. A comparação entre os dois momentos possibilita a percepção da sucessão temporal. Pode ser sintetizado em um só quadrinho ou ocorrer entre duas vinheta.” (RAMOS, 2009, p. 131).	101, 102, 105, 112, 116, 117
Época histórica	“É a representação do período histórico vivido pelos personagens. O signo visual icônico é o elemento central para se perceber o momento histórico (por meio de roupas, cenário, etc.)” (RAMOS, 2009, p. 132).	Não ocorre.
Astronômico	“São os recursos utilizados para indicar os períodos do dia, como utilização do sol ou da lua.” (RAMOS, 2009, p. 132).	Não ocorre.
Meteorológico	“Trata-se do clima (calor, frio, etc.) transmitido pelo cenário ou pelas roupas dos personagens.” (RAMOS, 2009, p. 133).	Não ocorre.
Narração	“É o momento da representação da ação em si, que se torna presente enquanto é lido. Todos os quadrinhos possuem esse elemento.” (RAMOS, 2009, p. 133).	81, 82, 85, 92, 96, 97
Leitura	“Embora o leitor tenha contato com todos os quadrinhos da página, há uma certa linearidade na leitura. Segundo Cagnin, um quadrinho agrega três momentos de leitura: futuro (parte ainda não lida), presente (momento da leitura), passado (após a leitura)” (RAMOS, 2009, p. 133).	101, 102, 105, 112, 116, 117

Fonte: O autor, 2018

Com base no quadro acima (Quadro 104), percebemos que, nos momentos em que as tiras de homenagem realizam a narração, há a utilização do tempo de narração, de leitura e de sequência de um antes e um depois. Os demais tipos de tempo não se realizam.

No que se refere ao espaço (planos de visão, ângulos e transição de quadros), balões, legendas e vinhetas, temos a seguinte composição:

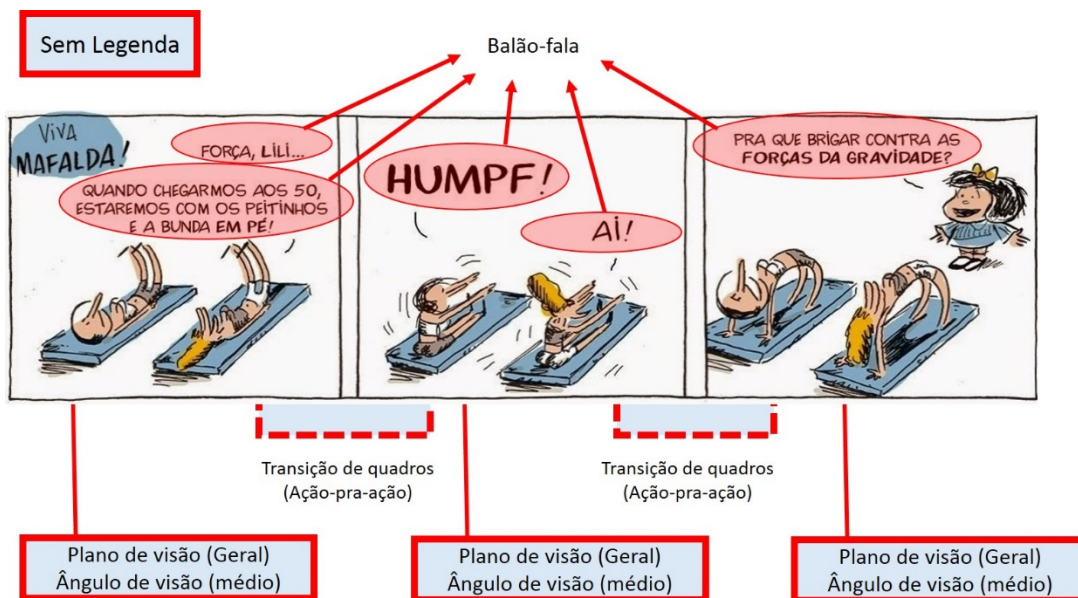
Quadro 141 – A linguagem dos quadrinhos nas 6 tiras de homenagem que contam histórias

CORPUS	C101	C102	C105	C112	C116	C117	TOTAL
Plano de visão							
Geral	1X	--	3X	3X	1X	4X	12
Primeiro Plano	--	3X	--	1X	--	--	04
							16
Ângulo de visão							
Médio	1X	3X	3X	4X	10X	--	18
Superior	--	--	--	--	--	4X	04
							22
Transição de quadros							
Tema-para-tema	2X	--	--	--	--	--	02
Ação-para-ação	--	2X	2X	3X	6X	3X	16
							18
Balão							
Fala	--	--	5X	5X	4X	--	14
Intercalado	--	--	--	--	2X	--	02
Berro	--	--	--	--	--	1X	01
							17
OUTROS							
Número de vinhetas	01	03	03	04	10	04	25
Legenda	--	02	--	--	--	--	02

Fonte: O autor, 2018

Como podemos observar no quadro (Quadro 141), acima, quando ocorrem recordações de acontecimentos em forma de narração, há utilização do plano de visão geral (12 ocorrências em 16 cenas); do ângulo de visão médio (18 ocorrências em 22 cenas); transição de quadros ação-para-ação (16 ocorrências em 19 cenas); balão-fala (14 ocorrência em 17). Como também podemos observar, o número de legendas não é frequente (apenas duas ocorrências em C82), haja vista o objetivo da tira. O mesmo podemos dizer dos outros tipos de balões (como o berro e o intercalado), que se realizam pouco ou não se realizam. A figura abaixo, de Caco Galhardo, ilustra a linguagem dos quadrinhos aqui apresentada:

Figura 114 – A história nas tiras de homenagem



Fonte: corpus de pesquisa C105

Como podemos observar acima (Figura 114), os balões-fala são realizados com grande frequência. O plano geral favorece a visualização de toda a cena e personagens, bem como a transição de quadros ação-pra-ação favorece a passagem do tempo.

Metáforas Visuais (MV)

Quadro 142 – Metáforas Visuais no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	10% - 2 exemplares / total de Ocorrências: 2
Elementos presentes no <i>corpus</i>	C107, 115

Fonte: O autor, 2018

O objetivo desse elemento é apresentar “ideias e sentimentos por meio de imagens” (RAMOS, 2009, p. 112). Há poucas metáforas utilizadas. A mais comum é o coração, como em C107 e C115).

Figura 115 – Metáfora visual na tira de homenagem



Fonte: corpus de pesquisa C115

Como podemos ver figura acima, a metáfora visual se manifesta sob forma de coração, que representa amor, gratidão, apreço. Mafalda, portanto, demonstra o seu amor pela sopa, uma ironia, uma vez que, como todos sabem, Mafalda odeia sopa.

Declaração (Dcl)

Quadro 143 – Declaração no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	35% - 7 exemplares / Total de Ocorrências: 7
Elementos presentes no <i>corpus</i>	C101, 105, 106, 112, 116, 117, 118

Fonte: O autor, 2018

Esse elemento tem a função de expressar a homenagem do artista a outro artista ou evento. É expresso por suas palavras mais sinceras, desde “Feliz Cumpleaños, Mafala!” (em C106); “Gracias por 50 años de hacernos reír y pensar” (em 101), “Viva Mafalda” (em C105), “Al Maestro Quino” (em C112), entre outros.

Figura 116 – Declaração na tira de homenagem



Fonte: corpus de pesquisa C118

Na figura acima, lê-se a declaração de Laerte para Quino. Ele diz “Quino, Mestre!” (C118), expresso com valor expressivo, além, da própria fala do artista, que se autorrepresenta.

Título (Tit)

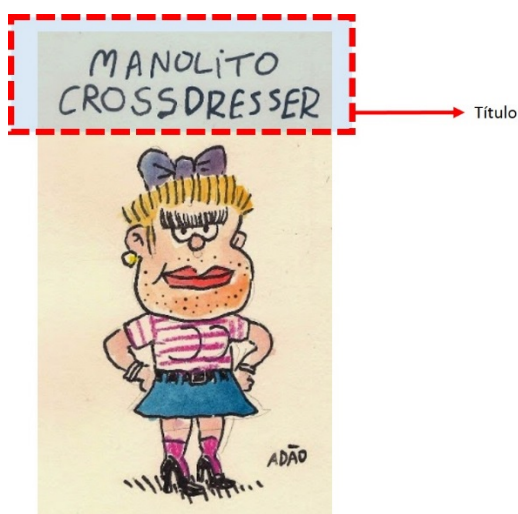
Quadro 144 – Título no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	20% - 4 exemplares / Total de Ocorrências: 4
Elementos presentes no <i>corpus</i>	C102, 103, 111, 117

Fonte: O autor, 2018

Esse elemento objetiva apresentar/explicar a temática da tira por meio de uma palavra ou frase curta.

Figura 117 – Título na tira de homenagem



Fonte: corpus de pesquisa C103

Acima Adão Iturrusgarai, já trazido anteriormente, apresenta sua tira com o título “Manolito Crossdresser”. Esse título ajuda a entender o desenho realizado pelo cartunista, uma vez que originalmente o personagem não é Crossdresser.

Onomatopeias (On)

Quadro 145 – Onomatopeias no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	10% - 2 exemplares / total de Ocorrências: 2
Elementos presentes no <i>corpus</i>	C105, 117

Fonte: O autor, 2018

Na figura abaixo a expressão onomatopaica “HUMPF!” representa o grande esforço que a personagem faz ao exercitar-se. Tal elemento é importante na condução da narrativa que é construída.

Figura 118 – A onomatopeia na tira de homenagem



Fonte: corpus de pesquisa C117

3.6.2.3 Elementos iterativos

Legenda (Lg)

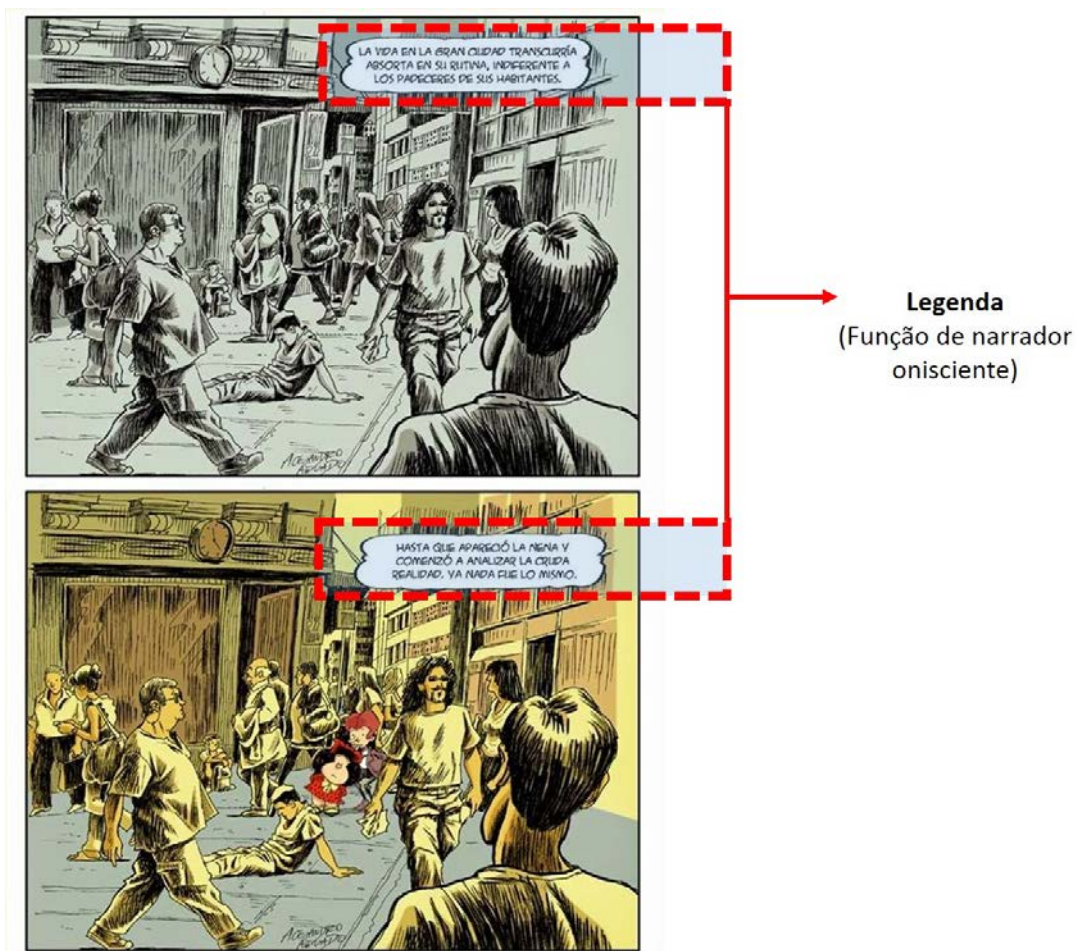
Quadro 146 – Legenda no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	15% - 03 exemplares / Total de ocorrências: 9 vezes
Elemento presente no <i>corpus</i>	C102, 108, 111

Fonte: O autor, 2018

O objetivo desse elemento é concluir uma cena. Aqui a legenda assume poucas funções, tais como: (a) de conclusão, como em C82, que apresenta os dizeres “Las lecturas de Gaspar el revolú en los 70’s” (C102); (b) apresentar personagens ou monumentos, como em C111, com os dizeres Obelisco ou Torre Eiffel para indicar o nome da imagem; (c) caracterizar o narrador onisciente, como em C108, que descreve ou narra o que se passa na cena.

Figura 118 – A legenda nas tiras de homenagem e sua função



Fonte: corpus de pesquisa C108

Na figura acima (Fig. 118), a legenda assume a função de narrador onisciente que apresenta suas impressões sobre a cena apresentada.

Balão (B)

Quadro 146 – Balão no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	45% - 09 exemplares / total de Ocorrências: 33
Elementos presentes no <i>corpus</i>	C104, 105, 110, 112, 113, 116, 117, 118, 120

Fonte: O autor, 2018

Dos tipos de balão possíveis de serem utilizados, ocorrem somente três deles: o balão-fala (31 em 33), o balão pensamento (1 em 33) e o balão-berro (1 em 33).

Figura 119 – O balão-fala nas tiras de homenagem



Fonte: corpus de pesquisa C110

Na figura acima (Figura 119), o artista faz uso de 01 balão-fala. Sua função é representar o personagem homenageado, apresentando sua maneira de falar, trejeitos e outros.

As palavras em negrito mostram-se com baixa frequência de uso e apresentam a função de ênfase, como em “para que brigar contra as *forças da gravidade?*” (C105).

Legenda Interativa (LgI)

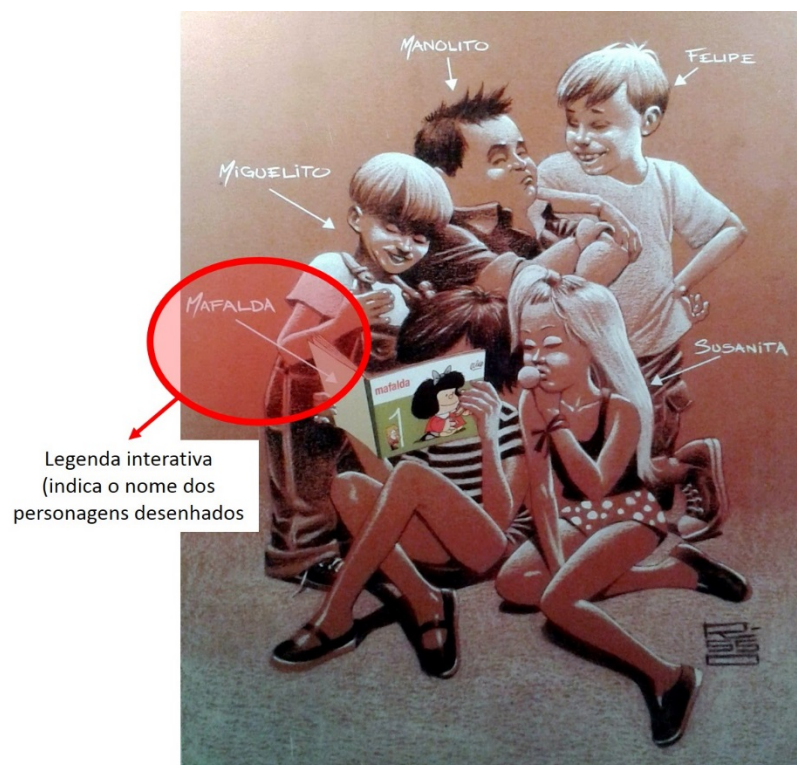
Quadro 147 – Legenda Interativa no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	5% - 1 exemplares / Total de ocorrências: 5
Elemento presente no <i>corpus</i>	C109

Fonte: O autor, 2018

O objetivo desse elemento é auxiliar na caracterização de um objeto, cenário ou personagem. Nas tiras de homenagem, esse recurso é raro. Há uma ocorrência em nosso *corpus*, somente em C109.

Figura 120 – A legenda interativa na tira de homenagem



Fonte: corpus de pesquisa C109

A figura acima (Figura, 120), apresenta 05 legendas interativas, que tem a função de indica o nome do personagem, da esquerda para a direita, temos Mafalda, Miguelito, Manolito, Felipe e Suzanita.

Linhas e Traços (Lt)

Quadro 148 – Linhas e traços no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	35% - 07 exemplares / Total de Ocorrências: 12
Elementos presentes no <i>corpus</i>	C101, 102, 105, 106, 113, 114, 117

Fonte: O autor, 2018

Esse elemento expressa significados à homenagem realizada. Em nosso *corpus* de pesquisa elas expressam fumaça (como em C101 (1X) e 102 (3X)), movimento (como em C105 (2X), 114 (1X), 117 (2X)), gotas de suor (como em C113 (1X)), tontura (como em C113 (1X)), surpresa (C106 (1X)). Há, portanto, poucas ocorrências e poucas funções realizadas.

Figura 121 – Linha e traços na tira de homenagem



Fonte: corpus de pesquisa C117

Na figura acima, podemos perceber a existência de duas linhas cinéticas que indicam movimento. A primeira representa a quebra do lápis e a segunda, movimentos de irritação com as mãos.

Requadro (Rq)

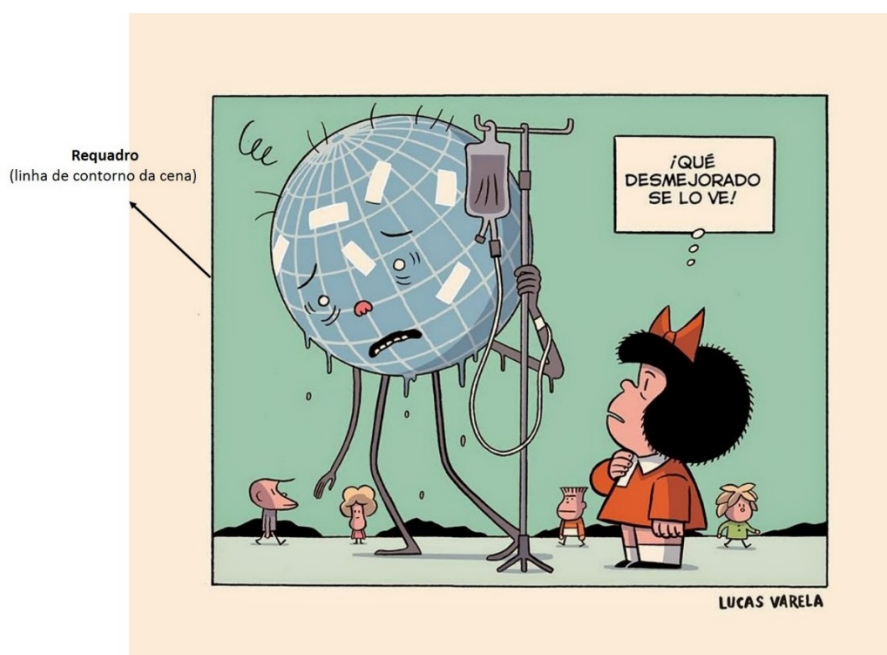
Quadro 149 – Requadro no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	40% - 08 exemplares / total de Ocorrências: 24
Elemento presente no <i>corpus</i>	C101, 102, 105, 108, 112, 113, 116, 117

Fonte: O autor, 2018

O requadro, como sabemos, constrói o tempo e o espaço nas tiras. Sua presença ou ausência é significativa, uma vez que indica ao leitor a duração dos eventos apresentados (EISNER, 1999), bem como seu tamanho, que expressa maior ou menor sensação de tempo decorrido (MCCLOUD, 1995).

Figura 122 – Requadros na tira de homenagem



Fonte: corpus de pesquisa C93

Observamos, na figura 122, uma vinheta contornada por um requadro de linha reta. Esse requadro indica que a situação retratada – o mundo com enfermidades – é passageira e não de longa duração, como o seria se houvesse a inexistência do requadro. Podemos dizer ainda que a linha reta indica o tempo presente e não passado, o que estaria representado se surgisse com sinuosidade.

Sarjeta (Sar)

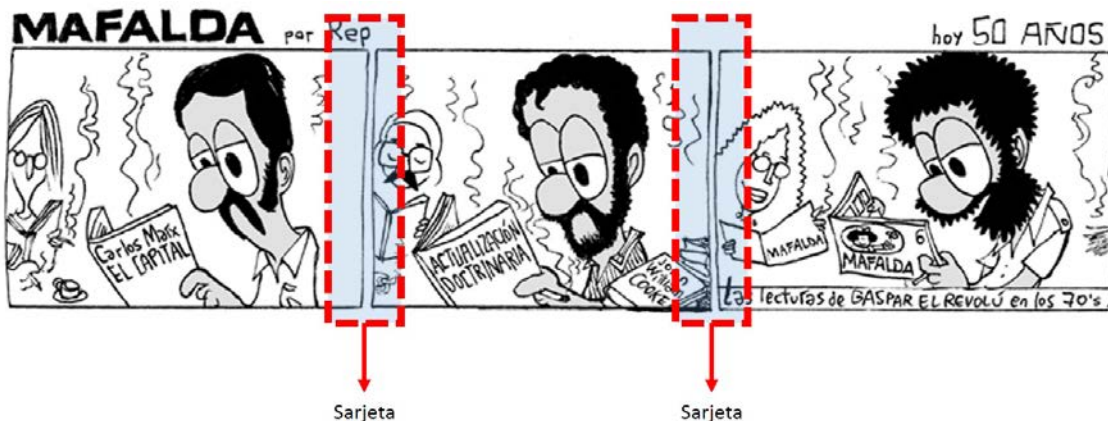
Quadro 150 – Sarjeta no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	25% - 05 exemplares / total de Ocorrências: 10
Elemento presente no <i>corpus</i>	C102, 105, 108, 112, 117

Fonte: O autor, 2018

A sarjeta se realiza nos textos que buscam contar histórias. A natureza da tira de homenagem, portanto, indica a baixa ocorrência.

Figura 123 – Requadros na tira de homenagem



Fonte: corpus de pesquisa C102

A tira acima (Figura 123) realiza duas sarjetas. Elas suprimem a distância de tempo entre uma cena e outra. Observa-se a passagem de tempo pelo crescimento da barba do personagem retratado.

Encontro de personagens (EnP)

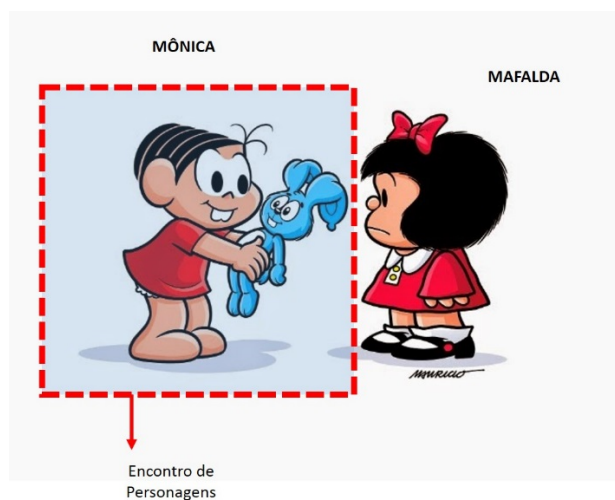
Quadro 151 – Encontro de Personagens no *corpus* de pesquisa

Dados	Quantidades e exemplares
Frequência no <i>corpus</i>	35% - 7 exemplares / total de Ocorrências: 23
Elemento presente no <i>corpus</i>	C101, 105, 112, 114, 116, 118, 119

Fonte: O autor, 2018

O Encontro de Personagens pretende propiciar a reunião de personagens do homenageador com o homenageado. Esses personagens são conhecidos do grande público e o encontro deles simboliza uma homenagem.

Figura 124 – Encontro de Personagens na tira de homenagem



Fonte: corpus de pesquisa C119

O Encontro de Personagens acima (Figura 124), realiza-se entre a homenageada (Mafalda), personagem de Quino, e a personagem de Maurício de Souza, Mônica. Esse encontro, por si só, constitui uma homenagem.

3.6.3 Síntese da seção e considerações parciais

Na presente seção, apresentamos a configuração da tira de homenagem. Vimos a Configuração Contextual do gênero, em suas variáveis de campo, relação e modo. Posteriormente apresentamos a Estrutura Potencial do Gênero, seus elementos obrigatórios, opcionais e iterativos. Vimos que o campo do gênero se refere a uma homenagem para uma personalidade. A variável relação corresponde a autor (aquele que faz a homenagem) e leitores, aqueles interessados na pessoa homenageada ou em quem prestou a homenagem. A variável modo, por sua vez, se realiza por meio da linguagem escrita, construída pela associação de imagem e texto.

Diante dessa Configuração Contextual, o gênero tira de homenagem realiza como elemento obrigatório Homenagem; Assinatura Autoral; Personagem Homenageado; Cor, com influência da Configuração da Situação Material. Como elementos opcionais realizam-se Recordar acontecimentos em forma de narração, Metáfora Visual, Declaração, Título e Onomatopeia. Como elementos iterativos realizam-se Legenda; Balão, com o predomínio do

balão-fala (31 ocorrências em 35); Legenda interativa; Linhas e traços; Requadro; Sarjeta e Encontro de Personagens.