

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLÓGICAS
DEPARTAMENTO DE DESENHO E TECNOLOGIA
CURSO DE DESIGN

CARLOS EDUARDO SALES ALVES

**GRID NA COMPOSIÇÃO NARRATIVA DAS HQS:
um estudo da Gestalt aplicada em HQs**

São Luís

2017

CARLOS EDUARDO SALES ALVES

**GRID NA COMPOSIÇÃO NARRATIVA DAS HQS:
um estudo da Gestalt aplicada em HQs**

Monografia apresentada ao Curso de Design da
Universidade Federal do Maranhão para
obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientador:
Prof. Me. Márcio Guimarães

São Luís

2017

Sales Alves, Carlos Eduardo.

Grid na composição narrativa das HQs: : um estudo da Gestalt aplicada em HQs / Carlos Eduardo Sales Alves. - 2017.

151 f.

Orientador(a) : Márcio Guimarães.

Monografia (Graduação) - Curso de Design, Universidade Federal do Maranhão, UFMA, 2017.

1. Composição. 2. Design gráfico. 3. Gestalt. 4. Grid. 5. História em quadrinhos. I. Guimarães, Márcio. II. Título.

CARLOS EDUARDO SALES ALVES

**GRID NA COMPOSIÇÃO NARRATIVA DAS HQS:
um estudo da Gestalt aplicada em HQS**

Monografia apresentada ao Curso de Design da
Universidade Federal do Maranhão para
obtenção do grau de Bacharel em Design.

Aprovado em 18/07/17

BANCA EXAMINADORA:

MÁRCIO GUIMARÃES (Orientador)

Prof. Me. do Departamento de Desenho e Tecnologia da UFMA

SILVANO BEZERRA

Prof. Dr. do Departamento de Comunicação Social da UFMA

JOÃO ROCHA RAPOSO

Prof. Me. do Departamento de Desenho e Tecnologia da UFMA

Ao meu avô, João Pereira, que me abrigou em seu coração e sempre sonhou em ver seu neto se formar. Essa é para você, Vô!

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, Maria do Socorro por todo seu amor e fé que me fortalecem e incentivam a caminhar. À Poliana Sales, minha cúmplice da vida. À minha Bella, seu amor traz luz para me guiar. À minha avó Alexandrina e toda sua experiência e amor que inspiram. À minha tia Fátima Sales, pelo seu amor incondicional. Ao meu pai o José Cursino, o “Aranha”. Ao prof. Márcio Guimarães pelo seu apoio e incentivo. Aos amigos e parceiros, Paulo Vitor e Iasmin Diniz que estiveram juntos nesta jornada. À Roberta Gomes e Itivaldo Jr. pela eterna amizade e confiança. A Gilson Cesar e Joacy James (póstumo) pelas intermináveis conversas sobre HQs regadas a ótimas referências e muito bom humor.

“A parte está para o todo assim como o todo
está para a parte, e tudo se destina à finalidade”

Frank Lloyd

RESUMO

Aborda o uso do grid na composição de layouts de histórias em quadrinhos (HQs). A partir da pesquisa bibliográfica, apresenta um breve recorte da história e evolução do design gráfico mundial, traçando paralelos com desenvolvimento industrial e social da humanidade. Aponta ainda as escolas de design e designers que tiveram relevância para o desenvolvimento de layouts, observando os tipos de composições mais usadas, seus conceitos visíveis e intrínsecos. Analisa a anatomia de um layout, seus elementos e funções, usando como principal referencial Samara (2007). Assinala também, brevemente, fatos relevantes na história e evolução das HQs, principalmente as que se relacionam ao layout e estrutura de suas páginas. Trata o aspecto da composição dos quadros nas Hqs, *Watchmen – Edição definição* (2009), *Incal – Integral* (2011) e *Ghost in the Shell* (1991); a relação entre esses, a página e a narrativa, de acordo com os estudos apontados por Groensteen (2014). Além do grid e da história em quadrinhos, o estudo aborda a Gestalt, seus fundamentos e bases conceituais e, sua importância para o design gráfico utilizando a obra de Filho (2009). Estes três eixos são base para a investigação de três obras em quadrinhos usando a metodologia de Gil (1995), no intuito de descobrir relações entre a narrativa, a composição dos quadros e a Gestalt da página. Diante dos resultados, demonstra a possibilidade ou não do planejamento de uma HQ usando os conceitos do grid e da Gestalt nas páginas.

Palavras-chave: Design gráfico. Composição. Grid. História em quadrinhos. Gestalt.

ABSTRACT

Addresses the use of grid layout composition, through a brief clipping of the history and evolution of world graphic design, drawing parallels with the industrial and social development of mankind. It will point of design schools and designers who had your relevance for the development of layouts, will notice the types of most commonly used compositions, their visible and intrinsic concepts. It will analyze the anatomy of a layout, its elements and functions, using as main reference Samara (2007). It will point also, briefly, the relevant facts in the history and evolution of comic books, especially those relating to the layout and structure of your pages. It will treat the aspect of composition of the frames of the pages three comic books, *Watchmen – Edição definição* (2009), *Incal – Integral* (2011) e *Ghost in the Shell* (1991), the relationship between frames, the page and the narrative about the study singled out by Groensteen (2014). In addition to the grid and of the comic strip, the study will address the Gestalt, its foundations and its conceptual basis and importance in the graphic design through the work of Filho (2009). These three axes will be the basis for the investigation of three comic books, using the methodology of Gil (1995), in order to discover relationships between the narrative, the composition of the pictures and the gestalt of the page. Given the results, demonstrate the possibility or not of planning a comic book using through the grid and Gestalt concepts in the pages.

Keywords: Graphic Design. Composition. Grid. Comic book. Gestalt.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – As obras de Geoffrey Chaucer	20
Figura 2 – Celebração da vida	21
Figura 3 – Dissecção do círculo.....	22
Figura 4 – Pôster de El Lissitzky.....	24
Figura 5 – Páginas de “Os Ismos da Arte”	25
Figura 6 – Páginas da série “The Kin-der-kids”	26
Figura 7 – Páginas do livro “Die Neue Typographie”	27
Figura 8 – Páginas da revista “Neue Grafik”	29
Figura 9 – Livro “Design de programas – o grid tipográfico”	30
Figura 10 – Total Design	31
Figura 11 – Manual de identidade para a Westinghouse.....	31
Figura 12 – Poster para o Departamento Nacional de Parques	32
Figura 13 – Layouts da revista Elephantmag	34
Figura 14 – Estrutura básica de uma página.....	35
Figura 15 – Grid retangular	36
Figura 16 – Grid de colunas	36
Figura 17 – Grid modular	37
Figura 18 – Grid hierárquico	39
Figura 19 – Grid simétrico.....	39
Figura 20 – Grid assimétrico	40
Figura 21 – Grid composto	41
Figura 22 – Grid de linha de base.....	41
Figura 23 – Grid de linha de base e colunas	42
Figura 24 – Thumbnails de Watchmen	46
Figura 25 – Poema concreto	47
Figura 26 – Almanaque Utopia	48
Figura 27 – Poster PushPin Studios	50
Figura 28 – Poster de April Greiman	51

Figura 29 – Elementos fora do grid	52
Figura 30 – Páginas Beach Culture	53
Figura 31 – Capa revista Trip	53
Figura 32 – Esquemas estruturais	54
Figura 33 – Desconstrução linguística.....	55
Figura 34 – Desconstrução ótica espontânea	55
Figura 35 – Desconstrução pictorial	56
Figura 36 – Operação aleatória.....	57
Figura 37 – Outras desconstruções de grid.....	57
Figura 38 – Capa do livro “Dant’s Divine Comedy”	60
Figura 39 – Capa do disco Caetano Veloso.....	62
Figura 40 – Estilos de onomatopeias	63
Figura 41 – Exemplos de apêndice	65
Figura 42 – Inflexão vocal de Sandman	66
Figura 43 – Elementos simbólicos.....	67
Figura 44 – Onomatopeias.....	68
Figura 45 – Tipos de onomatopéias.....	69
Figura 46 – Páginas de O Sistema	70
Figura 47 – Página de Yellow Kid	71
Figura 48 – Página de Hawks of Sea.....	72
Figura 49 – Página de Valentina	74
Figura 50 – Jim Steranko.....	74
Figura 51 – Página Habibi	75
Figura 52 – Sarjetas	77
Figura 53 – Manipulação de quadros	78
Figura 54 – The King-der-King.....	81
Figura 55 – Linhas de força.....	82
Figura 56 – Página de Habibi	83
Figura 57 – Esquema de layout	84
Figura 58 – Página dupla	85

Figura 59 – Quadros irregulares	87
Figura 60 – Página de Bringing um father	88
Figura 61 – Página da turma da mônica	89
Figura 62 – Antes e depois do fechamento.....	90
Figura 63 – Metaquadrinho	91
Figura 64 – Ritmo nos quadros	92
Figura 65 – Estrutura	94
Figura 66 – Disposição dos requadros.....	95
Figura 67 – Página dupla	97
Figura 68 – Ilusão de ótica	101
Figura 69 – Páginas de Wacthmen	116
Figura 70 – Páginas que quebram o grid	117
Figura 71 – Composições em Watchmen	118
Figura 72 – Contraste e equilíbrio	119
Figura 73 – Colagem na composição	120
Figura 74 – Quantidade de quadros	121
Figura 75 – Gestalt nas páginas de Ghost in the Shell	122
Figura 76 – Composição em Incal	124
Figura 77 – Gestalt nas páginas de Incal	125
Figura 78 – Requadros no limite	126

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
2 O GRID NO DESIGN GRÁFICO	17
2.1 Breve história do grid	17
2.1.1 Grid no mundo.....	18
2.2 Conceito de grid	33
2.2.1 Construção	33
2.2.2 Anatomia	34
2.2.3 Grid Retangular	36
2.2.4 Grid de Colunas	36
2.2.5 Grid Modular	37
2.2.6 Grid Hierárquico	38
2.2.7 Grid Simétrico	39
2.2.8 Grid Assimétrico	40
2.2.9 Grid Composto	40
2.3 Formas	42
2.4 Proporção	44
2.5 Ritmo	45
2.6 Desconstrução	46
2.6.1 Raízes	47
2.6.2 Desconstruindo	54
3 HISTÓRIA EM QUADRINHOS	58
3.1 Breve história	58
3.2 Elementos de uma HQ	62
3.2.1 Imagens	63
3.2.2 Balões	64
3.2.2.1 <i>Legendas ou recordatários</i>	66
3.2.3 Onomatopeias	67
3.3 Narrativa nas HQs.....	69

3.3.1 Tempo narrativo nas HQS	75
3.3.2 Tipos de narrativas em quadrinhos	80
3.4 Layout de página de uma HQ.....	81
3.4.1 Evolução	81
3.4.2 Estrutura	83
3.4.2.1 <i>Página dupla</i>	84
3.4.3 Quadro	85
3.4.3.1 <i>Requadro</i>	89
3.4.3.2 <i>Posição</i>	97
3.4.3.3 <i>Relação entre quadros</i>	97
3.4.3.4 <i>Margem</i>	99
4 GESTALT	100
4.1 Conceito	100
4.2 Forças que regem a percepção da forma visual	102
4.2.1 Princípios que regem as forças internas de organização	102
4.2.2 Fatores organizacionais	103
4.3 Leis da Gestalt	105
4.4 Categorias conceituais	106
4.4.1 Categorias conceituais fundamentais	107
5 METODOLOGIA	115
5.1 Análise das obras	115
5.1.2 Watchmen - Edição Definitiva	116
5.1.3 Ghost in the shell	119
5.1.4 Incal - Integral.....	123
5.2 Proposição	126
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	130
REFERÊNCIAS	132
ANEXOS	135

1 INTRODUÇÃO

Organizar o pensamento, manipular o tempo, controlar os acontecimentos são ideias que parecem sair das fabulosas mentes dos personagens de histórias em quadrinhos (HQs). Pensar ainda que, ao mesmo tempo, esses feitos aconteçam numa estrutura rígida, pré-definida e que cause sensações distintas como conforto, ritmo, espanto e surpresa, manipulando a compreensão humana, ultrapassa os mirabolantes planos dos vilões que não raro tentam controlar o universo. Tudo isso também tangencia o Design.

Na composição de páginas da narrativa de uma história em quadrinhos, os quadros são manipulados de acordo com a decisão do autor. Na *graphic novel* 'Watchmen-Edição Definitiva' (2011), tomada como base nesse estudo, os autores Alan Moore e Dave Gibbons decidiram usar um grid de nove quadros para compor as páginas quadrinizadas. Buscavam assim, controlar o ritmo das páginas, a justaposição dos quadros, trazer o conceito da composição clássica de histórias em quadrinhos para a obra (GIBBONS, 2009, p. 29).

Como afirma McCloud (2008, p. 6) a história em quadrinhos é um meio, e, como tal, é um recipiente de mensagens e imagens. Ele afirma também que ao longo do processo evolutivo da comunicação humana, as histórias em quadrinhos têm recebido pouco estudo crítico e análise, diferente de outras mídias como o vídeo, teatro, música etc. Nesse contexto, traçando um paralelo entre a composição de uma história em quadrinhos e uma peça tradicional do design gráfico, seja ela um cartaz, revista, catálogo, entre outros, o que se pode observar é que ambos contêm inúmeros elementos em comum, dentre eles, o texto, imagens, tipografia, títulos, etc. Incluindo, mais uma vez, os quadrinhos no ambiente do Design.

Nas páginas das histórias em quadrinhos coexistem os quadros, personagens, requadros, texto, títulos, onomatopeias e muitos outros elementos que, juntos, compõem uma narrativa, uma história. Essas possuem inúmeras informações que necessitam de organização para manter coesão e clareza, um paradigma do Design para Samara (2007, p.23). Ainda assim, apesar das semelhanças, dos elementos de composição e a problemática de construir um layout coeso, pouco se aborda sobre a convergência desses elementos entre si e isso, não apenas nos quadrinhos.

Pelas definições de Lupton (2008, p.18), pode-se considerar que as HQs são também design por se apropriarem do plano, um dos três alicerces desse. “O plano é uma superfície contínua que se estende em altura e largura [...] uma linha fecha-se para tornar-se uma forma, um plano delimitado”.

Além do plano e dos quadros, as HQs também utilizam diagramas para construir relações entre os quadros e conectá-los construindo uma narrativa. Para McCloud (2005, p.99) no tempo narrativo nas HQs, a ação, acontece entre os espaços dos quadros, que também pode ser determinada pela forma deste, podendo ter formas simétricas, assimétricas e orgânicas.

Dentro desse conjunto de similaridades entre processos e os componentes, o presente estudo terá como foco a análise da composição dos quadros dos primeiros capítulos da HQs: ‘Watchmen – Edição definitiva’ (2011), Estado Unidos; ‘Ghost in the Shell’ (1991), Japão; ‘Incal – Integral’ (2011), Europa, sendo avaliadas a narrativa e a *Gestalt* de suas composições. O objetivo é desvendar se há uma relação implícita entre esses elementos; de que tipo ela seria, bem como isso pode ter favorecido seus autores durante o processo de criação ou, ainda, como a presença dessa relação pode influenciar visualmente a narrativa.

O trabalho inicia-se com o estudo da grid, sua gênese consonante às evoluções sociais, movimentos artísticos e Escolas de Design, incluindo transformações, tipos e formas. Também são elencados exemplos de composições usando o grid, a importância desse e aplicações para o design gráfico, além da relação com os quadrinhos. O foco do capítulo será a construção e a desconstrução do grid em um layout. Serão referenciados os autores Timothy Samara (2007), Gavin Ambrose e Paul Harris (2009), dentre outros.

No capítulo seguinte, será abordada a história em quadrinhos. Inicialmente, com um breve histórico, passando pelas revoluções sociais e tecnológicas; sua relação com a imprensa e a indústria gráfica, principalmente a dos EUA e, sua influência sobre o design gráfico, com destaque para a composição de cartazes e peças gráficas. A seção trata ainda do uso da linguagem das HQs como instrumento de revolução em 1968 na França, EUA e Cuba.

Ainda sobre HQs, são detalhados os principais elementos, seus significante e significados, a narrativa e a importância da composição dos quadros para o enredo. É também traçado um breve histórico da evolução do layout das páginas, desde as tiras dominicais às páginas atuais, considerando a estrutura, posicionamento, relação entre quadros e funções

desses. Para isso, o terceiro capítulo utiliza os estudiosos em quadrinhos: Will Eisner (2011, 2008), Thierry Groensteen (2015), Scott McCloud (2006, 2008), Antônio Luiz Cagnin (2014), Rogério de Campos (2015) e Rogério Luiz Carneiro M. Silva (2010).

A *Gestalt* é tema do quarto capítulo, que se inicia com a história da escola, seus conceitos e experiências com a forma, desvendando princípios, forças e leis que a regem. Esse estudo se concentrará nas categorias formais da escola, mostrando como elas são aplicadas visualmente no design gráfico, usando para isso as concepções de João Gomes Filho (2009).

Tratada no capítulo cinco, a pesquisa, de caráter metodológico exploratório, foi desenvolvida em duas etapas. Na primeira, realizou-se o levantamento bibliográfico com foco na conceituação, aplicações e relações entre grid, leis da *Gestalt* e quadrinhos. A seguir foi proposta a análise desta relação, observando e catalogando a ocorrência dos tipos de narrativa, composições e *Gestalt* das páginas quadrinizadas das *graphic novels* ‘Watchmen-Edição Definitiva’ (2011), ‘Ghost in the Shell’ (1991) e ‘Incal’ (2011). Com dados levantados nessa etapa, chegou-se ao desenvolvimento de uma tabela quantitativa (ANEXO A) que servirá de base para a avaliação qualitativa das informações.

O pressuposto desta metodologia é possibilitar, pela análise de casos, uma base para investigações posteriores (GIL, 1995). Não se propondo, de forma alguma, no estabelecimento de validade universal, mas na possibilidade de estabelecimento de um modelo de comportamento do fenômeno estudado.

Por fim, são apresentados os resultados da pesquisa, com a explicitação das relações observadas na análise dos dados, detalhando os tipos de composições e narrativas predominantes, avaliando suas utilizações e pontuando suas características, retomando assim, aos objetivos propostos.

2 O GRID NO DESIGN GRÁFICO

O grid faz parte do nosso cotidiano, mais do que imaginamos. Ao organizarmos os ícones de funções e aplicativos na tela de um celular, adequando-os às nossas necessidades, por exemplo, utilizamos uma disposição com base nos fundamentos do grid no design gráfico. Tornar o pensamento em algo palpável foi durante muitos anos objeto de fascínio da humanidade, da pedra de Roseta ao desenvolvimento da imprensa, elencam-se fatos e ideias que nos propõem diversas questões a serem melhor exploradas e discutidas.

No desenvolvimento da comunicação moderna, o design gráfico tem o caráter criador e organizador das informações que chegam ao público. Manipular a mancha gráfica, seus espaços e conteúdos em algo racional, inteligível, é aquilo que o design gráfico se predispõe a realizar. O grid serve ao designer como ferramenta democrática na ordem dos espaços, sejam físicos ou virtuais, uma conjunção harmoniosa de inúmeros elementos, visíveis e intrínsecos, dispostos a fazerem sentido para quem o lê e o observa.

O grid é tão importante para o design gráfico quanto a popularização do computador pessoal (1990), e sempre esteve presente, desde as vanguardas artísticas à Revolução Industrial (séc. XVIII). Inerente ao design, o grid está ligado em todos os processos de criação do designer gráfico, da identidade visual de uma empresa ao desenvolvimento de um *site*, e até mesmo no desenvolvimento de uma HQ, tema desta discussão.

2.1 Breve história do grid

No design gráfico, o grid surge paralelamente ao desenvolvimento da sociedade contemporânea. Neste capítulo, consideramos fatos históricos que trouxeram o grid para o design gráfico como pensamento e ferramenta. Trabalhamos os seguintes autores: Timothy Samara (2007), Rafael Cardoso (2005, 2008 e 2013), Ellen Lupton e Jeniffer C. Phillips (2008), Gavin Ambrose e Paul Harris (2009), estudiosos do grid e da história do design gráfico mundial e do Brasil.

O capítulo também enfatiza os aspectos básicos da construção do grid, forma e classificação, suas inúmeras utilizações, conceitos visíveis e intrínsecos, além de traçar

paralelos com seu uso no desenvolvimento e construção de uma HQ, no que concerne à diagramação dos quadros para melhor elucidar uma narrativa.

2.1.1 Grid no mundo

De forma análoga, podemos compreender o termo *grid* como um jogo, onde pequenos módulos buscam ser melhor acomodados de acordo com as características de cada peça: cor, forma e tipo de encaixe. O modo como o utilizamos proporciona compor um objeto ou figura. Racionalizar, organizar, criar uma ordem e um sentido à vida são características comuns desde os primórdios das civilizações. Chineses, japoneses, gregos, romanos, e incas são exemplos de povos que seguiram conceitos estruturalistas na arquitetura, na guerra, e sobretudo, nas artes, muitas vezes buscando inspiração no cruzamento de eixos que correspondiam à intersecção do céu e da terra (SAMARA, 2007, p.14).

É possível entender que a gênese do grid no design gráfico advém em paralelo ao desenvolvimento industrial do século XIX e as revoluções artísticas e culturais que as acompanharam. Cardoso (2008) comenta que o processo de industrialização acarretou mudanças muito além dos processos industriais, como um crescimento urbano jamais visto pela humanidade, por exemplo.

O aumento populacional transformou a forma como as pessoas se relacionavam e se locomoviam, também a cidade passou a possuir um grau elevado de divisão de tarefas ou funções, influenciada pela organização das fábricas. Surgiram “[...] bairros novos, residenciais e industriais, proletariados e abastados, conectados a um ou mais centros por redes viárias, de transportes e de comunicação visual” (CARDOSO, 2008, p. 46).

Além do crescimento urbano e dos meios de transporte, o aumento do trabalho assalariado e o acúmulo eventual de renda impulsionaram o consumo de outros gêneros de produtos além dos de primeira necessidade. Para Samara (2007), o maior poder aquisitivo da população incentivou o advento da tecnologia, que por sua vez fomentou a produção em massa, diminuindo custos e aumentando a oferta. Neste contexto, os impressos de todos os tipos destacaram-se na divulgação dos produtos de maior consumo, associado ainda à difusão da alfabetização nos centros urbanos, e ao avanço da igualdade social, consequência das revoluções francesa e americana (CARDOSO, 2008; SAMARA, 2007).

Estas transformações sociais e econômicas ocorridas no século XIX, impulsionadas pela industrialização, são aquilo que chamamos da era “moderna”. Cardoso (2013) destaca ainda, três fenômenos que, para ele, constituem a espinha dorsal da modernidade: primeiramente, a consolidação de grandes metrópoles; em segundo lugar, o surgimento das redes de transporte e comunicação; e, por último, a difusão da comunicação visual e impressa. Com a enorme transformação na vida das pessoas, surge uma confusão na adequação estética de produtos: tradições renascentistas, o neoclassicismo, arquitetura gótica, entre outros, davam o tom a características formais questionáveis.

Em contrapartida, surgem na Europa movimentos de ordem. O nascimento do movimento inglês *Arts and Crafts*¹ capitaneado pelo designer e escritor inglês Willian Morris, fundador da *Morris and Company*, que trabalhou na reformulação estética no cotidiano dos objetos e da arquitetura inglesa. “A *Morris and Company* defendia vivamente a ideia de que a forma era inspirada pela adequação dos fins” (SAMARA, 2007, p.15). Morris também se estendeu ao design gráfico fundando a *Kelmscott Press* em Hammersmih, editora que se constitui em um dos marcos fundamentais na história da editoração moderna (CARDOSO, 2008) influenciado pelos artistas gráficos contemporâneos Arthur Mackmurdo e Sir Emery Walker, que ousavam na época com redimensionamento de espaços, escolhas diferenciadas de tipo e na qualidade de impressão, características que Morris aspirava.

Um dos principais atributos da *Kelmscott Press*, era adequar o material de acordo com sua estética e à facilidade de produção. Dentre obras impressas de grande repercussão, está “*As obras de Geoffrey Chaucer*”, de 1894, que combinava composições regidas por um layout (tipos, ilustrações, página) predeterminado, dando-lhe aspecto uniforme às páginas, fator que agilizou sua fabricação (FIGURA 1).

¹ A filosofia do *arts and crafts* girava em torno da recuperação dos valores produtivos tradicionais defendidos por Ruskin, o que explica a opção de algumas das entidades citadas acima pela apelação de tanto antiquada de guilda. Os integrantes do movimento buscavam promover maior integração entre projeto e execução, relação mais igualitária e democrática entre os trabalhadores envolvidos na produção, e manutenção de padrões elevados em termos da qualidade dos materiais e de acabamento [...] (CARDOSO, 2005, p. 82)

Figura 1 - As obras de Geoffrey Chaucer, de 1894.



Fonte: TIPOGRAFOS.NET

A obra também implementou uma mudança ao layout retangular, influência dos manuscritos medievais, para um layout moderno que dispõe de vários tipos informação em um mesmo espaço (SAMARA, 2007, p.15). Segundo Cardoso (2008, p. 82), Morris também introduziu inovações importantes no design de fontes, e na própria diagramação da página. Suas experiências inspiraram uma renovação nos padrões de design de livros

O movimento *Arts and Crafts* se expandiu e se transformou: na França, no orgânico *Art Nouveau*² e, na Alemanha e Bélgica, no pictórico e arquitetônico *Jugendstil*³, todos influenciados pelos efeitos da industrialização e suas questões. Frank Lloyd Wright arquiteto americano, após sua viagem à Inglaterra, influenciado pelo movimento *Arts and Crafts*, cunhou em sua obra a ideia de que a essência do design era o espaço “a parte está para o todo assim

² O *Art nouveau* foi um estilo decorativo internacional que prosperou por cerca de duas décadas (c.1890-1910) [...] A qualidade visual característica do *Art nouveau* é uma linha orgânica, similar as feições das plantas. Livre de raízes e de gravidade, ela pode ondular energicamente ou fluir com graça ou elegância à medida que define, modula e decora determinado espaço. Gavinhas, flores (como rosa e Lírio), pássaros (particularmente pavões) e a forma feminina eram motivos dos quais essa linha fluida era adaptada. (MEGGS; PURVIS, 2009, p. 248)

³ Movimento alemão com raízes no *Art nouveau*. O *jugendstil* (estilo jovem), nome baseado na revista alemã *Jugend* (juventude), que reproduzia o estilo *art nouveau* em suas páginas. (MEGGS; PURVIS, 2009, p. 278)

como o todo está para a parte, e tudo se destina à finalidade” (SAMARA, 2007, p.15). Razões de espaço, proporção, organização espacial, assimetria, se tornaram guias para o design moderno recém-nascido.

Outro arquiteto, o alemão Peter Behrens, sobre a influência da secessão vienense⁴ e inspirado em Wright, buscava abordagens mais retas no design gráfico e na arquitetura, adotando simplicidade funcional e evitando ornamentos. Behrens, tal como Morris, desenvolveu projetos de mobiliário, no design gráfico, em 1900, lançou a obra “*Celebração da vida e da arte*” (FIGURA 2), considerado o primeiro impresso a usar texto corrido com tipos sem serifa, lançando, assim, bases importantes para o desenvolvimento da *grid* como a mancha gráfica causada pelos tipos sem serifa, que realça a forma da composição no espaço em branco circundante (SAMARA, 2007).

Figura 2 - Celebração da vida e da arte, 1900, a mancha causada pelos tipos sem serifa realça a forma da composição no espaço em branco circundante



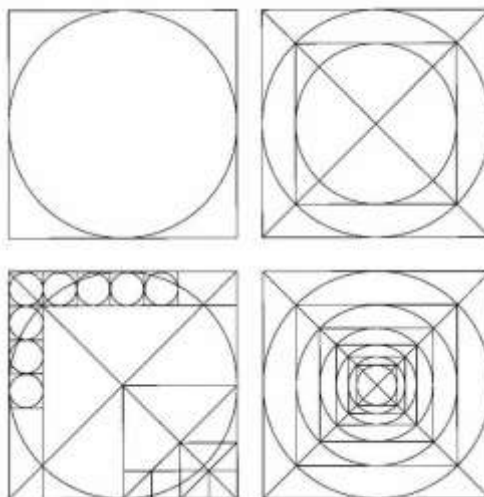
Fonte: WWW.FULLTABLE.COM

Behrens desenvolveu posteriormente, o curso de princípios visuais e análise estrutural compositiva na Escola de Artes e Ofícios, em Dusseldorf, em 1903, onde foi diretor. Foi nesta escola que em 1904, com a entrada do docente holandês J.L. Mathieu Lauweriks, foi desenvolvido um método de ensino de composição baseado na dissecação de um círculo por um quadrado criando uma *grid* de espaços proporcionais (FIGURA 3). Behrens percebeu que

⁴ Movimento artístico na Áustria, 1897, onde jovens artistas entraram em choque com as ideias tradicionais, gerando o rompimento com o *art nouveau*. Caracterizavam-se pelo uso de tipos sem serifa, legibilidade e experimentação no layout das obras. (MEGGS; PURVIS, 2009, p. 289).

esse método poderia ser aplicado na arquitetura e no design gráfico, e o fez no pavilhão de exposição e no cartaz que produziu para Anchor Linoleum Co (FIGURA 4).

Figura 3 - J.L. Mathieu Lauweriks que desenvolveu um método de ensino de composição baseado na dissecação de um círculo



Fonte: NIKULEC.COM

Outro fato marcante para Behrens foi a incumbência proposta pela AEG (Allgemeines Elektrizitäts Gesellschaft), indústria alemã de elétricos, para que ele fosse o consultor artístico de seus produtos, e criasse a identidade visual da empresa, projeto inédito. Tratava-se do primeiro projeto sistêmico para uma corporação industrial, da criação de fontes, paletas de cor, cartazes, anúncios, salas comerciais etc., baseado na marca da AEG. Com esse projeto, Behrens criou uma unidade harmônica, até então jamais explorada.

No final do século XIX, em resposta à industrialização, vários movimentos artísticos considerados de vanguarda⁵ começaram a se chocar com a forma de produção mecanizada. A descrença no ensino da arte e a descoberta e glorificação da tecnologia, da indústria, fez com que o design se unisse ao pensamento pela busca do estilo unificado e adequado ao novo século, alinharam-se, assim a maioria dos movimentos artísticos às formas mecânicas.

⁵ Futurismo, Cubismo, Construtivismo e o Neo-plasticismo as autoproclamadas vanguardas, apoiaram a máquina como ideal estético e parâmetro para a produção/produção artística. (CARDOSO, 2008, p.127)

Do ponto de vista do seu impacto sobre o design, é interessante notar que os principais movimentos vanguardistas (com exceção do surrealismo) tenham abraçado como valores estéticos: as máquinas e os objetos industrializados, a abstração formal e a geometria euclidiana, a ordem matemática e a racionalidade, a disposição linear e/ou modular de elementos construtivos, a síntese das formas e a economia da configuração, a otimização e racionalização dos materiais de trabalho (CARDOSO, 2008, p. 127).

Ocorreu uma discrepância no impacto sofrido nas vanguardas artísticas sobre a evolução do design de seus produtos, a maioria se tornou artigo de luxo e de decoração, pouco aproveitado industrialmente; diferentemente dos projetos de mobiliário, que teve maior repercussão na indústria, alguns tornando-se clássicos do design no século XX e, a maior parte deles, projetos constituídos por aço tubular e madeira compensada que procuravam maior qualidade em uma escala de produção em massa.

Para Cardoso (2008, p.128), foi no design gráfico que as vanguardas artísticas tiveram maior influência, principalmente nas ideias e personagens, como no *Construtivismo Russo*⁶, *De Stijl*⁷ ocorrido na Holanda, e *Bauhaus*⁸ desenvolvida na Alemanha, que surgiram nomes considerados fundadores do design gráfico moderno, dentre os destaques: Alexander Rodchenko, El Lissitzky, Helbert Bayer, Jan Tschichold, Laszlo Moholy-Nagy e Theo van Doesburg.

Dentre as principais contribuições destes protagonistas ao design gráfico, está a sistematização da construção da informação visual em sistemas ortogonais, renunciando, assim, o conceito do grid, ou malha. Formas claras, simples, figuras geométricas, uso reduzido de cores e composições homogêneas, tipografia sem serifa, poucas variações de caixa alta e baixa, e a quase abolição do uso de pontuação – características que faziam parte da ideia de que o equilíbrio das massas daria algum sentido à composição conjugadas às teorias *Gestaltistas*, já então conhecidas na época.

⁶ Estilo que acreditava no emprego racional de material útil para criar objetos de uso comum ou encontrar soluções para os problemas de comunicação. Neste processo, eles rejeitavam os aspectos mais permanentes da estética, em benefício da utilidade corrente (HURLBURT, 1999, p. 26).

⁷ Estilo geométrico e abstrato, buscava leis universais de equilíbrio e harmonia para arte, que poderia então se tornar um protótipo para a nova ordem social, seu fundador e mentor foi o holandês Theo van Doesburg (1883-1931) (MEGGS; PURVIS 2009, p. 389).

⁸ A Bauhaus foi um lugar no qual diversas vertentes da vanguarda se juntaram e trataram a produção da tipografia, propaganda, produtos, pintura e arquitetura. [...] A Bauhaus tornou-se sinônimo de pensamento avançado de design. Parte da herança da Bauhaus é a tentativa de identificar uma linguagem da visão, um código de formas abstratas direcionadas mais à percepção biológica imediata que ao intelecto culturalmente condicionado. Os teóricos da Bauhaus descreveram-na como um sistema análogo à linguagem verbal fundamentalmente isolado dela (LUPTON; MILLER, 2008, p. 26).

Um dos movimentos vanguardistas de suma importância para o design gráfico foi o construtivismo russo, expressão de luta política, derivado da geometria pura do suprematismo⁹ fundida com o cubismo e o futurismo. De forma sucinta, os construtivistas pregavam a racionalização do espaço e composição geométrica para solucionar problemas de comunicação e na fabricação de objetos, negando veementemente a estética em benefício da utilidade (HURLBURT, 1999, p. 26). El Lissitzky, importante nome do construtivismo russo, sintetizou em seu cartaz “*Derrote o branco com a cunha vermelha*” (1920) (FIGURA 4) as diretrizes do movimento mostrando o poder comunicativo da forma abstrata.

Figura 4 - O apoio aos bolcheviques “vermelhos” contra as forças brancas de Kerênski é simbolizado por uma cunha vermelha talhando um círculo branco



Fonte: NIKULEC.COM

El Lissitzky seguiu os moldes dos designers futuristas e rompeu os limites da tipografia convencional, ele ressaltava a importância da tipografia, os aspectos visuais e funcionais, preocupava-se na coesão e conexão do design de páginas, de forma uniforme e não isoladamente. Ele estabeleceu as bases para o desenvolvimento de sistemas de diagramação e design (HURLBURT, 1999, p. 28). Em sua obra *Os ismos da arte* (1924), a disposição dos textos separados por línguas, divididos em colunas e separados por fios grossos; elementos textuais interligados por uma estrutura geral, obedecendo a disposição de alinhamentos nos eixos horizontais e verticais, criou um marco no desenvolvimento do grid (FIGURA 5).

⁹ Estilo de pintura composto de elementos absolutos fundamentais. Estes elementos eram as simples formas geométricas do quadrado, do círculo e do triângulo, que desempenham papel de destaque no design Bauhaus. (HURLBURT, 1999 p. 26)

Figura 5 - Die Kunstismen (Os ismos da Arte) 1924



Fonte: RUSSIANAVANTGARDE.TUMBLR.COM

Oriunda da famosa Escola de Artes e Ofícios de Weimar – remodelada pelo Arquiteto Walter Gropius, na Alemanha pós-Primeira Guerra, a *Staalliches Bauhaus* (casa de construção estatal) foi uma importante escola de design moderno, caracterizada pela experimentação e proposição de novas formas de racionalidade. Para Lupton e Phillips (2008, p.8), a Bauhaus acreditava que poderia existir uma unificação através das formas básicas; que todos poderiam compreender da mesma forma; que a sociedade poderia ter um vocabulário único; e, ao mesmo tempo, essa linguagem seria unificadora da humanidade.

Dentre os diretores da escola de vanguarda do design, o pintor norte-americano Lyonel Feininger (1871-1956), artista da escola expressionista alemã, teve suas obras ao lado de grandes pintores como Mondrian, Klee, Chagal e Kandinsky na famosa exposição “Arte degenerada” organizadas pelos nazistas, em renúncia à arte moderna. Lyonel foi professor e diretor da gráfica da Bauhaus de 1929 a 1925 e dedicava-se à impressão xilográfica. Colaborava com histórias em quadrinhos para o jornal *Chicago Sunday*, com a série de sua autoria, *The Kin-der-Kids* – histórias das aventuras de Daniel Webster e seus amigos - que durou pouco, mas é um ápice dos quadrinhos do século XX (CAMPOS, 2015, p. 332). Os quadrinhos, *The Kin-der-Kids*, eram coloridos à aquarela, a maioria dos quadrinhos eram retangulares, dispostos em número de quatro por página e, às vezes, composto de um grande painel na página (FIGURA 6).

Figura 6 - Páginas da série The Kin-der-kids



Fonte: MICHAELSPORNANIMATION.COM

O movimento de Stijl teve forte influência sobre a escola, a formação dos alunos e professores pelo pintor suíço Theo van Doesburg, que seguia rigorosamente a cartilha geométrica dogmática do movimento, teve grande peso nisso. Doesburg contribuiu com palestras e grupos de discussão na Bauhaus mudando, assim, a estética da escola. Juntando-se a Laszlo Moholy-Nagy, construtivista húngaro, foram responsáveis pela elevação da expressão geométrica no design gráfico moderno em suas experiências com o uso de barras, fios, figuras geométricas e tipos assimetricamente dispostos num grid (SAMARA, 2007, p. 17). Sobre sua abrangência, mesmo com a difusão dos estudos da utilização geométrica da composição, e da utilização assimétrica da tipografia, ainda eram poucos os designers e professores que faziam seu uso. A publicidade para o meio comercial ainda detinha a visualidade do século XIX, e essas explorações rumo a uma nova abordagem do design, em geral, eram vistas e entendidas apenas por um público limitado e fora da corrente dominante da sociedade (MEGGS; PURVIS, 2009).

Foi com o calígrafo Jan Tschichold, que trabalhava como diagramador na Alemanha, que a situação se modificou. Tschichold conheceu os conceitos abstratos e tipográficos da Bauhaus e, em 1924, lançou um encarte de 24 páginas, “A tipografia elementar”¹⁰, para a revista de gráficos alemã *Typographische Mitteilungen*¹¹, expondo e

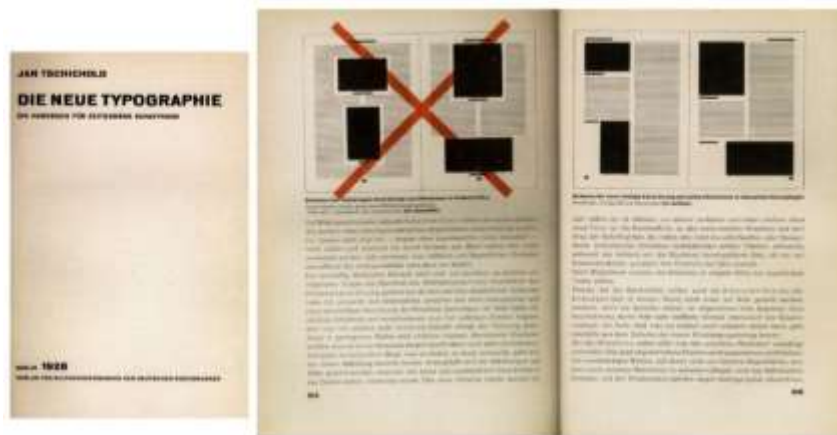
¹⁰ Foi a primeira manifestação de ruptura dos novos movimentos de vanguarda, desenvolvendo a consciência do uso da tipografia aplicada à produção de livros (TSCHICHOLD, 1925, p.10, ed. brasileira).

¹¹ “Comunicações tipográficas”, revista alemã voltada para gráficos e designers (MEGGS; PURVIS, 2009, p. 415).

explicando suas ideias ao público específico da área gráfica. A obra ganhou bastante repercussão e entusiasmo devido ao layout assimétrico baseado no grid. Para Tschichold criar espaços negativos entre as áreas de texto, relação entre as palavras e composições baseadas na função verbal, libertariam de vez o design gráfico para a era moderna (SAMARA, 2007, p.17).

As composições de Tschichold se basearam num sistema de alinhamento vertical e horizontal, um grid hierarquizando as informações do documento, que iam de cartazes a papéis timbrados. Em 1928, Tschichold, em seu livro *Die Neue Typographie* (1975), defendeu a utilização da tipografia mais breve e eficiente, cinética e assimétrica, os espaços em branco eram também elementos estruturais do projeto, fios, barras e *boxes* como elementos de equilíbrio e destaque (FIGURA 7). Conforme Meggs e Purvis (2009, p. 417) estabelecia-se a essência da nova abordagem: a clareza e não simplesmente a beleza, cujo objetivo era o de desenvolver a forma a partir das funções do texto.

Figura 7 - *Die neue Typographie*, 1928



Fonte: WWW.STUDYBLUE.COM

Em decorrência da escalada do nazismo ao poder, a Bauhaus encerrou suas atividades e ocorreu um êxodo de designers e artistas da Europa, alguns para a América outros para a Suíça – país neutro no conflito por ser favorecido pela sua geografia e forte sistema bancário (SAMARA, 2007, p. 17). Esse país se favoreceu culturalmente devido ao desenvolvimento de duas cidades: Zurique, com seu setor bancário e tecnológico e, Basileia, por ser berço da arte, do desenho e da produção editorial. Max Bill, Jean Tschichold e Theo

Ballmer, agora imigrantes na Suíça, influenciaram o design gráfico local, com suas ideias construtivistas, assimetria e composição com grid. Max Bill e Ballmer se utilizaram de bases teóricas matemáticas na divisão espacial para elaboração de projetos de publicidade e identidade corporativa.

Bill, como docente na *Hochschule fur Gestaltung de Ulm*, em 1950, ajudou a fundar e difundiu largamente o uso do grid. Suas maiores preocupações eram a divisão do espaço em partes harmoniosas; grids modulares; progressões aritméticas e geométricas; permutações e sequências; e a nivelção de contrastes complementares em um todo ordenado (MEGGS; PURVIS, 2009, p. 465).

Seguindo o estilo do professor imigrante, os editores da revista *Neue Grafik* de Zurique, Josef Müller-Brockmann, Carlos Vivarelli, Hans Neuberg e Richard Paul Lohse, buscavam uma linguagem única e austeridade nas formas, divulgando assim o *Estilo internacional*¹². Em seu projeto gráfico, a *Neue Grafik* iniciou o que chamamos de módulos¹³ no design gráfico. A revista possuía divisão de página em quatro colunas e três faixas horizontais, criando zonas espaciais que organizavam todo o conteúdo. Ao repetir esse padrão durante toda a publicação, a revista aperfeiçoou o grid para o design gráfico (FIGURA 8). Muller-Brockmann utilizava o grid modular de acordo com o conteúdo de seus projetos editoriais, dos mais complexos ao mais simples.

¹² Movimento que surgiu na Suíça e Alemanha, também denominado de estilo suíço, e que cresceu e ganhou vários adeptos pelo mundo. Suas características formais eram a clareza e objetividade, construídas por meio da organização assimétrica dos elementos do projeto de um grid matematicamente construído; fotografia objetiva e texto que apresentavam informações verbais de maneira clara e factual. Os iniciadores desse movimento acreditavam que a tipografia sem serifa expressa o espírito de uma era mais progressista e que os grids matemáticos são meios mais legíveis e harmoniosos para estruturar a informação (MEGGS; PURVIS, 2009, p. 462).

¹³ Pequenas unidades espaciais que, repetida, integra todas as partes da página. A largura do módulo define a largura da coluna, e sua altura define a altura dos parágrafos e, portanto, das faixas (SAMARA, 2007, p. 18).

Figura 8 - Capa e páginas interna da Neue Grafik, iniciando o uso da grid modular



Fonte: KEEKIN.ORG

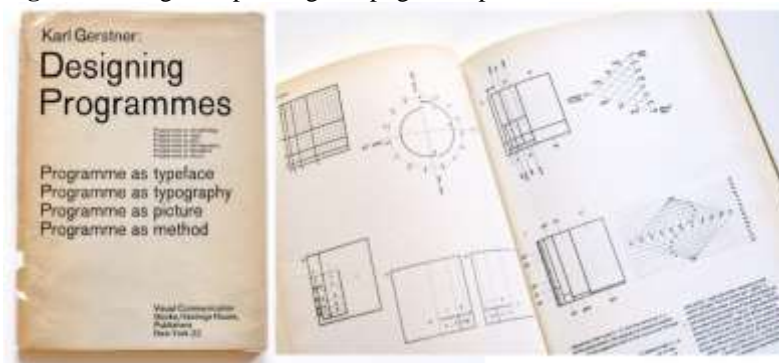
Consoante ao movimento ocorrido em Zurique, outro importante grupo de artistas e designers contribuíram para o desenvolvimento do estilo internacional na cidade de Basileia, atuando na escola de design *Allgemeine Gewerbeschule* (AGS), dirigida por Armin Hofmann. Em contraponto ao estilo adotado em Zurique, a Escola Basel adotou um método intuitivo de composição baseado na forma simbólica e nos contrastes entre as qualidades óticas abstratas; claro e escuro, curvo e retilíneo, orgânico e geométrico (SAMARA, 2007, p. 19). Armin Hofmann entendia que a relação entre esses contrastes, ordenada de forma harmoniosa, alcançava a resolução de problemas de projeto.

Outro docente, recém graduado em Zurique, Emil Ruder, adentrou na AGS como professor de tipografia. Defensor do equilíbrio correto entre forma e função, Ruder explorou as nuances dos tipos ao lado de estrutura de grids, o uso dos tipos como forma comunicativa e o aperfeiçoamento da sensibilidade a espaços negativos e não impressos. Através da sua metodologia de ensino, Emil Ruder foi um dos disseminadores do uso do grid como método unificador e harmonizador de elementos da página

Karl Gerstner, um dos alunos de Ruder, contribuiu para o uso do grid como pilar do design moderno (SAMARA, 2007, p. 19). No livro publicado em 1968, “*Design de programas- o grid tipográfico*” (FIGURA 9), Gerstner cria diretrizes proporcionais para vários elementos de uma página (texto, tabelas, imagens etc.).

É um programa formal apriorístico para n conteúdos desconhecidos. O problema: encontrar o equilíbrio entre a máxima conformidade e máxima liberdade. Ou: o maior número de contrastes combinado com a maior visibilidade possível (GERSTNER apud SAMARA, 2007, p. 19).

Figura 9 - Programa para o grid tipográfico por Karl Gerstner



Fonte: PAGE-SPREAD.COM

A partir de 1960, o grid passou a ser usado pelo design europeu e americano, sendo considerado uma maneira muito eficiente de unificar a linguagem corporativa. No segundo pós-guerra, o aumento da internacionalização comercial de grandes corporações multinacionais fez com que a velocidade das comunicações crescesse vertiginosamente, convertendo o mundo em um espaço integrado. A busca por uma linguagem clara e única, que possibilitasse que todas as pessoas, de diversos países, entendessem as informações era crescente. Nesse sentido, o novo design gráfico desenvolvido na Suíça era o que melhor se adequava a essas necessidades (MEGGS; PURVIS, 2009, p. 480).

Seguiu-se uma adesão em massa ao design internacional, holandeses, ingleses, italianos, alemães e americanos. Na Holanda, a empresa *Total Design* se tornou expoente na criação de programas de comunicação visual baseados em grid (SAMARA, 2007, p. 19) (FIGURA 10). Nos Estados Unidos, Paul Rand, pioneiro no design moderno, assegurou aos empresários americanos que esse era útil, que era capaz de sistematizar e organizar a imagens de suas empresas. Daí vem o destaque para os manuais de identidade da *Westinghouse* e *IBM*, tendo essa última se tornado uma marca na comunicação ao definir um novo modelo de comunicação corporativa.

Para a *Westinghouse*, Rand criou um grid que unificou os mais diversos meios, desde a embalagem à publicidade na imprensa e televisão (FIGURA 11). Rand elevou os relatórios anuais das empresas, exigidas por leis federais, de “secas” publicações financeiras a importantes canais de comunicação no pós-guerra (MEGGS; PURVIS, 2009, p.531).

Figura 10 Marcas criadas pela Total Design



Fonte: PAGE-SPREAD.COM

Outro exemplo preciso do uso de *grid* em empresas internacionais foi o das linhas aéreas Lufthansa, desenvolvida pelo alemão Otl Aicher, em parceria com outros designers. Para a empresa foi criado um sistema de grid para abranger todas as necessidades de comunicação visual (embalagem, serviço de bordo, identificação das aeronaves). O projeto destacou-se pelas especificações e medidas detalhadas de todo o sistema. De acordo com Meggs e Purvis (2009, p. 535), o programa de identidade da Lufthansa se tornou protótipo internacional para sistemas fechados de identidade, com todos os detalhes e especificações dirigidos para a uniformidade absoluta.

Figura 11 - Design criado para Westinghouse



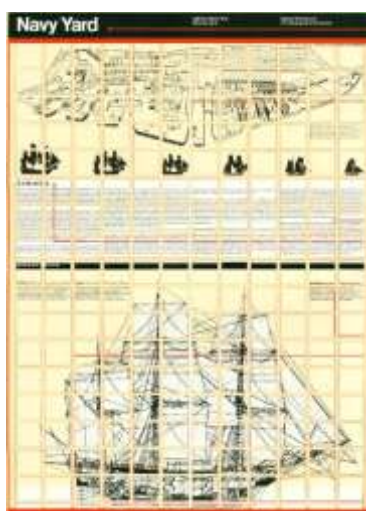
Fonte: DAVERUPERT.COM

Toda a lógica da unicidade visual e sua importância para as empresas a partir do grid, levou o casal de arquitetos Massimo e Lella Vignelli a fundarem a Unimark, escritório colaborativo de design com foco na padronização visual de empresas. Com sede em 48 países a Unimark, fez projeto para grandes multinacionais, dentre elas a Xerox, Alcoa, Ford e Steelcase. Massimo levou sua experiência na exploração de estruturas de grid que projetou a empresas e entidades culturais, realizadas em Milão, para a Unimark, cuja filosofia era: o grid como pilar estrutural.

A Unimark rejeitava o design individualista e acreditava que ele podia ser um sistema, um princípio ordenador construído de modo que outras pessoas pudessem implementá-lo eficazmente. A ferramenta básica para esse esforço foi o grid, que padronizava todos os materiais de divulgação (MEGGS; PURVIS, 2009, p. 536).

Com a dissolução da Unimark o casal Vignelli fundaram a *Vignelli Associates* em Nova York, 1977, desenvolveram importante sistema para unificar as publicações do Departamento Nacional de Parques, chamado de *Unigrad*, estabelecia como norma um grid modular, dividido por faixas horizontais, que abrangeia 12 formatos e poderia caber numa única folha de papel padrão, evitando o desperdício de papel e tempo e, permitindo que se concentrassem mais nos aspectos criativos de concepção (FIGURA 12).

Figura 12 - Grid criado para o Departamento Nacional de Parques



Fonte: NPS.GOV

Cada vez mais o estilo internacional passou a ser parte integrante do design gráfico, usando o grid como fim em si e explorando o potencial visual de sua própria forma (SAMARA,

2007, p. 21). Estrutura que mais tarde foi posta à prova com o experimentalismo radical nos anos 80 e 90. Formado por novos métodos compositivos, fora do campo estrutural racional, o aprendizado acabou sendo assimilado pela prática comum: layout desconstruídos ao lado de páginas totalmente baseadas no grid.

2.2 Conceito de grid

Dispor elementos de um layout: textos, imagens, títulos, tabelas, etc., reunidos no mesmo espaço, em módulos ou colunas, de forma que transmitam a informação, é o problema que o grid busca solucionar. Para Samara (2007, p.22), o grid é um conjunto de especificações que funcionam como guias para a distribuição de elementos no espaço, em partes e para cada parte específica.

Além de sistematizar o layout, organizando e hierarquizando o conteúdo, o grid possibilita que a diagramação fique mais rápida e eficiente com as predefinições criadas, agilizando a produção de grandes publicações como catálogos de moda, livros e revistas. Essa hierarquização e sistematização do conteúdo não torna o grid algo inviolável e fechado. Para muitos designers, é apenas o ponto de partida para mudanças dentro das especificações, tais como, corpo de texto, espaços em branco, entrelinhas de texto, etc. Aspectos que causam dinamismo à página, além de manter uma relação entre as partes que a compõem, segundo Lupton e Phillips (2008, p.175), um grid bem estruturado provoca o designer a variar a escala e o posicionamento dos elementos, atribuindo-lhes sentido para que participem do ritmo do conjunto geral.

2.2.1 Construção

O ponto inicial da organização espacial é o arranjo do espaço tipográfico. Cada letra é uma unidade, e, uma palavra ou frase, torna-se uma mancha tipográfica; uma linha, instantaneamente uma estrutura, podendo ser atribuída direção e movimento além de se tornar um eixo espacial, acima e abaixo dessa. Várias linhas compõem um parágrafo, e esse torna-se uma mancha no espaço da página; sólido e maleável, transformam-se em um ponto de referência que, de acordo com sua extensão, transfigura-se em coluna. Várias colunas dispostas, de comprimentos distintos, compõem um ritmo de manchas entrelaçadas no espaço da página

e os espaços vazios entre parágrafos; colunas e imagens, guiam nosso olhar pelo conteúdo (FIGURA 13).

Figura 13 – Revista *Elephantmag* (Londres)



Fonte: ELEPHANTMAG.COM

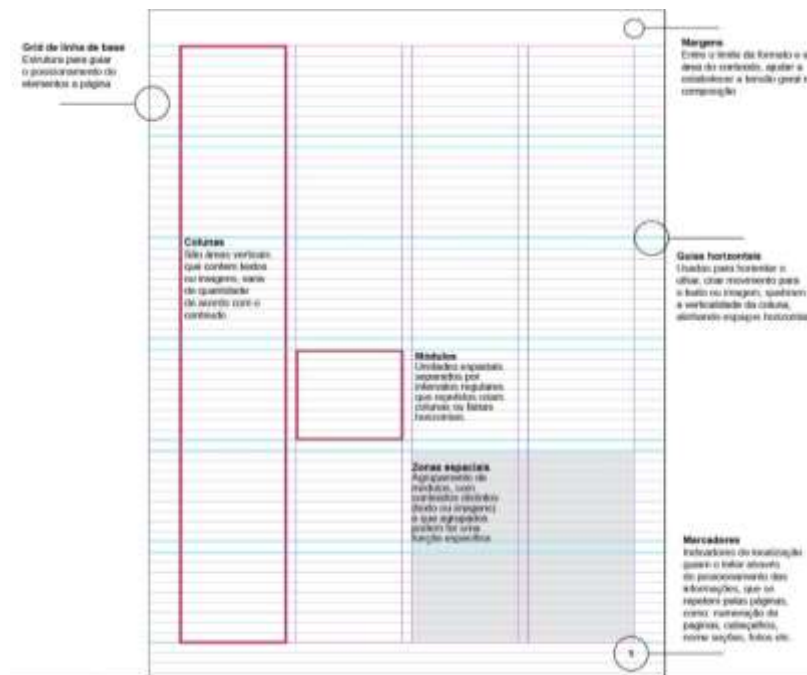
Nesse sentido, compor os elementos dentro da página, mudando as relações entre eles, os espaços entre as linhas, o corpo do texto e o posicionamento, cria-se uma hierarquia perceptível dentro do layout, quebrando a uniformidade da mancha. Essa hierarquia conduz o olhar a perceber o que está em destaque; uma sequência de informação é disposta ao leitor, gerando um sentido visual ou conceitual à página. Tais aspectos fazem parte do repertório de um design que utiliza um grid de maneira ativa (LUPTON; PHILLIPS, 2008, p. 182), permitindo que os módulos surpreendam o leitor.

2.2.2 Anatomia

A elaboração de um grid é determinada pelas especificações do projeto, conteúdo, mídia, etc. A cada projeto, uma estrutura específica se propõe a resolver e organizar diversos tipos de problemas. De acordo com SAMARA (2007), a metodologia utilizada neste trabalho, a construção de uma estrutura de grid se divide em duas fases. A primeira consiste na coleta de informações e especificações do material, o que significa analisar os tipos de informações que serão usadas, quantidade e qualidade. Na segunda fase, processa-se a disposição do material de acordo com as diretrizes dadas pelo grid e a variação dessa disposição em ilimitadas versões, atentando que, o mais importante é a clareza da informação.

A anatomia de uma página em sua estrutura apresenta basicamente os seguintes elementos: margens (superior, inferior, interna e externa), guias horizontais, zonas espaciais, marcadores, módulos, grid de linha de base e colunas (SAMARA, 2007, p. 25; AMBROSE; HARRIS, 2009, p. 30) (FIGURA 14).

Figura 14 – Estrutura básica de uma página

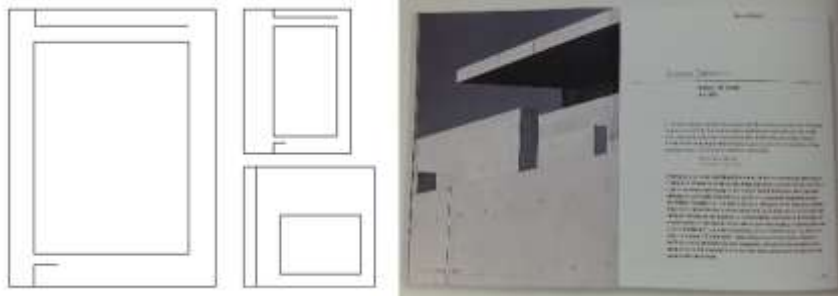


Fonte: Adaptado pelo autor

Tondreau (2009, p.11) e Samara (2007, p. 26-29) avaliam que existem vários tipos básicos de grid e que cada um se destina a um resolver determinados problemas, cabe ao designer avaliar qual o tipo mais adequado ao seu projeto, são eles: *grid retangular ou de uma coluna, grid de duas colunas, grid modular, grid hierárquico e grid de colunas múltiplas*, já Ambrose e Harris (2009, p. 55-69) classifica os grids em *simétricos, assimétricos, módulos e compostos*.

2.2.3 Grid retangular

Figura 15 – O grid retangular permite uma grande adequação de texto



Fonte: À direita: adaptado pelo autor. À esquerda: Grid – Construção e desconstrução, SAMARA 2007, p.101

Apesar de ser a estrutura mais simples de composição – uma área retangular ocupa a maior parte da página onde será disposta grande quantidade de texto, esta estrutura requer um grau maior de refinamento dos elementos (FIGURA 15), pois ela tende a ser passiva e neutra, podendo causar monotonia para o leitor. É a estrutura largamente utilizada em livros, relatórios, teses, etc. Há a manipulação dos espaços das margens internas e externas, juntamente com o trabalho tipográfico: o entrelinhamento do texto, o espaço entre as palavras, a disposição de elementos editoriais (notas, ilustrações, etc.), espaços em branco, aprimoram a experiência da leitura.

2.2.4 Grid de Colunas

Figura 16 - Estrutura muito utilizada em jornais e revistas



Fonte: À direita: adaptado pelo autor. À esquerda: Grid – Construção e desconstrução, SAMARA 2007, p.104.

Textos em duas ou mais colunas que podem ser dependentes ou independentes, é uma estrutura flexível podendo separar diversos tipos de informação, de textos corridos a

pequenos textos como legendas (FIGURA 16). Estrutura muito utilizada em jornais e revistas. O espaço entre as colunas depende do corpo do texto a ser usado, pois se a coluna for muito pequena haverá muitas quebras de palavras deixando a textura do texto desigual. De outro lado, uma coluna muito larga deixará o leitor perdido entre onde começar e terminar a linha de texto. Há também as linhas horizontais, que auxiliam na definição do início ou fim da coluna, separação de espaços para determinadas informações.

2.2.5 Grid modular

Figura 17: Grid baseada em módulos, que pode ser percebida também nas hq's



Fonte: À direita: adaptado pelo autor. À esquerda: Grid – Construção e desconstrução, SAMARA, 2007, p.110. Página de 'Watchmen' (2009), adaptada pelo autor

Para projetos de grande complexidade, que exigem controle maior de hierarquia e de disposição de conteúdo, a melhor opção é o grid modular: várias linhas horizontais que cortam as colunas verticais criando pequenos espaços, os módulos (FIGURA 17). Um grupo de módulos se transforma numa zona espacial. Essa receberá outras especificações de conteúdo, enquanto nos módulos dispõem-se informações mais precisas, devido seu espaço ser reduzido.

A determinação do tamanho do módulo dar-se-á de várias formas. Pode ser calculado com o tamanho médio de um parágrafo do texto principal; o formato pode ser horizontal ou vertical de acordo com o tipo de imagens ou conceito geral pretendido pelo designer, o qual também deve levantar todos os conteúdos da publicação que entrarão na estrutura, orientando assim o formato dos módulos.

O grid modular é de grande praticidade pois além de organizar uma gama maior de informações, padroniza-as, utiliza a relação entre os elementos da página, integrando ainda mais texto e imagens, bastante utilizada em jornais, catálogos, calendários, gráficos e tabelas.

O grid modular também pode ser observado também na composição da maioria das hq's, a exemplo as obras: 'Watchmen'¹⁴ (2009) de Alan Moore e Dave Gibbons e 'Asterios Polyp'¹⁵, de David Mazzucchelli (2011), que usaram a grid modular como principal estrutura de composição da narrativa visual.

Em 'Os bastidores de Watchmen' (2009), livro que conta o processo de criação da obra referenciada, o autor cita que foi criado um grid modular de nove quadros que se repetem por toda a publicação, mas que, de acordo com a ênfase dada ao desenho para a narrativa, varia o tamanho da zona espacial.

Fiquei particularmente motivado a fazer *Watchmen* ter um visual diferente dos quadrinhos de super-heróis da época, de modo que propus a grade de nove quadros, que é a espinha dorsal de sua narrativa visual [...] isso permitiu a Alan¹⁶ um controle muito mais preciso sobre o ritmo e a justaposição dos elementos da história (GIBBONS, 2009, p.29).

2.2.6 Grid hierárquico

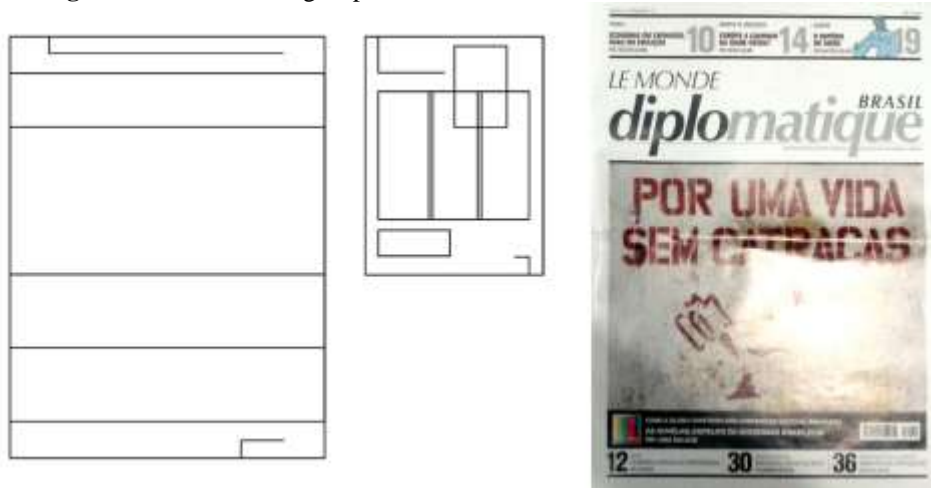
Este tipo de grid cria zonas horizontais, quebrando a página em diversas faixas horizontais, geralmente exigidas pela importância e hierarquia da informação e da interação ótica de vários elementos em posições distintas. A horizontalidade cria um sentimento de movimento, de infinito. O grid hierárquico (FIGURA 18) é amplamente usado na *web*. A justaposição de elementos dentro da sua estrutura, cria uma ordem em camadas, que é outra característica do grid hierárquico.

¹⁴ Watchmen é uma história em quadrinhos estadunidense, publicada pelo DC comics, escrita por Alan Moore e ilustrada Dave Gibbons (1986-1987). Chegou ao Brasil em 1989, editada pela editora Abril. A obra Marca a mudança de comportamento do leitor de hq's, anteriormente iniciada com Batman: Cavaleiro das Trevas (1987), ambas impulsionaram as *Graphic Novels* (novelas gráficas) e minisséries de luxo, popularizando nas bancas esses tipos de quadrinhos, dantes vistas apenas em poucas livrarias (GIBBONS, 2009, p.271).

¹⁵ A Obra recebeu os prêmios *Eisner Awards* (*The Will Eisner Comic Industry Awards*) de 2010, como melhor álbum gráfico, melhor letreirização, ver, <http://www.comic-con.org/awards/eisner-award-recipients-2010-present> (acesso 27/12/2016). Recebeu também o prêmio Harvey Award de 2010 como melhor álbum gráfico original, ver <https://omelete.uol.com.br/quadrinhos/noticia/confira-os-vencedores-do-harvey-awards-2010/> (acesso 27/12/2016).

¹⁶ Autor britânico, nascido em Northampton (1953), autor de célebres história em quadrinhos, como 'Watchmen' (1986), 'V de vingança' (1982); "Batman - A Piada mortal" (1998) (GOIDANICH; KLEINERT, 2014 p. 237).

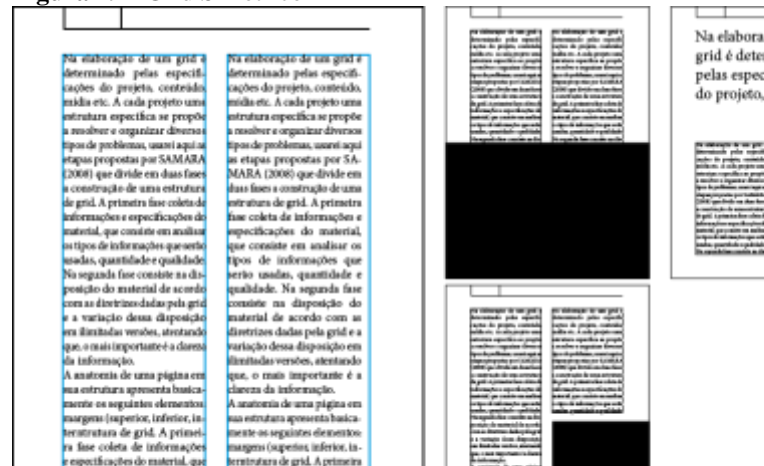
Figura 18 – Divisão do grid por zonas



Fonte: À direita: adaptação do autor. À esquerda: página capa do *Le Monde diplomatique Brasil* nº 06

2.2.7 Grid simétrico

Figura 19 - Grid Simétrico



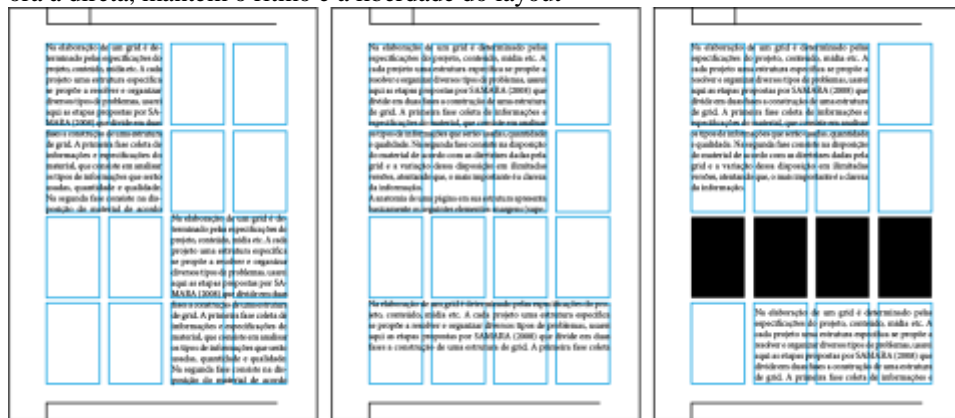
Fonte: Adaptado pelo autor

Constitui uma estrutura equilibrada e harmoniosa, suas margens são espelhadas página a página, seus elementos coexistem em equilíbrio de peso. Essa estrutura tende a ser monótona e passiva, ficando a cargo da disposição outros elementos, como fólios, títulos, rodapés, entre outros, a vida para a página (FIGURA 19).

2.2.8 Grid assimétrico

Nessa estrutura há liberdade na disposição dos elementos, ritmo e consistência no layout, mantendo ainda sim o grid geral. A criatividade na composição é a principal característica. Quebrar o grid em diversos módulos discretos oferece ao designer grande flexibilidade para o posicionamento dos elementos de designer (AMBROSE E HARRIS, 2009, p. 61) (FIGURA 20).

Figura 20: Grid assimétrico, aqui a disposição dos elementos, alinhados ora à esquerda, ora à direita, mantém o ritmo e a liberdade do layout



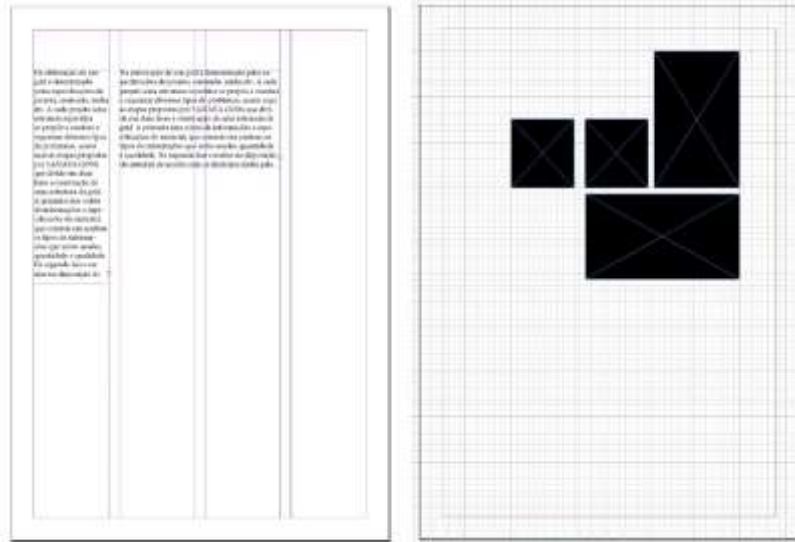
Fonte: Adaptado pelo autor

2.2.9 Grid composto

Um grid composto utiliza diferentes elementos do grid para criar uma estrutura única. Grids simétricos, assimétricos¹⁷ e modulares juntos compõem um layout com alto grau de flexibilidade e versatilidade. Assim, grid de colunas para correr os textos na vertical, grid linhas de base para determinar o posicionamento de imagens e grid de imagens, é nessa praticidade que se caracteriza o grid composto (FIGURAS 21, 22 e 23).

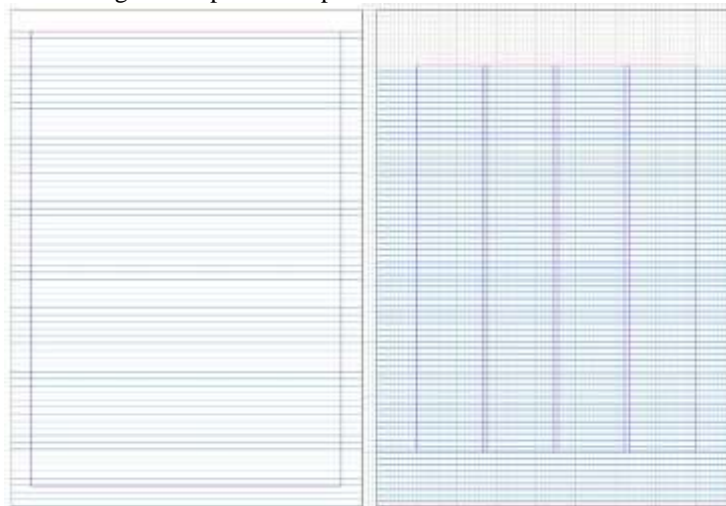
¹⁷ Em um layout simétrico, páginas verso e reto são espelhadas, enquanto que em um layout assimétrico elas são iguais. (AMBROSE; HARRIS, 2009, p. 64).

Figura 21 - Página à esquerda: Colunas para disposição dos textos, determinados pela proporção da página, os espaços das colunas, os textos podem ocupar mais de uma coluna. Página à direita: blocos de imagens formam um grid disposto na grade da página, simplificando a composição e posicionamento.



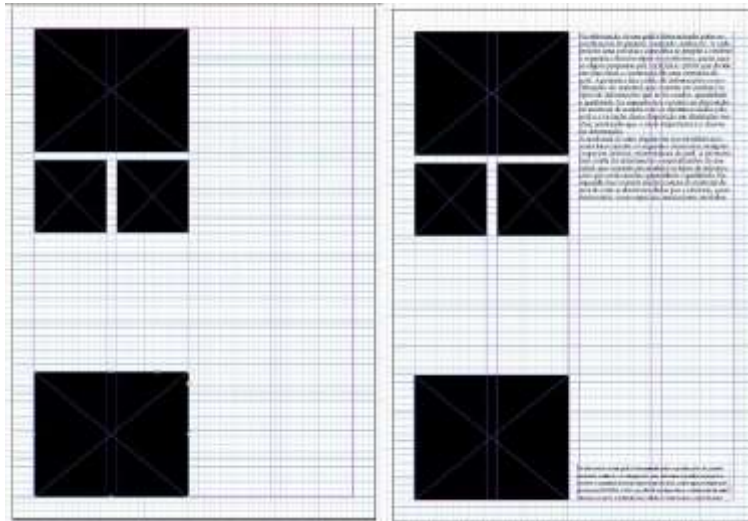
Fonte: Adaptado pelo autor

Figura 22 - Página à direita: grid de linhas de base para os textos. Página à esquerda: grid de elementos combinados, colunas de texto, linhas de base, grade do documento (grid de imagens) combinados formam o grid composto completo



Fonte: Adaptado pelo autor

Figura 23 - Página à esquerda: Imagens obedecendo os limites das colunas e linhas de base. Página à direita: Elementos textuais dispostos nas linhas de base



Fonte: Adaptado pelo autor

2.3 Formas

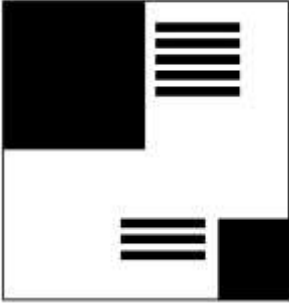
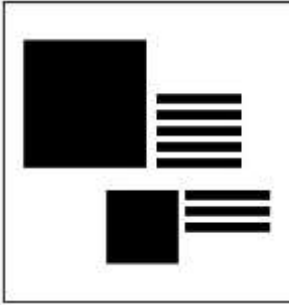
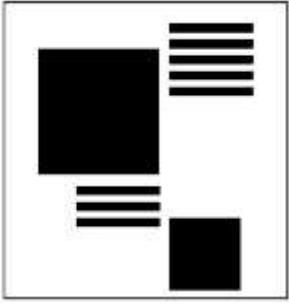

A composição de uma página, resultado da manipulação de seus elementos, resultam em uma forma perceptível com qualidades intrínsecas determinadas pelo seu criador com o pressuposto de atrair a atenção do leitor comunicar uma ideia ou conceito. Para Ambrose e Harris (2009, p. 34) as diferentes formas capturam o olhar e estabelecem uma série de relações, que complementam a mensagem do design ou da pintura (QUADRO 1).

Quadro 1 – Formas em uma página

<p>Agrupamento Separação de zonas de informação distintas para formar unidades alinhando suas bordas estabelecendo assim conexão entre as unidades</p>	
---	--




(Continua)

Quadro 1 – Formas em uma página (Continuação)

<p>Perímetro Utilizando imagens vazadas para agregar dinamismo e movimento unido ao agrupamento de zonas de informação</p>	
<p>Horizontal Elementos da página tem alinhamento pelo eixo horizontal, direcionando o olhar a toda a página</p>	
<p>Vertical Elementos da página tem alinhamento pelo eixo vertical, direcionando o olhar para cima e para baixo</p>	
<p>Deitado Alterando a posição dos elementos do layout para a forma horizontal, forçando o leitor a ajustar sua forma de ler</p>	

(Continua)

Quadro 1 – Formas em uma página (Continuação)

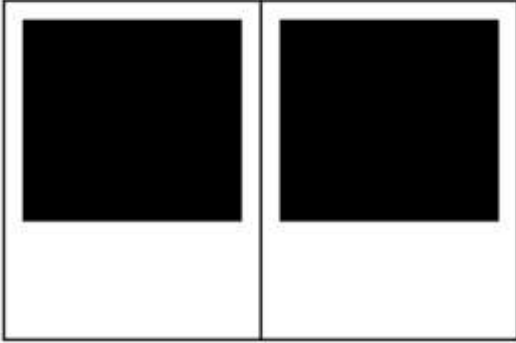
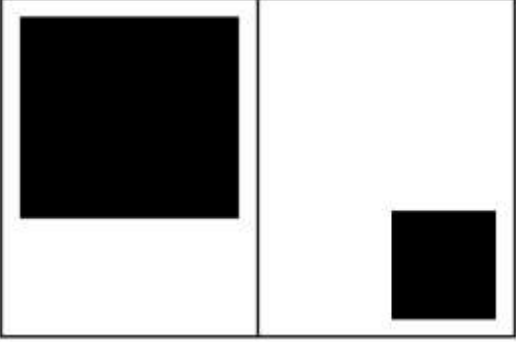
<p>Angular Também força o leitor a adequar sua forma de leitura, o ideal é manter o ângulo de 45° como na imagem</p>	
<p>Orientado pelo eixo Todos os elementos da página alinhados ao eixo vertical ou horizontal, criando hierarquia dos elementos e orientando a visão do observador</p>	
<p>Passe partout A imagem é dominante por toda a página deixando uma borda branca entre a imagem e o perímetro</p>	

Fonte: AMBROSE; HARRIS 2009, p. 36 e 37. Adaptado pelo autor

2.4 Proporção

Como forma de composição de conteúdo, a proporção é usada para criar uma relação entre os elementos do layout de forma que alguns se tornem mais evidentes ou não, podendo ser utilizado o controle de proporção (peso da imagem ou texto) ou mesmo o próprio conteúdo. Ambrose e Harris (2009, p. 34) dizem que, manter a proporções entre elementos diferentes, criando um espaço neutro, pode ser usado para mostrar diferentes perspectivas do mesmo item (QUADRO 2).

Quadro 2 – Tipos de justaposição

<p>Justaposição Passiva o contraste entre os elementos se dar pela forma real, pelo conteúdo não por suas proporções</p>	
<p>Justaposição Ativa Quando as proporções das imagens são alteradas</p>	

Fonte: AMBROSE; HARRIS 2009, p. 38. Adaptado pelo autor

2.5 Ritmo

Segundo Lupton e Phillips (2008, p.29) ritmo é um padrão forte, constante e repetitivo. O tambor de crioula, o som das matracas, os passos no chão, são expressões identificáveis, ao mesmo tempo diferentes de espaço e tempo. O designer gráfico utiliza o ritmo nas imagens estáticas para lhe proferir interesse, ruptura, surpresa ao leitor, através das mudanças no espaço e variação.

Um grid tem como prerrogativa organizar elementos no layout único ou sucessivo. A façanha do designer é torná-lo atraente e interessante. Através da disposição de elementos (barras, títulos, folios¹⁸, campos de cor, etc) coerentemente na sequência das páginas, cria-se pontos de interesse e realiza-se a condução do leitor através da obra.

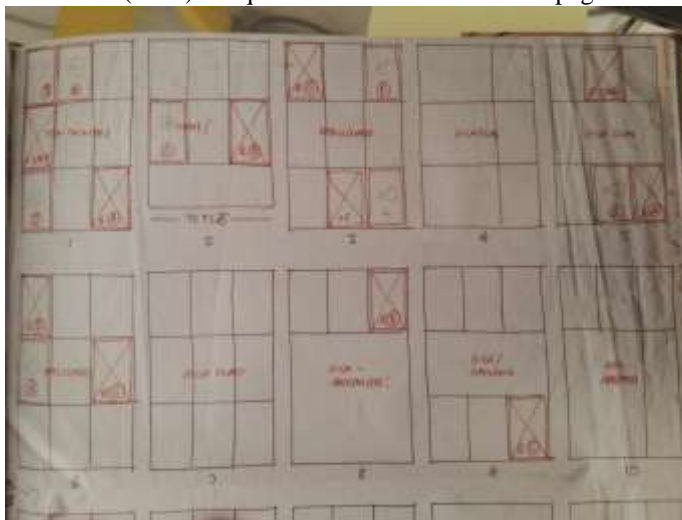
¹⁸ Folios são numeração de páginas sequenciais que guiam os leitores a localizar informações nas páginas (AMBROSE; HARRIS, 2009, p. 112).

Uma forma de analisar o ritmo de uma publicação é gerando *thumbnails*¹⁹ das páginas e colocando-as lado a lado, assim será possível verificar o movimento dos componetes, observando se a publicação é estática ou dinâmica como afirma Samara (2007, p.30) e que pode ser complementada:

Designers gráficos empregam visualmente, estruturas similares. A repetição de elementos tais como círculos, linhas e grids, cria um ritmo, enquanto sua variação ou intensidade gera surpresa (LUPTON; PHILLIPS, 2008, p. 34)

O mesmo ocorre na criação de uma história em quadrinhos. É feito um esboço das páginas para analisar previamente a composição dos quadros e o ritmo das páginas, que estarão de acordo com a narrativa da história, como em ‘Watchmen’ (2009) (FIGURA 24).

Figura 24 – Sequência de *thumbnails* de ‘Watchmen – Edição definitiva’ (2009) em que foi analisado o ritmo das páginas



Fonte: Os Bastidores de Watchmen (GIBBONS, 2009, p. 133)

2.6 Desconstrução

Com raízes na Filosofia, o método intuitivo e espontâneo de gerar coerência visual se popularizou pela América. Os designers experimentavam novas formas de violar o layout convencional, abordando relações entre o tempo, cinema e interatividade na composição no design gráfico. Com isso, o método ganhou importância e tornou-se nova ferramenta viável e racional para construção de estrutura de grid. Mais uma disponível para o design gráfico.

¹⁹ Um esboço sequencial de miniaturas de páginas duplas (SAMARA, 2007, p. 30).

2.6.1 Raízes

O crescimento da indústria armamentista, alavancada pela produção em massa; a oposição aos horrores da Primeira Guerra Mundial (1914); e, a concomitante divulgação dos estudos de Freud sobre a *psiqué* humana, alimentaram a pesquisa do primal e do absurdo absorvidos pela arte e design. Reflexo percebido a partir de 1880, através dos movimentos artísticos: *Art Noveu*, Dadá, Expressionismo e Surrealismo, que abordaram o sofrimento, o subconsciente, os estados oníricos e absurdos da linguagem (SAMARA, 2007, p. 112).

Dadaístas tomaram a abstração visual como linguagem para expor seu horror à guerra. Utilizavam as palavras de forma experimental e sem nenhum sentido explícito. O uso do tipo como imagem e o estado psicológico ou emocional eram representados em poemas e cartazes, estilo também aplicado no movimento futurista de Felippo Marinett, que empregava os tipos para expressar movimento, som e a força das máquinas.

Através da Semiótica, estudo dos signos, por Charles Pierce e de Ferdinand de Saussure, artistas começaram a explorar estruturas sintáticas da escrita através da tipografia, como aponta Samara (2007, p. 112). Guillaume Apollinaire em seu poema concreto “*Il Pleut*” (*Chove*)(FIGURA 25), utiliza linhas verticais para formar linhas de chuva. Essa tendência do uso da expressão visual como poema, ou mesmo o uso desconexo da composição tipográfica, tornou-se tendência do design gráfico em contraponto ao racionalismo crescente.

Figura 25 – A exploração das linhas verticais, como arcabouço para denotar a chuva



Fonte: AGENCIAKEOPS.WORDPRESS.COM

Outro fato influente foi a colagem. Com grande repercussão, o designer e artista Kurt Schwitters contribuiu com estudos de sistemas de grids racionais e irracionais no design. Em suas obras, aliou conceitos construtivistas e dadaístas, resultado de colaborações com Theo van Deosburgo e El Lissitski. Foi um dos principais designers a assimilar e institucionalizar abordagens não racionais e racionais no design (SAMARA, 2007, p. 112).

Johannes Itten, professor da Bauhaus, incentivava os estudos de símbolos abstratos nas composições, a exemplo do uso de elementos tipográficos; do uso de barra como entrelinhamento no lugar dos espaços e o esforço para dar ênfase no tipo, como podemos ver em *Utopia* (1921) (FIGURA 26) que também unia poesia simbolista concreta a páginas intuitivamente estruturadas.

Figura 26 – Almanaque Utopia



Fonte: GRAMATOLOGIA.BLOGSPOT.COM.BR

Paralelamente, na Holanda, o designer Piet Zwart unia a abordagem simbolista de Johannes, as cores sólidas do De Stijl e a composição do Dadaísmo e Futurismo, caminhando assim do estrutural ao intuitivo, notável no seu trabalho para o catálogo da NKF²⁰, variando a composição de acordo com o conteúdo.

²⁰ Nederlandse Kabelfabriek Delft (fábrica holandesa de cabos)

Na Suíça, que abrigara vários designers refugiados da Segunda Guerra, adequava-se também o grid preciso da escola de Zurique a experimentações e simbologias da tipografia. Nome como Ernst Keller surge em destaque, o que logo influenciaria outros designers que, mesmo com viés tipográfico estruturalista, buscavam a representação simbólica da tipografia, destacando o seu poder pictórico. Emil Ruder convidado a proferir aulas na Escola da Basileia, realizou experimentações tipográficas nas quais buscava uma representação semiótica da linguagem, o tipo era tratado como imagem, com qualidades visuais que, segundo ele, não poderiam ser ignoradas.

Para Samara (2007, p. 114) o exame rigoroso das qualidades visuais do tipo levou Ruder a antecipar o surgimento de trabalhos desconstrutivos entre seus alunos, como criar pessoalmente uma obra de desconstrução. As experiências de Emil Ruder com noções de emoção e sentimento em suas composições; o uso do significado das palavras através de construções visuais ou do rompimento desse (influência clara do futurismo e dadaísmo), foi o elo entre a codificação semiótica e sintática dentro do estilo internacional que estava sendo utilizado. Ruder lançara a semente da desconstrução do grid na estética racional do design gráfico.

Com a ebulição cultural de 1960, pós - Segunda Guerra, movimentos pacifistas e sociais tornam-se mais críticos ao *establishment*²¹ e o modo de pensar da época, afetando diretamente o estilo internacional adotado como metodologia de design vigente nos EUA e Europa. Uma experiência pessoal era buscada como forma de expressão adotada pelo *rock'nroll*, revolução sexual e a cultura *pop*, que formam o contrassenso à eficácia metódica do estilo internacional. Experiências com cartazes de banda psicodélicas, ilustrações do *PushPin Studios*, a publicidade *Big Idea* foram alguns exemplos de ebulições que giravam por fora do estilo internacional (FIGURA 27).

²¹ Referente à política social, ideológica, legal e econômica vigente de um estado.

Figura 27 - Milton Glaser, *PushPin Studios*



Fonte: EYEMAGAZINE.COM

Da mesma forma, na Basiléia, Wolfgang Weingart, aprendiz de tipógrafo, aluno de Emil Ruder, buscava uma abordagem sistemática particular da tipografia, singular, rompendo com os ideais de seu professor, que usava a estrutura visualmente semântica das palavras. Weingart trabalhava com a ideia que o material também levava a novas maneiras de composição. A utilização de destaques no meio do parágrafo; combinação das letras e o espaçamento delas visando evidenciar as qualidades estruturais das fontes ou as formas do seu entorno, fizeram da sua obra de grande relevância, adicionando novos significados às composições.

Significava que a estrutura racional – o grid – podia ser apenas um entre muitos sistemas possíveis para ordenar o material visual, e que o contexto é um fator importante para determinar o melhor sistema para um projeto específico (SAMARA 2007, p. 117).

Wolfgang Weingart foi convidado a dar aulas na Basiléia, atraindo para lá estudantes de diversos designers, dentre eles estava a americana April Greiman, que ao voltar aos EUA, como acadêmica, começara a fazer experiências com imagens de vídeo e imagens impressas, com organização e tratamento visual baseada na intuição e reação direta e visceral a suas qualidades óticas (FIGURA 28).

Figura 28 – Cartaz de April Greiman, imagens de vídeo em imagens impressas



Fonte: MADEINSPACESHOP.NET

Em Chicago, a *Cranbook*²² começa a analisar os padrões de sistemas visuais vigentes e experimentar o uso do grid com tipografia vernacular de letreiros, e expressões populares, no intuito de dialogar diretamente com o público. Como resultado, o livro *Aprendendo com Las Vegas* (1972), dos arquitetos Roberto Venturini e Denise Scott-Brown, valorizou esse tipo de expressão artística. Logo eles foram seguidos por outros alunos da academia, que começaram a estudar letreiros de auditório, elementos tipográficos históricos, e sistema de codificação, como fonte para interação imagem-tipo. (SAMARA, 2007, p.117).

Por volta de 1970, novas ebulições sociais reaparecem refletindo no design, que começam novamente a questionar conceitos raciais, sociais e de classes, uma consequência do pós-modernismo²³. Há um rompimento entre o estilo internacional considerado racional e classista, pelo experimental praticado pela *Cranbook*, considerado feio e errado, já avaliado como “contracultura do design”. Ele surge como efeito das indagações e questionamentos – de viés social e comercial e, do uso estrutural e sistemático do grid, explorado e quebrado. A escola utiliza-se do termo desconstrução pela primeira vez em meados de 1971 a 1984.

²² Academia de design e arte, com viés intelectual e experimental (SAMARA, 2007).

²³ A consciência social, econômica, ambiental do período levou muitos a acreditar que a estética moderna não era mais relevante na emergente sociedade pós-industrial. Pessoas de muitos campos adotavam o termo *pós-modernismo* para expressar esse clima de mudança cultural (MEGGS; PURVIS, 2009, p. 600)

A intenção era descobrir e explorar novos eixos de ligação entre a estrutura formal ou desconstruída, linguagens verbais e visuais (imagem e linguagem). Para Samara (2007, p.117) abria-se mão das ideias convencionais de beleza em favor de combinações tensas e bizarras de textura e linguagem. Como exemplo, Katherine MacCoy, acadêmica de *Cranbrook*, elaborava cartazes em que movia elementos para fora do grid e adicionava espaços entre as palavras ou linhas de texto para destacar a gramática (FIGURA 29), evidenciando também as influências pela filosofia da semiótica e estruturalista²⁴ nos designers.

Figura 29 – Elementos fora do grid



Fonte: THETHOUGHTSHOP.COM

Pós surgimento e popularização do computador pessoal com interface gráfica (1984) e os programas de edição de imagem e composição de páginas, o que foi uma revolução na prática do design gráfico por impulsionar e conduzir a um espaço único. Os processos tipográficos, de mídia e de percepção, trouxeram consigo também o surgimento da prática do ofício sem formação na área. Como expoente desse momento, o surfista e sociólogo David Carson, que se destacava na revista *Beach Culture*²⁵ (IMAGEM 30).

²⁴ Filosofia que estuda a relação entre significante e significado, consideravam a linguagem composta por sistema de signos, os quais atuam como unidades básicas da linguagem. Filosofia que teve forte influência para obra *Gramatologia* (1967) de Jaques Derrida, que pela primeira vez utilizou a palavra “desconstrução” (VARIOS, 2011, p. 223, p. 310). Obra que influenciou diretamente a literatura, a fotografia e o design gráfico. Derrida propôs a gramatologia como campo de pesquisa para o qual a desconstrução é um modo crucial de investigação, uma maneira de questionamento que enquadra a natureza de seu objeto. As formas materiais e os processos da tipografia e do design gráfico fazem parte do domínio da gramatologia (LUPTON; MILLER, 2011, p.5, p.7)

²⁵ Revista de Surf Californiana

Figura 30 – Página dupla da revista *Beach Culture*



Fonte: JANAINASDESIGN.FILES.WORDPRESS.COM

Em seus trabalhos, Carson negava qualquer estrutura, combinava a intuição com combinação de elementos através da experiência do conteúdo. Apesar disso, seus layouts mantinham relação perceptível. Para Samara (2007, p. 118), a ferocidade dos layouts e a constante destruição da conformidade a cada página, definem visualmente um sistema identificável e inteligível, apesar da ausência de uma estrutura editorial coerente.

Carson descartou princípios cristalizados como grid, hierarquia de informações, leiaute consistente e padrões tipográficos; em vez disso optou por explorar as possibilidades expressivas de cada objeto (MEGGS; PURVIS, 2009, p. 633)

David Carson deixou suas raízes no Brasil nos projetos para a revista *Trip* (1994) (IMAGEM 31), mantendo sua forma de compor e seguido também pelos designers brasileiros a exemplo *The Journal* (1993) de Marques Marques, a revista *Boom* (1997) de Cassio Leitão, quase sempre publicações para o segmento jovem (MELO; RAMOS, 2011, p. 682).

Figura 31 – Revista *Trip*



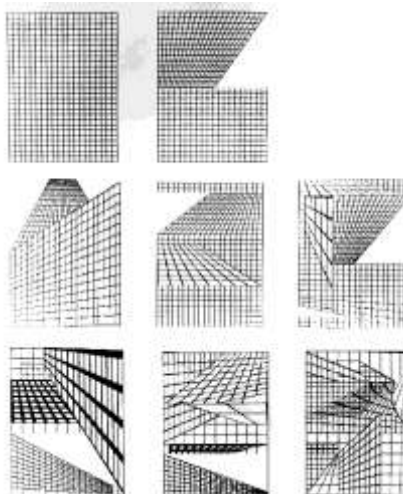
Fonte: MELO; RAMOS, 2011, p. 682

2.6.2 Desconstruindo

“*Desconstruir*: Desfazer uma construção, para depois refazê-lo em outros padrões” (CALDAS, 2007, p. 234). Samara (2007, p. 122) também comenta que o próprio significado literal da palavra desconstrução é alterar um espaço racionalmente estruturado, forçando os elementos a formar novas relações; que significa para o design, começar um grid estruturado para então desconstruí-lo.

Não existe um conjunto de regras que regem o processo de desconstrução, mas a possibilidade mais simples é de começar a subdividir um grid. Para Samara (2007, p. 122) existem diversas maneira de alterar uma estrutura, do deslocamento vertical ou horizontal de zonas espaciais, sobreposição de elementos criando uma estrutura de camadas, densidade de zonas espaciais destacando ou não uma informação, criam uma dinâmica no layout, um espaço em movimento, além de novas conexões de conteúdo e verbal (FIGURA 32).

Figura 32 – Esquemas estruturais do grid.
Do simples às alterações de ângulo e forma



Fonte: SAMARA, 2007, p. 122

Samara (2007, p.122) avalia que são quatro formas de desconstruir um grid: a desconstrução linguística, composição ótica espontânea, alusão pictórica ou conceitual, e operação aleatória, descritas a seguir.

A desconstrução linguística utiliza conceitos verbais de dentro do conteúdo para quebrar o grid. Ritmos orais da fala podem se tornar indicações e alterações dentro da estrutura

do texto como: peso, forma, cor ou alinhamento. Por exemplo, palavras fortes podem ser relacionadas tipos maiores ou *bold*; velocidade pode ser relacionado ao itálico; espaçamento de palavras, sentido de tempo ou espaço. É dar imagem à voz. Retirar palavras de dentro da estrutura em sequência cria conexões entre as palavras, alterar espaço entre as palavras gera um efeito de flutuação ou a mudança de leitura (FIGURA 33).

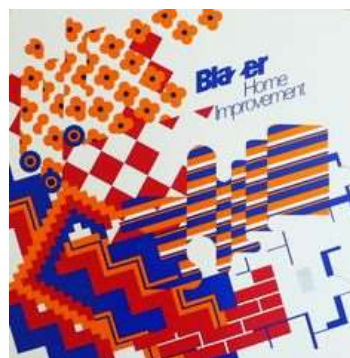
Figura 33 – Desconstrução linguística



Fonte: RYANFRANCEONLINE.COM

Composição ótica espontânea consiste na distribuição deliberada dos elementos do layout de acordo com seus aspectos formais, desvendando a forma como eles se relacionam e como seus contrastes podem gerar um significado visual perceptível ao leitor. Para Samara (2007, p. 125) quando as diferentes qualidades óticas dos elementos começam a interagir, o designer pode determinar quais as qualidades que serão afetadas por aquelas decisões iniciais e fazer ajustes para realçá-las ou eliminá-las da maneira adequada para a comunicação (FIGURA 34).

Figura 34 – Composição ótica espontânea



Fonte: SAMARA, 2007, p. 125

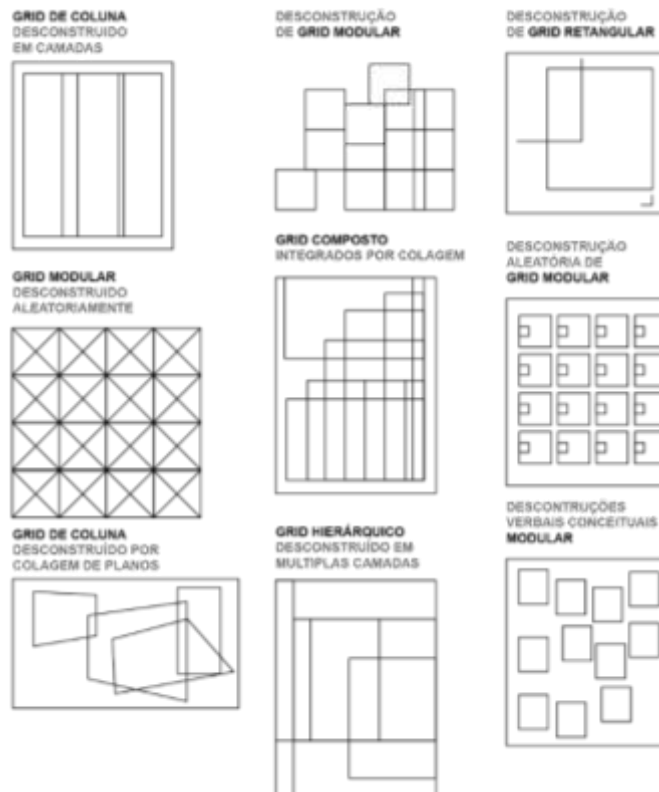
desconstrução, o autor comenta alguns tipos de junção entre grid construída e desconstruída, uma composição híbrida (FIGURA 37).

Figura 36 – Operação Aleatória



Fonte: SAMARA, 2007, p. 127

Figura 37 – Outros tipos de desconstrução de grid



Fonte: Adaptado pelo autor

3 HISTÓRIA EM QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos (HQs), ou, *banda desenhada* (Portugal), *comics* ou *comix* (Estados Unidos), *historietas* (Argentina), *fumetti* (Italia), *mangás* (Japão), como são conhecidas hoje, são fruto de várias evoluções culturais e tecnológicas da humanidade. A ação de contar histórias está presente desde o início da civilização. Antes da escrita, o homem deixara seus registros através de imagens, desenhos simbólicos que narravam seu cotidiano pré-civilizatório.

A sequência narrativa de imagens por William Hogarth, a legenda narrativa abaixo dos desenhos de Rodolphe Toffler, a fala em forma de balões do *Yellow Kid* de Richard Outcault, a guerra entre os jornais americanos (séc. XIX) para publicarem os *comics* e alavancarem suas vendas, tomam de exemplo esse processo evolutivo.

Neste percurso da comunicação, a gênese e desenvolvimento dos quadrinhos está em paralelo ao da humanidade, pois do papiro à Gutenberg; da imprensa ao ciberespaço (*web comics*); a representação da fala, das emoções, o imaginário humano, esquematizado através de desenhos, letras e o pensamento esquemático, compõe o repertório da evolução histórica das HQs.

Histórias de humor, tirinhas, super-heróis, autobiográficas, adaptação literária a relatos de guerra somam à linguagem dos quadrinhos. Montar o enredo, a ideia, conceitos, de forma compreensiva requer técnica, conhecimento. No que concerne à narrativa através dos quadros, base de uma HQ, os métodos de concepção serão relacionados à prática do design gráfico, visto que as formas estruturais compositivas e históricas se relacionam. Este será o desafio que se propõe demonstrar.

3.1 Breve história

Antes da escrita, o curso da história das civilizações foi narrada por sequências de imagens; como pinturas rupestres, que contavam a relação entre homens e animais; as egípcias, que narram o cotidiano dos aristocratas e faraós; os hieróglifos egípcios (elementos pictóricos) que antecederam a escrita; as colunas de Trajano; a tapeçaria *bayeux tapestry*; a escrita chinesa; etc.

O homem busca a imagem para se comunicar. Como síntese disso, criou o alfabeto, descendente do proto-sinaítico, o alfabeto de consoantes descoberto em 1990 no deserto de Sinai e, constituído por pictogramas e desenhos. Dele derivam as escritas cananeia e fenícia, aramaica, paleo-hebraica e hebraica, grega, árabe ao etrusco e posteriormente, o latim. Para Costa (2010, p. 53) a escrita nasceu na Suméria e o alfabeto nasceu em Sinai.

A história em quadrinhos é uma história em imagens, estudada sob todos os aspectos e formas (CAGNIN, 2010, p.30). Fruto dessa relação, o gênero teve sua origem com o suíço, escritor e professor universitário Rodolph Töpffer. Em *Histoire de Monsieur Jabot*, publicada em 1933, histórias satíricas eram representadas em pequenos textos narrativos e imagens. McCloud (2010, p.17) afirma que essa foi a primeira combinação interdependente de palavras e figuras. Töpffer influenciou o mundo com sua inovação, reflexos que chegaram ao Brasil no personagem Nhô Quim, história em imagens criada por Ângelo Agostini em 1969, na revista *vida fluminense* (CARDOSO, 2008, p. 53).

Podem-se escrever narrativas com capítulos, linhas e palavras: é a literatura propriamente dita. Podem escrever narrativas com sucessões de cenas representadas graficamente: é a literatura em imagens. (TÖPFFER apud CAMPOS, 2015, p. 90).

Mas a história em quadrinhos tal qual conhecemos atualmente – com balões, texto narrativo dentro de um quadro, histórias e personagens recorrentes e elevado grau gráfico; nasceu somente em 1980 nos Estados Unidos. Esse modelo é fruto da guerra entre dois grandes proprietários de cadeias de jornais, Joseph Pulitzer e William Randolph Hearst, que lutavam pela conquista de público e aumento das vendas.

O jornal *New York World*, de Pulitzer em 1893, começou a publicar, aos domingos, uma página colorida com narrativas figuradas. Em 1895, o personagem criado por Richard Outcault, *The Yellow Kid* (O garoto amarelo) começou a ser vinculado nessa página em painel maior. O personagem falava através de balões e não existiam mais rodapés de texto na imagem.

As histórias eram alegres e cômicas para atrair uma massa semialfabetizada e imigrantes com dificuldades no inglês (GOIDANICH; KLEINERT, 2014, p.9). Logo se popularizou e os EUA adotaram o termo *comics* para história em quadrinhos. Esses passaram a ser publicados em duas modalidades: *daily trips* (tiras diárias em preto e branco) e *sunday pages*

(suplementos dominicais em cores), que até hoje os jornais reproduzem o modelo de publicação, alguns conclusivos, outros continuam na edição seguinte.

O desenvolvimento da história em quadrinhos esteve, e está, consoante com a evolução dos meios impressos de comunicação, da seda à página impressa, com o ápice no século XIX. Para Cardoso (2008, p. 52) essa evolução foi um fator que distingue o século XIX dos outros, já que salienta diversos avanços tecnológicos tais como, mecanização da impressão e a evolução da tecnologia de reprodução de imagens, xilogravura (séc. XVIII), litografia (séc. XIX), gravura em metal sobre chapas de aço, aperfeiçoadas até hoje, tiveram papel preponderante para alavancar a impressão em larga escala e a baixo custo.

A popularização de impressos ilustrados, a difusão de gravuras e outros foram tão revolucionários pelo impacto social, quanto à invenção da imprensa. Cada evolução exigiu muita criatividade da parte de tipógrafos, desenhistas, compositores e gravadores. Eles tiveram que gerar uma linguagem gráfica adequada às novas possibilidades de impressão, o que resultou na expansão e criação de novos veículos impressos, como o cartaz, a embalagem, o catálogo e a revista ilustrada, antecessora das histórias em quadrinhos (CARDOSO, 2008, p. 52).

Os quadrinhos caminharam e impulsionaram evoluções tecnológicas, sociais e culturais e, estiveram na vanguarda dos movimentos artísticos e de design. Na Bauhaus, essa tendência é representada por Lyonel Feininger, com o personagem Daniel (CAMPOS, 2015, p. 332). O *Push Pin Studio*, famoso por sua multiplicidade de ideias, utilizava a linguagem das HQs nas concepções gráficas, como pode ser observado nos trabalhos de Seymour Chwast, sócio fundador do célebre estúdio (FIGURA 38) (MEGGS; PURVIS, 2009, p. 556-557).

Figura 38 – Capa e Ilustração para o livro *Dant's Divine Comedy*



Fonte: DOMUSWEB.IT

No Japão, na década de 1960, o designer e artista Tadanori Yokoo, usa a técnica dos quadrinhos para separar ou destacar um conteúdo. Ele usava quadro de moldura espessa na composição sobre técnicas de colagem, pintura, serigrafia, etc., na composição de cartazes de influência do *pop art*²⁶ (MEGGS; PURVIS 2009, p.584). Utilização que também aparece nos trabalhos dos artistas Roy Lichtenstein em *Whaan!* (1963) e Mel Ramos em *Super Homem* (1961).

Na França, durante a revolução de 1968, três jovens designers gráficos envolvidos politicamente na época – Pierre Bernand, François Miehé e Gérard-Clavel, fundaram em 1970 o estúdio *Grapus*. Com viés político, social e cultural, os designers acreditavam na análise entre o meio e a mensagem antes de propor qualquer solução gráfica, dentre elas a linguagem dos quadrinhos amplamente usada (MEGGS; PURVIS 2009, p. 571).

Nos EUA, em 1968, os quadrinhos os *Comix*²⁷, foram a grande “arma” da contracultura contra a escalada do conservadorismo estadunidense, liderados por Robert Crump, que produzia cartazes e quadrinhos para os movimentos negros, sexual, ecologistas, feministas e de esquerda.

Na América Latina pós-revolução cubana, o designer gráfico, Raul Martínez, alinhado ao discurso de Fidel Castro, destaca-se com o uso da linguagem das HQs em seus trabalhos (MEGGS; PURVIS 2009, p.575). No Brasil, na década de 1960, foi amplamente utilizado por artistas nascidos da indústria gráfica, como ferramenta de contracultura em oposição ao golpe militar (1964) nos cartazes de Ziraldo, Jaguar e Henfil e no jornal *O Pasquim* (1969) (CARDOSO 2008, p. 200-201). Essa linguagem também transitou por capas de discos e livros no movimento *Tropicália*, capitaneado pelo designer Rogério Duarte (MELO; RAMOS, 2011, p. 341) (FIGURA 39).

²⁶ Movimento artístico que utilizava a linguagem popular, como os quadrinhos, os letrados vernaculares, o cinema, entre outros, em suas obras (MACCARTHY, 2002, p. 14)

²⁷ Termo utilizado para distinguir os quadrinhos de contracultura dos demais *comics* (GOIDANICH; KLEINERT, 2014, p.11)

Figura 39 – Capa para o disco de Caetano Veloso, 1968



Fonte: AMBROSIA.COM.BR

3.2 Elementos de uma HQ

Os quadrinhos, como se percebe atualmente, é constituído basicamente de texto e imagens, o que para McCloud (2008, p. 47) são palavras, imagens e ícones que constituem a linguagem dos quadrinhos, Cagnin (2014, p. 41) reitera que a imagem e a escrita pertencem ao código iconográfico e ao código linguístico da escrita que são notadamente visuais, opostos quanto a natureza dos signos utilizados²⁸.

As imagens estão relacionadas aos desenhos delimitadas pelas molduras e o texto dispostos nas formas de balão, legenda ou recordatório²⁹ e as onomatopeias. Um hiato nas hq's contemporâneas são os quadrinhos “mudos” ou *sans parole* apenas como a presença do título e créditos dos autores. Justificando assim, segundo Cagnin (2014, p.34-35), a definição de Arte Sequencial, criado por Will Eisner. O autor conclui basicamente os quadrinhos constituem-se dos seguintes elementos:

- a. *Imagens ou figuras*: tradicionalmente desenhadas, limitadas pelas linhas de moldura (requadro), Cagnin (2014) salienta que desenho das HQs exclui a fotonovela de ser considerada história em quadrinhos;
- b. *Texto*: apresenta-se das seguintes formas:

²⁸ As imagens são *signos analógicos e contínuos*, mantem uma relação estreita com a semelhança do objeto representado, já a escrita é um *signo digital* dotado de um conjunto identificável de unidades autônomas e contáveis (CAGNIN 2014, p. 41-42).

²⁹ Denominação portuguesa a legendas. Segundo Vergueiro e Santos (2015, p. 30), refere-se às primeiras histórias de aventuras publicadas em jornais, as quais alojavam a síntese da história até aquele momento, servido de memória aos leitores dos fatos ocorridos anteriormente. Em inglês esse recurso chama-se *caption*.

- *Balão*: que abriga as falas e os diálogos, ou a nuvenzinha, que revela o que dizem as personagens;
 - *Legenda*: anteriormente embaixo dos quadrinhos, hoje juntamente com as imagens, abriga o narrador, esta personagem fictícia que nos conta, em texto, algumas passagens que não são representadas pela imagem;
 - *Onomatopeias*: é a palavra cuja pronuncia imita os sons e ruídos da coisa significada, como: ruídos, sussurros, chiados, tique-taques etc.
- (FIGURA 40)

Figura 40 – Os quadrinhos representam todas as informações textuais possíveis



Fonte: MOYA, 1977, p. 292

3.2.1 Imagens

Do contorno do quadro e seu conteúdo ao layout da página, as HQs são repletas de imagens que representam algo e que constituem uma mensagem para o leitor. Cagnin (2014, p.46) e Vergueiro e Santos (2015, p.27) dizem que essas imagens constituem um código, que lhes dá o *status* de signo³⁰, estes recebem outros nomes segundo os critérios de classificação de Pierce (1972, p. 101). Os utilizados por esse último são *os signos artificiais* (figurativos, miméticos, convencionais); *ícone* (são signos imagéticos, representam, ou, como diz a palavra

³⁰ Cagnin (2014, p. 36) usa o conceito dos semiólogos para signo que são os *sinais artificiais* criado pelo homem sobretudo para servirem de instrumento de comunicação social. Signo, ou *representamen*, é algo que sob certo aspecto ou de algum modo, representa alguma coisa para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, há na mente dessa pessoa um signo equivalente ou talvez um signo mais bem desenvolvido. Ao signo, assim criado, denomino interpretante do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu objeto (PEIRCE, 1972, p.94 apud CAGNIN 2014, p. 39)

“re-presentar”, tornam presente “de novo” o objeto representado pelo desenho, pintura, escultura, gravações sonoras, etc); *os símbolos* (têm relação convencional com o real, resultam de um acordo ou consenso entre os que os empregam); *os signos naturais* (não convencionais, aprendidos na natureza) e *índices* (são signos naturais que aprendemos pela observação das relações naturais, casuais, entre os fenômenos e os seres).

No processo de criação dos quadrinhos, em grande parte elaborada manualmente, há um processo icônico de construção de personagens, objetos, fala, movimento, lugares etc. Maccloud (2005, p. 27) considera que as imagens criadas para se assemelharem a seus temas são ícones que chamamos de figuras e Cagnin (2014, p. 41) aponta que é comum nos quadrinhos o processo de criar um signo icônico e transformá-lo em simbólico. Segundo o autor é o que acontece com letras, balões, legendas, onomatopeias; a exemplo da pomba branca que significa a paz e vice-versa.

3.3.2 Balões

Considerado por alguns estudiosos, como o marco da gênese dos quadrinhos modernos (CAGNIN, 2014, p. 141; CARDOSO, 2008, p. 53; CAMPOS, 2015, p.15), o balão proposto por Richard Outcalt, em *Yellow Kid*, referia-se à voz do personagem contida dentro de um balão fechado como uma linha que ia em direção à boca.

Os balões são signos que se referem à “fala” ou “pensamento” dos personagens dentro das histórias em quadrinhos, visto que esse são mudos e os diálogos passam por eles. Habitualmente, são construídos por linhas finas, ovais, fechadas com traços que se estendem em direção à boca do personagem e que para Vergueiro e Santos (2015, p. 29), chama-se *rabicho* e para Cagnin (2014, p. 140), *apêndice*, ambos com a função de indicativo de leitura induzindo o leitor a apreciar o emissor que fala. Os apêndices, assim como os balões, podem adquirir características distintas na forma do seu traçado, relacionados à mensagem que o autor quer sugerir. (FIGURA 41)

Figura 41 – Exemplos de apêndice



Fonte: GRUPOPLCCJ.WEBNODE.COM.BR

Os balões estão além da função de representar o diálogo, a fala, também é uma imagem que conota significados e diversas formas de representação. Cagnin (2014, p. 141) comenta que o balão se tornou uma imagem para representar as diversas reações e emoções por que passa o personagem, formas metalinguísticas, portanto, como a entonação da voz, o medo, o gaguejar, a raiva, e tantos outros.

À medida que o uso dos balões foi se ampliando, seu contorno passou a ter um a função maior do que simples cercado para a fala. Logo lhe foi atribuída a tarefa de acrescentar significado e de comunicar a característica do som à narrativa (EISNER, 1999, p. 27).

Para Vergueiro e Santos (2015, p.29) são diversos os tipos de balões e citas os mais comuns e seus significados: **Balão cochicho** - linhas interrompidas denotam voz baixa, em segredo; **Balão splash** – linhas pontiagudas, indicam irritação, nervosismo, grito; **Balão pensamento** – ondulado, com rabicho em forma de bolinhas, contém o pensamento do personagem; **Balão eletrônico** – ressalta por meio de linhas quebradas, o som que sai dos equipamentos eletrônicos; **Balão glacial** – mostra frieza, desprezo; **Balão tremido** – remete ao medo do personagem; **Balão em off** – o rabicho é direcionado para um personagem que não se encontra no interior do quadro, que está fora de cena; **Balão uníssono** – o rabicho indicado a vários personagens que falam a mesma coisa simultaneamente; **Balão fala de intercâmbio** – diz respeito ao diálogo travado entre dois ou mais personagens, ou a pausas no discurso emitido por alguém.

O texto contido dentro do balão, o letreiramento, também assume características. A tipografia utilizada deve ser levada em consideração consoante à narrativa ou à característica do personagem em acordo com a decisão do autor. Maccloud (2005, p. 144) comenta o uso do negrito e itálico e a variação de tamanho, muito utilizado pelos quadrinhos de super-heróis, no

intuito de integrar palavras e imagens para transmitir inflexão vocal de palavra em palavra. (FIGURA 42).

Figura 42 – O Personagem Sandman ao falar seu balão destaca-se graficamente do outro personagem



Fonte: TEAROOMOFDESPAIR.BLOGSPOT.COM.BR

Eisner (1999, p. 26) salienta que se deve ter cuidado com a ordem de disposição dos balões para o leitor, para que esse possa perceber a ordem do diálogo, obedecendo também à mesma convenção de leitura, da esquerda para direita. O tamanho e a quantidade de palavras contidas no balão estão de acordo com a estratégia de cada autor, assim como a organização do espaço dentro do requadro e da rede que integra o hiperrequadro.

Groensteen (2015, p. 76) comenta que é arbitrária a existência dos balões, pode existir vários quadros sem texto algum, e que ele está subordinado ao quadro e ao hiperrequadro, visto que mesmo um balão sozinho em uma prancha, seu entorno vazio sem requadro, ele continua inserido num quadro, a prancha, e que as informações contidas nele, por estrutura ou por conteúdo, o situam dentro de uma fonte emissora.

3.2.2.1 *Legendas ou recordatários*

Antecessor dos balões, os recordatários, abrigam texto nos quadrinhos, que por vezes são narrativos, explicam a história (temporais ou espaciais) ou exprimem o sentimento ou a voz interior do personagem (VERGUEIRO; SANTOS, 2015, p. 30).

Na maioria dos casos são retangulares e ficam localizados na parte superior dos quadros, inseridos ou não, e pode abrigar elementos simbólicos, como cor e formas distintas e

o texto. Assim como os balões que podem sofrer alteração de tamanho e forma, a tipografia também pode variar dando conotação subordinada ao personagem ou à narrativa (FIGURA 43).

Figura 43 – Elementos simbólicos nos recordatórios ou legendas, na HQ Habibi.



Fonte: ITTYBOOKS.FILES.WORDPRESS.COM

3.2.3 Onomatopeias

Matracas são instrumentos musicais da manifestação cultural bumba-meu-boi boi no estado do Maranhão. São dois pedaços de madeira, retangulares, que ao serem batidos repetidamente, um de encontro ao outro pelos brincantes da manifestação secular, emitem um som estridente e ritmado. Se fôssemos visualizar a forma desse som ao sair das matracas em uma página de quadrinhos, como seriam? As onomatopeias são, por definição, palavras que imitam os sons, como o murmúrio, sussurro, chiado, mugir, tique-taque etc.

Sobre a representação do som do relógio, da freada dos automóveis, explosões, tiros, vidro se quebrando, entre outros, Cagnin (2014, p. 155) considera que o surgimento das onomatopeias nos quadrinhos deu-se pelo amplo uso nos *comics* americanos, mas sem muito atentar para o significado delas. Já Vergueiro e Santos (2015, p. 31) pondera que as onomatopeias são mais que um elemento verbal ou representação gráfica dos sons, elas se convertem em componentes pictóricos que complementam ou, em várias ocasiões, desprendem-se e se destacam dos desenhos, ao serem estilizadas, distorcidas, ampliadas ou acrescidas de cores (FIGURA 44).

Figura 44 – Exemplos de onomatopeias



Fonte: MOYA, 1977, p. 293

McCloud (1999, p.146-147) reitera que para interpretação dos efeitos sonoros nos textos dos quadrinhos, utiliza-se apenas a visão, diferentemente da TV e do cinema. A onomatopeia é um recurso gráfico que dá chance ao leitor de “ouvir com os olhos”. A invenção e uso desse, abre possibilidade criativa. O autor também aponta algumas variáveis dentro dessa perspectiva: *volume* – indicado conforme o tamanho, massa, inclinação e pontos de exclamação; *timbre* – qualidade do som, sua aspereza, ondulação, agudeza, imprecisão; *associação* – estilos de fonte que designam ou imitam a fonte do som; *integração gráfica* – puras considerações de forma, linha e cor, bem como o efeito se mescla com a imagem (FIGURA 45).

Cagnin (2014, p. 155) aborda também dois aspectos para as onomatopeias: *o analógico* – pelo formato e tamanho que tomam os desenhos, motivados pela qualidade, tipo e intensidade dos sons; *o linguístico* – por empregar letras, as palavras, e criar outras.

Figura 45 – Onomatopeias segundo MacCloud (2008), na ordem: volume, timbre, associação e integração gráfica



Fonte: MACCLOUD, 2008, p. 147 (Adaptado pelo autor)

3.3 Narrativa nas HQs

Esse amalgama é conhecido por narrativa gráfica, descrito por Eisner (2008, p. 10) como qualquer narração que usa imagens para transmitir ideias. Cagnin (2014, p. 177) comenta que a narrativa dos quadrinhos é entendida como representação de um fato, real ou fictício, a narrativa não o reproduz por inteiro, o autor é limitado pelo tempo, suporte e por tantas outras injunções, seleciona os momentos mais significativos, necessários e suficientes para informa bastante sobre o fato, o que para o autor não deixa de ser uma forma de censura.

Nessa fusão que define quadrinhos, Cagnin (2014, p. 178) discorre que a narrativa dos quadrinhos é formada por dois códigos: **a imagem**, todo signo visual analógico do código iconográfico³¹, formado pelos personagens, animais, objetos e do cenário onde se desenrolam a narrativa; **o texto** é o código linguístico representado pelos balões, legendas, título e pelo narrador, personagem onipresente que conta a história. Elementos que estão contingenciados, juntos ou separados, dentro da moldura do quadrinho, que delimita os limites da imagem e do

³¹ Cagnin (2014, p. 98-99) considera que os signos visuais gráficos de uma HQ formam um sistema ou código narrativo iconográfico, a sua linguagem com base nos estudos da semiótica de Charles Sanders Peirce (1839-1914). São eles: **signos analógicos** – imagens gráficas dos desenhos que representam figuras, delimitados quadrinho da moldura tornam-se unidades digitais, articuláveis; **Signos convencionais** (não analógicos, não figurativos): entendido por dois aspectos: **1º signos das ações e movimentos** – traços que indicam brilho, a luz (movimento) ou os sons dos objetos; **2º signos da fala ou sons**; Compreendem os signos linguísticos do texto que, nos balões, representam a fala; as anomatopeis constituídas de letras e palavras, criadas para representar sons e ruídos, os pontos de exclamação e de interrogação, as legendas revelam a fala do narrador da história.)

texto, reconhecido então como quadrinho, ao qual o autor também define quadrinho como **unidade narrativa iconográfica articulável**.

A narrativa em quadrinhos pode ser observada, como já dito, pela presença ou não do texto, ou, a partir das escalas diferentes de relação entre texto e imagens. Vergueiro e Santos (2014, p. 34) comentam que o texto pode explicar o imagético, complementar ou redundar a imagem e esta, por sua vez, serve de ilustração para o verbal ou, a partir dele, criar mundos, personagens e situações. Cagnin (2014, p. 98) alerta que o texto não deve passar do limite da complementariedade, a imagem é que deve contar a história, o autor afirma ainda que quadrinho é imagem, fora disso existe apenas “história ilustrada” com figuras (FIGURA 46).

Figura 46 – Páginas de “O sistema de Peter Kuper”, narrativa sem texto



Fonte: CINCOCENTROS.FILES.WORDPRESS.COM

Cada quadro, disposto em requadro ou não, configura-se como uma unidade narrativa. Nele está encapsulada uma ação, escolhida pelo autor que, em sequência de tiras, discorre a narrativa. Como salientou McCloud (2005, p. 9) as histórias em quadrinhos são uma forma de contar histórias através de imagens estáticas justapostas em sequência. Dentro desse conceito, Vergueiro e Santos (2014, p. 36) identificaram a existência de alguns formatos básicos de histórias em quadrinhos, apontando que cada um usa uma forma diferente de encapsulamento da ação, que são: **o painel; a tira; a meia página e a página inteira**.

A arte sequencial dos quadrinhos, denominação criada por Will Eisner, consiste, em montar sequências de pequenas unidades narrativas desses momentos da ação que formam as histórias contada dos quadrinhos (CAGNIN, 2013, p. 61).

O **painel**, antecessor das histórias em quadrinhos, surgiu no século XIX, principalmente nos Estados Unidos e Europa, em consonância com o caos urbano gerado pela industrialização. Os painéis eram ricos em informações visuais, tanto pelo ambiente retratado quanto pela quantidade de personagens – uma abolição de imagens e ações ocorrendo ao mesmo tempo, obrigando o leitor a percorrer o quadro lentamente (FIGURA 47).

Figura 47 – Páginas dominicais do personagem *Yellow Kid* (1885)



Fonte: CARTOONS.OSU.EDU

A **tira**, surgida no final do século XIX como evolução do painel, em vez de uma ação toda contida em apenas um quadro, passa a fragmentar essa em diferentes vinhetas, cada uma ocupando um quadro. Geralmente de carácter humorístico, as tiras têm sua forma simplificada, homogênea, e é entre três a quatro quadros que a narrativa se desenvolve. Vergueiro e Santos (2015, p. 37) comparam a estrutura das tiras de quadrinhos de humor à das piadas devido à simplicidade e dimensões reduzidas.

As Tiras em quadrinhos que surgiram nos suplementos dominicais dos jornais entre 1895 e 1901 fixaram certos elementos visuais que vinham sendo utilizados em diversas formas gráficas anteriores e introduziram continuidade narrativa e o uso de personagens como característica marcante. Os formatos das tiras foram se adequando com as influencias mutuas dos diversos autores até aglutinarem as características comuns que definem as tiras em quadrinhos como conhecemos (SILVA, 2010, p. 37).

Nos EUA, a partir do final da década de 1920, as tiras começam a abordar histórias de aventuras, ganhando reconhecimento dos *syndicates*³². Elas tinham como inovação a história contada em pedaços, uma fração do relato. Cada tira levava ao leitor parte da história exigindo

³² Organização que distribuía as tiras para os jornais (GOIDANICH; KLEINERT, 2014, p. 9).

o acompanhamento diário, por meses, até o desfecho. Com o aumento do investimento nas tiras em quadrinhos e para incrementar as vendas das edições de domingo, passaram a ter suplementos coloridos exclusivos de quadrinhos, agora com o espaço de uma página inteira ou de meia página.

A continuidade entre as tiras dominicais começou a ser praticada com uma ampliação do fluxo narrativo para a semana seguinte com a introdução do suspense e das seqüências narrativas em série com o foco no cotidiano familiar a partir da década de 1910 e nas HQs de aventura de 1920. Essa prática teve grande impacto junto ao leitor, criando um vínculo, e estimulando a identificação e o acompanhamento diário, aspectos que auxiliam na visibilidade dos anúncios veiculados nas proximidades das tiras e dos produtos promovidos a partir dos personagens (SILVA, 2010, p. 53).

A partir de 1930, o *comic book* (revista de história em quadrinhos periódica) se consolida como formatado mais apreciado pelos leitores de diversas faixa etárias e escolaridade, consequência do reaproveitamento das tiras já editadas nos jornais e suplementos, mas variando com histórias inéditas e completas, uma ou mais por edição com maior número de página de cada narrativa (de 1 a 32 páginas). Na construção dessas narrativas eram dispostas geralmente por três tiras horizontais por página, contendo em média três quadros cada. Inovações gráficas foram seguidas nas *comic book* como já havia sendo experimentado nos suplementos dominicais (FIGURA 48).

Figura 48 – Página do comic book *Hawks of Seas* (1937), tiras dominicais adaptadas por Will Eisner



Fonte: PESQUISADORALBERTOPESSOA.FILES.WORDPRESS.COM

Mas foi em 1940, com Will Eisner, segundo Vergueiro e Santos (2015, p.40) nas páginas do policial *Spirit*, que as narrativas ganham um tom mais plástico e ousado. Eisner abusa na criatividade e utilização de requadros e na diagramação dos quadros como suporte à narrativa. Além do *lettering* dos seus títulos, que na maioria dos casos, fazem parte da página como uma ilustração e não como objeto à parte. Vergueiro e Santos (2015, p. 40) destaca também dois outros autores que inovaram na narrativa junto à composição dos quadros, o italiano Guido Crepax e o estadunidense Jim Steranko.

O primeiro com aspectos oníricos da sua personagem erótica Valentina, em meados de 1960. Ao fragmentar a narrativa em diversas vinhetas dispostas vertical e horizontalmente, o italiano destacou momentos de sonho e ilusão da personagem através da disposição dos quadros. Nesse aspecto, Lucchetti (2005, p.24) considera que Neutron³³ antecessor de Valentina, foi também mais marcante sobre o aspecto da diagramação dos quadros, pouco comum para a época, distanciando-se dos seus contemporâneos.

Crepx inovou em vários aspectos com Valentina, indo dos ângulos arrojados dos desenhos, à composição dos quadros na prancha. Sobre esse tema Lucchetti (2005, p. 199-200) destaca alguns aspectos:

- a. *A fragmentação dos quadrinhos* – Brincou com os personagens em Neutron, fazendo da personagem secundária como principal e posteriormente assumir o título da série; em seguida revolucionou na linguagem dos quadrinhos, ao fragmentar a menor unidade da ação de HQs, o quadrinho (FIGURA 49);
- b. *Diagramação arrojada;*
- c. *O número alto de sequências sem palavras* – em Valentina há uma grande quantidade de quadrinhos e páginas sem palavras;
- d. *Quadros horizontais consoantes ao desenho/narrativa* – carros, trens, corpos na cama ou no chão, etc;
- e. *Quadros verticais consoantes ao desenho/narrativa* – como personagens subindo escadas, mergulhando ao fundo do mar, corpos e objetos caindo.

³³ Philip Rembrandt, personagem de histórias policíacas da revista Linus (1965) que introduz Valentina Rosselli ao mundo dos quadrinhos (LUCCHETTI 2005, p. 20,21 e 24).

Figura 49 – Valentina inova com quadros mínimos.



Fonte: LUCCHETTI, 2005, p. 209

Já o americano Jim Steranko, nas décadas de 1960 e 1970, quando produziu para a Marvel Comics, inovou alterando a relação espaço-tempo da narrativa com a composição gráfica da página. Ele utilizava a reordenação da sequencialidade e a quebra da convenção da linguagem quadrinhística como ausência de requadros, para representar estados no personagem, como: caos urbano, a debilidade psicológica ou o delírio (FIGURA 50) (VERGUEIRO; SANTOS, 2015, p. 41).

Figura 50 – Página de Jim Steranko representando delírio



Fonte: VERGUEIRO; SANTOS 2015, p. 4

Cagnin (2014, p. 178-179) completa que o arranjo dos quadros, justapostos em sequência em linha podem formar dois conjuntos: **a sequência**, os quadros se articulam por subordinação à sequência temporal da ação, ou seja, as figuras representam o momento do ato, percebida como uma série de ações correlacionadas, compreendidas pela semelhança do mesmo personagem, ambiente e gestos que vão se alterando quando a quadro ; **a série**, entendida como um conjunto de quadrinhos justapostos aleatoriamente em linha lado a lado, mas com conteúdo diferente em imagem e significado (FIGURA 51).

Figura 51 – O conteúdo difere em imagens e significados



Fonte: THOMPSON, 2012, p. 46

O Autor ainda salienta que as articulações desses quadros funcionam como uma linguagem falada e escrita e que pode ser entendido de três maneiras: **articulação icônica**, pontos, traços, hachuras dos desenhos que formam as figuras, à semelhança dos fonemas das palavras faladas e escritas; **articulação das unidades**, imagem dos quadrinhos que formam as sequencias; **articulação das sequências** que formam os episódios e, estes, todas as histórias, temática que o presente estudo pretende analisar perante a ótica do design e da *Gestalt*.

3.3.1 O tempo narrativo nas HQs

Essas articulações, quadro a quadro, têm como resultado na narrativa das HQs, a sensação de ação, na qual a imagem (personagem, objeto, animal etc.) se desenvolve e sugere a passagem do tempo em que essa ação decorreu. Cagnin (2014, p. 72-74) comenta que, sobre as noções deduzidas da leitura dos quadrinhos pelos diversos contextos, uma delas merece especial destaque. É a ideia de tempo, tão importante para a narrativa icônica.

Produzida no tempo, como tudo o mais, narrativas escritas existem no espaço e como espaço, e o tempo necessário para ‘consumi-las’ é o tempo necessário para cruzá-las ou atravessá-las como uma estrada ou campo (GENETTE, 1980, p. 34 apud VERGUEIRO; SANTOS, 2015, p. 87).

O autor traçou ainda cinco tipos de formas de tempo nos quadrinhos: **o tempo enquanto sequência de um antes e um depois**, não pode ser obtido por uma imagem única e está subordinado a sequência de imagens em que podem denotar passado e futuro da ação através de um quadro só ou em justapostos em sequência; **o tempo enquanto época ou era**, que pode ser informado pela própria imagem que sugerem o tempo em que se passa a história, exemplificado nas vestes dos personagens ou por elementos que vão além dos quadros, como legendas, tipografia, títulos, etc.; **o tempo astronômico**, o qual sugere a percepção do dia ou da noite sentido através do contraste dos tons, jogos de massas, ou de figuras que exclusivamente denotem o dia ou a noite, caso da representação do sol e da lua; **o tempo meteorológico**, calor, chuva, sol, neve, frio traduzido diretamente por imagens específicas; **o tempo da narração**, propriamente a leitura do quadrinho como representação imitativa de um fato, o tempo é reproduzido pela sucessão dos quadros, à medida que se vai lendo; **o tempo da leitura**, diante da sequência dos quadros, mediante o desejo individual do leitor, à medida que é lido, um quadrinho passa ainda por três tempos: é passado depois que foi lido, é presente no momento que é lido, é futuro enquanto não for lido. Um caso específico do tempo dos quadrinhos é a elipse³⁴ em que há um corte no momento da ação, pode-se perceber apenas o passado e o futuro.

O tempo narrativo é externamente corporificado nos períodos, parágrafos e capítulos dos textos narrativos. O espaço físico no qual o tempo representado em uma narrativa gráfica está corporificado é o espaço em linhas de escrita, seus painéis, e suas páginas em ordem sequencial (VERGUEIRO; SANTOS, 2015, p. 85).

Compreende-se até aqui que o arranjo dos quadros evoluiu conforme as adequações técnicas e comerciais, ao mesmo tempo que acompanhou e fomentou novas formas para a narrativa gráfica, abrindo assim novas possibilidades para o artista compor sua HQ. Cagnin (2014, p. 185) afirma que os quadrinhos de uma história não estão dispostos aleatoriamente na página, seguem nosso sistema ocidental de leitura (esquerda para direita), obedecendo também

³⁴ Solução encontrada pelo artista, decorrente a solução de espaço, tempo ou mesmo mero estilo, que consiste em omitir um ou mais momentos da ação e obter alguns efeitos narrativos especiais de suspense, graça, surpresa, que aguçam a curiosidade do leitor (CAGNIN, 2014, p. 184).

a sequência do tempo real do acontecimento que representam. Sendo assim, o tempo narrativo é um elemento fundamental de toda narrativa. O autor complementa que mesmo com a inserção de *flashback* (passado ou futuro) interrompendo a narrativa, as unidades continuam intercaladas e não fogem à regra de se subordinarem à ordem temporal.

Tal afirmação sobre cortes temporais é confirmada com o conceito de tempo narrativo descrito por Vergueiro e Santos, (2015, p.89) e McCloud (2005, p. 67). Os primeiros autores afirmam que o tempo em sua infinidade pode ser representado, em qualquer meio, sob fragmentos, cortes, começos e finais. Sobre essa definição contempla-se o tempo da história, que é contínuo, mas é transformado em tempo da narrativa quando é descontínuo em relação ao tempo da história. Um ritmo recortado de movimentos dissociados conectados e completados mentalmente numa realidade contínua e unificada que McCloud (2005) chama esse fenômeno de conclusão.

No que diz respeito a narrativas gráficas, Vergueiro e Santos (2015) concluem que as HQs são uma mídia híbrida e ambivalente. Os cortes depois de cada painel e as ditas calhas, que as separam, marcam o meio como descontínuo. Eles completam que as calhas interrompem a continuidade temporal da história, sendo cortes no espaço e também cortes no tempo.

Para McCloud (2005, p. 65) é nas sarjetas (calhas) que acontecem a grande mágica dos quadrinhos. É no espaço em branco entre um quadro e outro, que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única ideia, definindo assim como conclusão. O autor considera ainda o leitor como colaborador consciente e, a conclusão, como sendo agente de mudança de tempo e movimento. Salienta que a **conclusão** numa HQ se passa em grande parte na imagem por si ou na composição de arranjos dos quadros (FIGURA 52).

Figura 52 – Para MacCloud (2005), é nas *calhas* que acontece a grande mágica dos quadrinhos



Fonte: MCCLOUD, 2005, p. 66

Contudo Vergueiro e Santos (2015, p. 90) citam que não apenas as calhas e painéis causam a descontinuidade do tempo nas narrativas gráficas. Existem outros fatores como tamanho das letras e o tamanho dos painéis. A variação de tamanho desses, interrompem a continuidade temporal da narrativa e servem como artifícios dramáticos. A complexidade do painel (quantidade de desenhos) ou o seu aumento consomem mais tempo de leitura. Visto isto, os autores concluem que espaço e tempo avançam em paralelo e, o tamanho do painel, é o diagrama do tempo para sere lido. O que é confirmado por McCloud (2005, p. 99), ao ponderar que o quadro age como indicador geral de que o tempo e espaço e está sendo dividido; as formas que esses assumem podem afetar a experiência de leitura (FIGURA 53).

Figura 53 – McCloud explora a manipulação dos quadros, alterando a experiência de leitura



Fonte: MCCLLOUD, 2005, p.101 (Adaptado pelo autor)

McCloud (2005, p. 65) completa que na transição de imagens quadro-a-quadro – para Cagnin (2014, p. 178-179) **articulação das unidades**, subentende-se a sensação de tempo e movimento. O primeiro cita cinco categorias identificáveis de transição (QUADRO 3).

Quadro 3 - Articulação das unidades

<p>1. Momento a momento – exige pouca interpretação do leitor;</p>	
<p>2. Ação para ação – um único tema em progressão;</p>	
<p>3. Tema-para-tema – com o mesmo tema o leitor dará sentido às transições;</p>	
<p>4. Cena a cena – leva o leitor a perceber a distância significativa de tempo e espaço;</p>	
<p>5. Aspecto para aspecto – relação entre ambiente, ideia e atmosfera;</p>	
<p>6. Non-sequitur – nenhuma sequência lógica entre os quadros.</p>	

Fonte: MCCLOUD 2005, p. 70 a 72. (Adaptado pelo autor)

No quinto e último aspecto de transição de imagens quadro-a-quadro, *Non-sequitur*, descrito por McCloud (2005), o autor atenta que apesar das imagens não fazerem sentido ou terem uma relação inteligível, força o leitor a criá-la, sendo, dessa forma, uma narrativa pessoal, pois esse passa a considerar as imagens dispostas como um todo, pertencente a um “único organismo” (MCLOUD, 2005, p. 73). O autor comenta ainda que ao analisar vários autores japoneses verifica a grande incidência do quinto tipo de transição, o que o faz concluir que, nesses, a *transição Non-quitur* é usada tanto para estabelecer clima ou sentido de lugar, fazendo com que o tempo parecesse pausar.

Outro aspecto de transição de quadros muito comuns nos quadrinhos japoneses são os quadros que ultrapassam a extremidade da página, os “quadros sangrados”. Muito utilizado pelos mangás, nessa modalidade se omite a estrutura do quadro fechado, onde coexistem o tempo e ação. Assim os quadros sangrados sofrem uma “hemorragia e escapa para o espaço infinito” (MCLOUD, 2005, p. 103).

3.3.2 Tipos de narrativas em quadrinhos

São inúmeras as narrativas em quadrinhos: tiras de humor, aventuras, super-heróis, eróticas, etc. Cagnin (2014, p. 170-172), que focou o aspecto narrativo das HQs comparando com a obra de Vladimir Propp³⁵ (1895-1970), identificou várias tipologias de narrativas que os quadrinhos podem surgir. Dentre elas, Vergueiro e Santos (2015, p.17-18) também destacaram: *comics* (piadas e charges), *sátiras* (críticas sociais e proposições de cunho ideológico) e, *aventuras* esta subdividindo-se em: *fantásticas*, *maravilhosas*, *realistas*, *alegóricas ou de crítica*. O autor também observa as obras de cunho *jornalístico e autobiográfico* que passaram a ter grande destaque nos últimos anos, especialmente pelos dos autores como Art Spiegelman, em *Maus* (2005) e, Joe Sacco, em *Palestina* (2011).

³⁵ Estruturalista que analisou os componentes básicos do enredo dos contos populares russos, visando identificar seus elementos narrativos mais simples e indivisíveis, através da sua obra **Morfologia do Conto Popular Russo (1928)** que tomou como corpus de trabalho 449 contos populares russos, dividindo-os em pequenas frases narrativas, como “o herói e o agressor se enfrentam” atribuiu a cada conto um substantivo que identificasse e sintetizasse o seu caráter ou função no conto, como por exemplo, “a luta”, “o engodo”, “o combate”, “a vitória” e assim por diante. Constatou que, dentre elas, as ações tinham sempre a mesma função, que não se alterava, mesmo quando não figurasse em todos os contos; ao contrário, os títulos e os personagens variaram de conto para conto. Chamou-as, respectivamente, de funções invariáveis e de funções variáveis constitutivas do conto (CAGNIN, 2014, p. 170).

3.4 Layout de página de uma HQ

A presente secção abordará a estrutura de página de uma história em quadrinhos, sua evolução, relações com layout, com foco na evolução da organização dos quadros, usando os conceitos de Thierry Groensteen (2015) e Will Eisner (1998, 1999).

3.4.1 Evolução

Com a mudança dos padrões das linhas e tiras, os layouts das páginas das HQs ganharam mais dinamismo e criatividade. Impulsionadas pelas tiras dominicais no final do séc. XIX, juntamente com a evolução das narrativas em quadrinhos, como comentado no capítulo Narrativas das HQs, Silva (2010, p.116) destaca que como legado dessa mudança, ficaram as histórias do personagem *The Kin-der-kids* (1906) de Feninger, que traz consigo a variação de quadros e layouts de página com formatos variados (FIGURA 54). O aumento na quantidade de quadros por página, e, por conseguinte, a diminuição do tamanho e a combinação da variação de tamanhos, fragmentam e dinamizam a narrativa. Uma percepção de estrutura é sentida nas configurações das páginas, o mesmo que é percebido nas obras de Mondrian (SILVA, 2010, p. 117).

Figura 54 – Página do personagem *The Kin-der-kids* (1906)



Fonte: FULLTABLE.COM

Abrindo também espaços para experimentação com quadro circulares, *zig-zag*, linhas quebradas, contornos e linhas oblíquas, outra importante variação veio do Japão em 1950 através de Tezuka³⁶, que incluía cortes diagonais, quebras na ortogonalidade e quadros verticais no layout das páginas de seus mangás, o que o diferencia de seus contemporâneos. Silva (2010, p. 121) destaca os trabalhos de Moebius³⁷ na década de 1970, em que os layouts de páginas mudavam bruscamente de episódio a episódio com contrastes entre alternâncias de grandes e pequenos quadros em páginas subsequentes; e, no quinto volume de *L'Incal*, onde os quadros de uma página da HQ são dispersos através de linhas de força diversas. Um dos quadros cai junto do seu conteúdo (FIGURA 55). Percebe-se aqui uma diagramação intencionalmente apresentada de acordo com a narrativa.

Figura 55 - Linhas de força diversas e um dos quadros cai junto do seu conteúdo



Fonte: JODOROWSKY 2011, p. 235

O modelo foi seguindo posteriormente por Guido Crepax, que em 1975 começa a utilizar o rompimento dos limites das linhas ortogonais impostas pelos quadros. De forma experimental. Em 1980, começam a surgir obras que diluem o formato dos quadros e o enquadramento de forma aleatória; não seguem nenhum padrão, com livres variações de massas

³⁶ Osamu Tezuka (1928-1989) quadrinista e animador japonês, criador do personagem Astroboy. Considerado o rei dos quadrinhos japoneses (GOIDANICH; KLEIBERT, 2014, p. 463)

³⁷ Jean Giraud "Moebius" (1938-2012), célebre quadrinista francês ganhador de diversos prêmios pelo mundo, além de colaborador com *storyboards* para o cinema americano. (GOIDANICH; KLEIBERT, 2014, p. 188)

de texto, ilustração e quadros, influência que pode ser observada tem Habibi (2012), em que não se utiliza nenhum tipo de padrão. (FIGURA 56)

Figura 56 – Página de Habibi (2012)



Fonte: THOMPSON, 2012, p. 129

Silva (2010, p. 124) conclui que mesmo com as mudanças e experimentações nos quadros e no layout da página, a criatividade limita-se ao tamanho do suporte e, ainda assim, o grid, a sistematização de imagens enquadradas, é presente mesmo como citação ou indício de característica comercial agregada às HQs. Silva (2010, p. 17) reitera que se trata de uma estrutura com uma moldura móvel que pode se adaptar, sumir e conduzir a narrativa através de uma série de técnicas que enriquecem e estimulam a leitura.

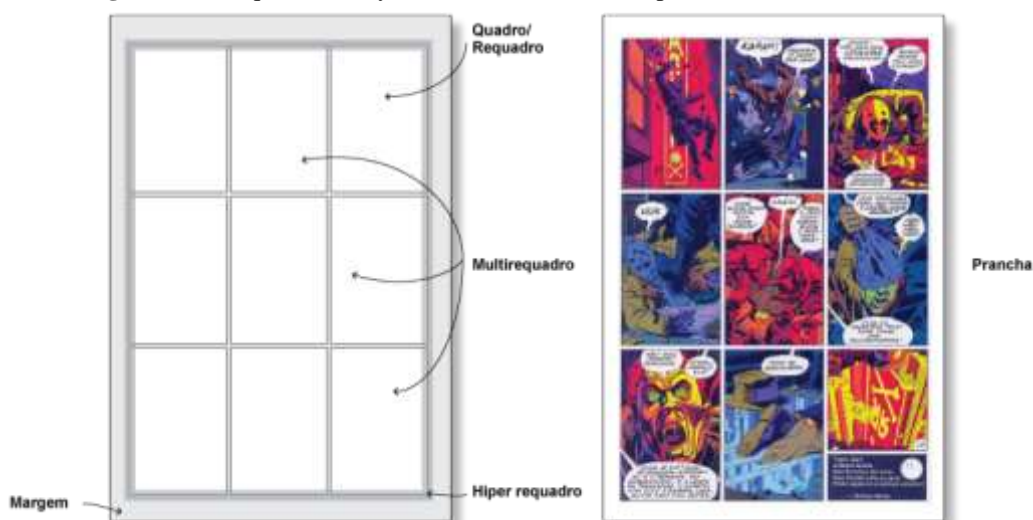
Uma vez que as histórias em quadrinhos não se baseiam numa utilização particular da linguagem, não há lugar para defini-las em termos de dicção. Mas eles igualmente não se confundem com uma modalidade de ficção, dado que existem quadrinhos publicitários ou de propaganda, quadrinhos pedagógicos ou políticos e, ocasionalmente, quadrinhos-reportagem onde predomina o objetivo de informar, de reportar (GROENSTEEN, 2015, p. 28).

3.4.2 Estrutura

Simplificadamente a estrutura é o mesmo que o suporte, físico ou virtual, no qual serão agrupados todos os elementos da narrativa; é espaço em que se dará a montagem dos quadros.

Serão tomadas as seguintes terminologias seguidas por Groensteen (2015, p. 41) para decompor uma página de HQ: **hiper-requadro**, composto formada pelo agrupamento alinhado dos quadros; **prancha**, constituído por quadros com conteúdo agrupado na página; **multirrequadro**, para o sistema de *requadros* montados, as tiras; **prancha**, a própria obra composta; **requadro** para o quadro já definido em forma, termo também utilizado por Eisner (1999, p. 44) (FIGURA 57).

Figura 57 – Esquema do layout de uma HQ utilizado por Groensteen (2014)



Fonte: Adaptado pelo autor

Podemos considerar que, em relação à estrutura básica de layouts de design gráfico (livros, revistas e cartaz), o *multirequadros* das HQs tem características semelhantes com as zonas espaciais³⁸ e que, dispostos dentro de um suporte, podem transmitir uma narrativa. O ritmo das páginas de uma publicação pode ser observado pelos *tumbnails* (ver nota nº19, p. 33), técnica que também é utilizada nas páginas de uma HQ, observando a disposição dos quadros, página a página.

3.4.2.1 Página dupla

Considerando o processo de foliar uma HQ, a página dupla (a obra aberta) ganha destaque pela grande quantidade de informações que se apresentam ao leitor. Uma duplicação

³⁸ Agrupamento de módulos e elementos, que podem ter um objetivo específico (SAMARA, 2007, p.25).

de hiper-requadros subjacentes que podem dialogar entre si, oferecendo ao artista possibilidades para utilização. Groensteen (2015, p. 46) cita que, para composição de álbuns, é cada vez mais comum artistas projetarem páginas duplas considerando os vínculos entre elas. O autor diz que o entrelaçamento pode ocorrer principalmente pelo layout, pela cor e os efeitos de entrelaçamento (FIGURA 58).

Figura 58 – Página dupla conectada por ilustrações e cores



Fonte: JODOROWSKY, 2011, p. 250-251

3.4.3 Quadro

O quadro é parte primordial na composição do diagrama de uma HQ. Tem como função aninhar internamente elementos da narrativa (ilustrações, balões, onomatopeias, etc.). Sua disposição e combinações dentro da página também oferecem suporte à narrativa – uma sequência justaposta observada que sugere uma ação; uma informação; o próprio tempo decorrido através de suas margens. Para Groensteen (2015), o quadro é a unidade básica dos quadrinhos e para Eisner (1999, p.5) o arranjo de imagens e palavras narra uma história e dramatiza uma ideia, o que ele chama de “arte sequencial”.

Como composição básica, o quadro são linhas que se encontram e delimitam uma forma, quadrado, retângulo, etc. Nesse contexto, há uma correlação entre o *plano* no design gráfico considerado por Lupton e Collins (2008, p. 16) como um dos alicerces do design (ponto, linha e plano). Para os autores, o plano é o trajeto de uma linha em movimento, que se fecha para tornar-se uma forma, um espaço delimitado que pode ser preenchido e ainda agregar moldura à sua forma, o que é o *requadro* (GROENSTEEN, 2015; EISNER, 2008) para os quadrinhos que veremos a seguir.

Além de encapsular informações, quadros, justapostos a outros, têm a função de controlar o interesse do leitor pela narrativa. Eisner (2008, p.55) comenta que existem dois estágios para se conseguir a atenção do leitor: atenção e retenção. A atenção se consegue com imagens provocantes e atraentes. A retenção é obtida através de uma organização lógica e inteligível das imagens.

Porém em termos de narrativa, a configuração livre das páginas ou quadros das HQs leva a uma ampliação dos efeitos dramáticos obtidos através da ação decorrida através do tempo, ao enfatizar variações visuais dos diferentes elementos da história sequencialmente (HARVEY, 1996 apud LUIZ, 2010, p. 118).

O quadro pode conter elementos simbólicos em sua moldura e formato. Para Eisner (2009, p. 44) as molduras podem ser usadas como parte “não verbal” da arte sequencial. Quanto ao formato e ritmo SILVA (2010, p. 93) destaca:

- **Quadros regulares** - constituem a estrutura mais comum dos quadros, que passamos a conhecer como quadrinhos; sua formação é regular com traços retos, de forma retangular ou quadrado. A estruturação em sequência caracteriza uma ação; próximo a uma película de cinema, isolando o quadro, focando a atenção do leitor, aumentando assim o grau narrativo da história. Em contrapartida o ritmo constante dos quadros página a página sem alternância, pode ser considerado monótono e limita o layout das páginas. Porém SILVA (2010, p. 96) considera que é a melhor forma de desenvolver a narrativa com fluência, pois fixa no entorno e permite variações de ritmo na parte interior dos quadros em uma sucessão de imagens discretas que podem sugerir movimento;
- **Alternância de quadros regulares e variados** - Como evolução dos quadrinhos, a quebra do quadro regular e alternância no layout da página adveio da tentativa de romper o ritmo constante dos quadros. Segundo SILVA (2010, p. 103) esse rompimento deu-se em dois momentos distintos, primeiro nas tiras dominicais 1924, por uma adequação nas páginas dos jornais e, nos quadrinhos, no final da década de 1930, quando a alternância dos quadros demonstrava o intuito de simultaneidade dos fatos ou pontos de

vista diferentes, além de descrições de fatos ocorridos no passado ou previsões futuras (FIGURA 59);

Figura 59 – Quadros regulares e irregulares



Fonte: THOMPSON, 2012, p. 446

- **Quadros com ritmos e formatos variados** - a composição dos quadros depende da ação que ocorrerá dentro dele, ficando a cargo do autor determinar a melhor forma de demonstrar o fato, a disposição e organização também é determinado pelo autor, que terá como delimitador o espaço do suporte. Silva (2010, p. 108) comenta que com a quebra do ritmo regular dos quadros, o layout da página ganha expressividade (FIGURA 60). A composição de quadros com formatos diferentes página a página, introduziu possibilidades ilimitadas para o layout das HQs, além de abrir precedentes à experimentação compositiva;

Figura 60 - Páginas de Bringing up father (1933)
de George MacManus,



Fonte: COMICKINGDOM.COM

- **Tiras com quadros irregulares** – Um dos formatos mais comuns publicados em jornais, as tiras, começaram a sentir influência dos movimentos de vanguarda a partir de 1930, com *Little Nemo* e *The Kinder Kids* (1960), que chegou modificando e experimentando a estrutura rígida das tiras da época. Logo seguido pelas pranchas dominicais, com grande destaque para o Príncipe Valente em 1930, passa-se a usar quadros ampliados na horizontal ou vertical para destacar aspectos da narrativa;
- **Quadros irregulares que seguem e respeitam os limites das linhas das páginas** – o formato de três ou quatro linhas bem delineadas composta por quadros irregulares combinados foi um layout que se tornou padrão por muitos anos na Europa 1930 e nos EUA e pode ser representado pelas primeiras HQs do Batman, da década de 1940. O modelo se tornou padrão para editora DC Comics, a partir de 1947. No Brasil, a utilização de quadros irregulares deu-se a partir da década de 60, em publicações da editora outubro e na década de 70 nas publicações de Maurício de Souza (FIGURA 61).

Figura 61 – Formato das histórias de Maurício de Souza, quadros irregulares



Fonte: ARQUIVOSTURMADAMONICA.BLOGSPOT.COM.BR

3.4.3.1 Requadro

Sobre o requadro e a função estrutural no hiperrequadro, serão considerados os aspectos consubstanciais e suas correlações dentro do grid da prancha, não sendo abordados caracteres formais ou estilísticos.

De forma simplista, o requadro confere forma ao quadro. Atribuição que lhe confere algum poder sobre o conteúdo do quadro e sobre os processos de percepção e cognitivos do leitor (GROENSTEEN, 20015, p. 49). Para Eisner (1999, p. 49) o requadro é utilizado como elemento estrutural para envolver o leitor e sua função é maior que a do mero contorno do contêiner. A simples inovação do interjogo entre espaço contido e o não-espaço (espaço em branco entre os quadrinhos) também tem grande significado dentro da estrutura narrativa.

O requadro apresentam-se de diversas formas e servem como apoio a leitura e são utilizadas conforme a intenção do artista. Groensteen (20015, p. 49) destaca seis funções do requadro.

A **função de fechamento** pode ser entendida como a demarcação do quadro conferindo-lhe forma, delimitando o seu conteúdo, atribuindo (ou não) elementos à sua borda. Pode ocorrer antes ou depois da elaboração do conteúdo (desenhos, balões, narrativa). É o meio pelo qual enquadra-se aquilo que é decido ao leitor apreciar, analogias discutidas entre a fotografia (CAGNIN 2013, p. 68) e o enquadramento cinematográfico (GROENSTEEN, 2015,

p. 49) assunto perene que não cabe se estender aqui. O fechamento é elo final entre a imagem mental e o hiperrequadro. (FIGURA 62)

Figura 62 – Página antes e depois do fechamento



Fonte: GIBBONS 2009, p. 157

Por meio prático, o artista transfere a imagem mental para o requadro que, provisoriamente fora um quadro, uma proposta dentro do esquema imaginativo (o artista também leva em consideração o layout que lhe convém), elaborado antes de chegar na prancha. Groensteen (2015, p. 53) comenta que há quadrinhistas que fazem esboços minúsculos e que não colocam a imagem em tamanho real até o momento em que eles realizam a transferência para a prancha de desenho final.

Na **função separação** considera-se a leitura oferecida pelo espaçamento entre os quadros, uma característica basilar do que se reconhece como HQ. O espaço entrequadros oferece o entendimento sobre o ritmo, espaço e tempo da narrativa. Em uma tira de quadrinhos sequencialmente se reconhece: o primeiro requadro; o espaço branco, que pode conter características icônicas; o segundo requadro; novamente o espaço em branco, e, por último, o terceiro quadro. Através dessa sequência básica o requadro é reconhecido como elemento integral e de distinção. O espaço em branco, também chamado de entrequadros, calha, sarjeta, etc., como elemento de separação (GROENSTEEN, 2015, p. 54).

O ato de colocar a ação em quadrinhos separa as cenas e os atos como uma pontuação. Uma vez estabelecido e dispostos na sequência, o quadrinho torna-se o critério por meio do qual se julga a ilusão de tempo (EISNER, 1999, p. 28).

Não é prerrogativa a existência do requadro para entendermos a separação dos quadros ou mesmo a sequência inteligível das imagens. A outras maneiras de se notar a separação dos quadros: o branco do papel, o espaço não ocupado; a repetição de imagens que conduz de um “quadro” a outro; um traço único fino separando os requadros sequencialmente, ou na utilização de um quadro dentro do requadro, muito visto nas páginas de Will Eisner, o que ele intitula de “metaquadrinho” (EISNER 1999, p. 63). Esse tipo consiste na composição do quadro como um único multirrequadro, organizado por imagens que se articulam através de composições gráficas e estilísticas e que se tornam diferentes e ao mesmo tempo conectadas (FIGURA 63).

Figura 63 – “Metaquadrinho”



Fonte: EISNER 2008, p. 114

A **função de ritmo** está presente na sucessão de requadros, a pulsação cardíaca das HQs que, subordinada ao texto, dá vida às imagens inertes. As formas e a quantidade de requadros são as representações gráficas dessa pulsação, que lhe confere velocidade e tempo. Uma linha contínua que obedece a ordem da leitura ocidental³⁹, o que para Groensteen (2015, p. 55) é um jogo rítmico: cada novo requadro precipita a narrativa e, simultaneamente, a

³⁹ No sistema ocidental, a leitura das páginas de texto e de quadrinhos vai da esquerda para direita, enquanto a virada das páginas lidas se faz da direita para a esquerda (CAGNIN, 2014, p. 69).

contém. O requadro é o agente dessa dupla manobra de progressão e retenção, citado também por Eisner (1999, p. 63) que afirma o ritmo como manobra de atenção e retenção.

Não há uma fórmula quanto a forma do requadro (horizontal, retangular, vertical, quadrada, etc.); ou sua disposição na prancha; ou ainda o espaço entrequadros. Esses são correspondentes à ideia de tempo ou velocidade que se quer transmitir em consenso com a narrativa. Há algumas citações da utilização da forma dos requadros para esse fim, McCloud (2005, p. 98) comenta alguns aspectos como: repetição de quadros iguais em conteúdo sequencialmente para impor pausa no tempo, assim como o espaçamento maior dos entrequadros; cita também o prolongamento da forma do requadro para que a leitura do mesmo ganhe mais atenção que os demais.

Eisner (1999, p. 30) reitera que o número de quadrinhos também contribui para marcar o ritmo da história e a passagem do tempo. Por exemplo, quando é necessário comprimir o tempo usa-se uma unidade maior de quadrinhos. A ação então se torna mais segmentada, ao contrário da ação que ocorre nos quadrinhos maiores, mais convencionais (FIGURA 64).

Figura 64 – Ritmo e passagem do tempo



Fonte: EISNER, 1999, p. 34

A **função da estrutura** pode ser inicialmente percebida pelo fato de que na maioria das HQs, o formato do requadro é retangular. Segundo Groensteen, é possível fazer uma analogia histórica entre a pintura de cavalete e a fotografia. O autor cita o uso do requadro retangular por dois motivos. Primeiro, sendo o próprio suporte impresso, uma relação mimética com o formato retangular da prancha “ao reproduzir a forma do suporte, a imagem coopera com ele ao invés de negá-lo ou afronta-lo” (GROENSTEEN, 2015, p. 56). Segundo, porque é possível perceber facilmente uma série, uma disposição em ordem, uma sequência em tiras que constroem o multirrequadro mais facilmente através de cantos e ângulos retos, diferentemente de outras formas como círculos, elipses, losango, triângulos, trapézio etc.

A estrutura do requadro é preponderante ao hiperrequadro. O requadro participa de interlocuções sequencialmente com outros quadros que é o multirrequadro. Esse, disposto de maneira básica em linhas horizontais predispostas, forma o hiperrequadro, uma estrutura pela qual nossos olhos percorrem através dos espaços dos entrequadros arbitrariamente ou a seguir a ordem de leitura ocidental.

A prancha procura delinear os limites do prazer através da formalização. Deve englobar (significar) o inexprimível, e assim, dar-lhe realidade. [...] essa dilaceração do espaço leva o leitor, voyeur, a ficar igualmente restrito a internalizar os processos do próprio sadismo (LECINE, BRUNO apud GROENSTEEN, 2015, p. 59)

A estrutura do hiperrequadro como um todo também é uma forma que é disposta ao leitor, um mosaico de quadros de forma regular ou irregular, retangular ou não. Essa estrutura pode ser usada pelo autor como forma de expressão a dispor da narrativa. Groensteen (2015, p. 59) cita os quadrinhos de Guido Crepax (1933-2003) nos quais os quadros sem bordas paralelas nem quadrados, a página fica sujeita ao domínio de pontos oblíquos e cortes aparentemente arbitrários, que é discernido por Bruno Lecine (1992) o porquê das grades de “desestabilização”, que coincidem com cenas eróticas ou de violência. (FIGURA 65)

Figura 65 - Desestabilização das grades



Fonte: LUCCHETTI, 2005, p.206

Em outra visão, do lado oriental, o artista japonês Takehiko Inoue⁴⁰ mantém a estrutura regular de requadros, retangulares e quadrados na obra *Vagabond* (1998). Inoue quebra essa estrutura com cortes oblíquos, diagonais, sangradas ao hiperrequadro, isso quando a narrativa exige cenas de ação, violência, etc.

Há quebra da forma do requadro convencional, retangular. Com cortes, inclinações e disposições irregulares, desalinhadas, de maneira que “choque” o leitor, compondo, assim, o contorno do hiperrequadro de forma “aberrante”. Pode ser considerado parte da estratégia para explorar uma situação de emoção excepcional.

De modo oposto, Groensteen (2015, p. 59) cita os quadrinhos regulares de ‘*Watchmen*’ (1986, 1987). O grid basilar de nove quadros proposto pelos autores, denota uma noção de ordem, uma lógica cartesiana, dentro de uma narrativa apocalíptica escrita por Alan Moore. Groensteen (2015, p. 60) afirma ainda que mesmo com as possibilidades infinitas de configuração de pranchas é percebido a fidelidade ao layout “clássico” geralmente é significativo.

⁴⁰ Recebeu o prêmio Kodansha (prêmio Japonês para mangás) em 2000, pela sua obra “*Vagabond*” (GOIDANICH; KLEIBERT, 2014, p. 231)

A **função de expressão** relaciona-se aos aspectos vistos como função do requadros como: aninhar imagens, conduzir o leitor e interpretação da estrutura. Percebe-se com isso, relação dos quadros com o conteúdo e com o todo, o que resulta na prancha final, elaborada de forma que sugira interpretação. A disposição dos requadros no layout, a relação formal e o significado, pode conotar conceitos diversos, afirma Groensteen (2015, p. 60). O autor cita duas principais, que são a *ironia* ou *negação*. Ou seja, nem sempre é coerente a organização dos requadros consoante à narrativa e que a construção pode ser arbitrária ou mesmo em acordo com o postulado, mas ainda assim, confrontar ou negar o seu conteúdo.

O autor reflete esses aspectos destacando a obra do quadrinhista americano Bill Griffitn, em *The Ploc Thickens* (1980) tradução livre “A trama se complica”. A partir dela, explica as conotações que podem exprimir a organização dos requadros. Griffth utilizou o método do *Oulipo*, uma regra geral e arbitrária que determina o número, tamanho e disposição dos requadros, cuja a regra é que para cada tira horizontal, terá um quadro a mais que o anterior, a primeira foi composta por um quadro e a última por onze (FIGURA 66).

Figura 66 – Organização e disposição dos tamanhos dos requadros



Fonte: GROENSTEEN, 2015, p. 61

Griffith, a partir do título “A trama se complica”, usou de ironia na composição, em vez de diminuir a quantidade de quadros, aumentou. Quanto ao número de quadros, percebe-se que este é inversamente proporcional ao conteúdo, ou seja, quanto menos espaço no requadro mais é exigido de imagens, de conteúdo. A mesma oposição para as imagens dos quadros, quanto mais espaço mais o conteúdo era vago.

Outro aspecto que concerne a expressão do requadro é quanto o seu traçado, linha ou contorno. Um requadro muda de aspecto em relação a outro a fim de chamar atenção, uma quebra na narrativa ou na imagem. A exemplos, a inserção de *flashbacks* ou situações oníricas, estados físicos, etc. Pode-se dizer que, em tais casos, cabe ao requadro fornecer as instruções do quadro, prescrever o sistema de leitura adequado (GROENSTEEN, 2015, p. 62).

A **função de indicador de leitura** constitui-se como uma das mais óbvias, por assim dizer, do requadro. Sua estrutura de contêiner, no qual subsistem diversos símbolos, é uma porta de entrada que chama atenção para o fato de que ali há algo a se compreender, decifrar. Ele pode ser disposto em multirrequadro, ou mesmo e uma imagem única, que embora não enquadrada, chama atenção do leitor.

Groensteen (2015, p. 63) também explica que mesmo fora da tensão da narrativa, observada quando essa não enfatiza a ação ou drama, o requadro continua a abrigar seu caráter de enunciado, fazendo com que o leitor continue ou desperte o interesse pela história, aumente a curiosidade pelo que vem a seguir. Como exemplo, as páginas de abertura das histórias em que se divide a atenção com o título e os primeiros quadros, na maioria das vezes apresenta a total ausência de acontecimentos, é um deleite perante a imagem.

Toda porção da imagem de enunciado isolada por um requadro atinge, por esse mesmo motivo, o status de enunciado completo. Dedicar um requadro a um elemento é o mesmo que dar testemunho de que esse elemento constitui uma contribuição específica, não importa o quão rasa seja a narrativa de que ele participa (GROENSTEEN, 2015, p. 65).

Tomamos como exemplo a página dupla de abertura de *A torre negra - A batalha da colina de Jericó* (2013) (FIGURA 67), que utiliza, em duas páginas, uma única imagem. Nessa, um vasto deserto de colinas sem nenhuma ação, apenas a imagem e a narrativa. Outro exemplo de destaque é *Coringa* (2009), na qual a página de abertura é a imagem da cidade vista de cima, em três tiras únicas e horizontais, com três distancias distintas da mesma imagem. Não

há título, apenas a narrativa que antecede o restante da história. Outro caso é *Asterios Polpy* (2011) que utiliza uma única imagem, quadrada, centralizada, indicando divisão de capítulos em sua obra.

Figura 67 – Página dupla de quadro único



Fonte: KING, 2013, p. 1 e 2

3.4.3.2 *Posição*

O quadro ocupa uma parcela da página. Determinado pelas coordenadas, essas definem sua posição e, por conseguinte, a importância no processo de leitura. Correlacionando com os outros quadros em sequência, determina-se o caminho que o olhar do leitor tende a seguir. Segundo Groensteen (2015, p. 45) as coordenadas de posicionamento dos quadros são determinadas por uma divisão de tempo, além da própria fragmentação do espaço, momento particular no desenrolar da narrativa e, conseqüentemente, no processo de leitura.

3.4.3.3 *Relação entre quadros*

De suma importância para o presente estudo, as relações entre quadros serão abordadas sobre a perspectiva do conceito proposto por Thierry Groensteen (2015, p. 27) que considera como único princípio fundador dos quadrinhos, a conexão de uma pluralidade de imagens solidárias. Para ele, o denominador comum e elemento central dos quadrinhos é a solidariedade icônica. Seu estudo defende a reflexão sobre quadrinhos como um sistema, um

quadro conceitual onde todas as realizações da “nona arte⁴¹” são propostas e pensadas ao mesmo tempo que habita suas diferenças e semelhanças.

O autor considera as imagens solidárias porque fazem parte de uma sequência, que é também condição necessária para a transmissão de informações e assimilação de uma história em quadrinhos. Essas imagens apresentam duas características: de estarem apartadas e serem plásticas e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato da sua coexistência presente.

Em primeira instância da leitura, considera-se a página como um espaço fragmentado de imagens flutuantes, uma visão global de sua forma. A análise e percepção sobre o conteúdo acontece quando a visão focal do leitor incide sobre a página e esse passa a percorrê-la através do fluxo entre quadros através da sarjeta (MACCLOUD, 2005) ou margem (GROENSTEEN 2015) e disposição dos quadros. Para Groensteen (2015, p. 30) uma HQ oferece uma primeira visão global, sintética, mas que não pode ser satisfatória. Ela precisa ser examinada, percorrida, decifrada analiticamente.

Ao compor uma história em quadrinhos, o autor inicia sua estratégia de composição no espaço, submisso ao suporte (prancha). Distribuindo elementos e ocupando espaços, dando à prancha a configuração final dentro da sua ideia inicial de roteiro, o que Groensteen (2015, p. 33) chama de “forma mental”. Momento esse em que há o diálogo entre o roteiro e o multirrequadro, subsequentemente às articulações entre os elementos.

Groensteen (2015, p. 33) afirma que cabe ao layout definir a divisão do espaço. É considerado o poder do requadro como elemento primordial, pois ao remontar-se uma HQ, devido à mudança de suporte – de uma edição de jornal para uma edição de bolso, por exemplo, ocorrerá apenas a reorganização dos quadros, “uma adequação” mantendo os desenhos e os balões intactos. Esse autor constata que o requadro é que manda na imagem, o que reforça a teoria de o quadro ser a unidade mínima.

Por afinidade de objetos será considerado, assim como o faz Groensteen (2015, p. 39), a representação esquemática da estrutura de uma HQ, sem conteúdo; ‘o esqueleto’, como *grade*, o que é para o design *grid* ou simplesmente *diagram*. Lupton e Collins (2008, p.13)

⁴¹ O *Salone internazionale dei Comics* realizado na Itália em 1965, teve um papel fundamental para o reconhecimento da história em quadrinhos como arte, isso porque diversos intelectuais e professores universitários, estudaram debateram os quadrinhos com seriedade. (LUCCHETTI, 2005, p. 19 e 20)

comentam que os diagramas constroem relações entre os elementos que utilizam pontos, linhas e planos para mapear e conectar dados e que texturas e padrões são constituídos a partir de grandes grupos de pontos e linhas que se repetem, revezando-se ou interagindo na formação de superfícies singulares e atraentes. Essa representação também tem caráter pictórico e simbólico, expressam uma ideia no plano inicial do desenvolvimento de uma HQ. Nesse sentido tem-se como exemplo ‘Os bastidores de Watchmen’ (2011) citado anteriormente.

O quadro ocupa uma posição dentro da prancha ou hiperrequadro e por consequente por toda obra. Posicioná-lo de forma que capture o leitor e entre em acordo com a narrativa é de competência do layout. Groensteen (2015, p. 41) cita que as posições, canto superior esquerdo, o centro geométrico ou o canto inferior direito são privilegiadas pela maior parte dos autores, em menor escala o canto superior direito e o canto inferior direito, os autores conduzem os ápices de suas narrativas para os quadros nestas posições, o que entendemos como efeito de entrelaçamento.

Nos quadrinhos, o controle do leitor é conseguido em dois estágios: atenção e retenção. A atenção se consegue com imagens provocantes e atraentes. A retenção é obtida através de uma organização lógica e inteligível das imagens (EISNER, 2008, p. 55).

3.4.3.4 Margem

De maneira comum pode-se afirmar como margem, o entorno entre o limite da página e seu conteúdo, podendo conter informações como número de páginas, assinaturas, títulos, cor, etc. Groensteen (2015, p. 43) afirma que a margem é a unidade de apoio ao hiperrequadro. Nesse sentido ela é o suporte onde os *multirrequadros* coexistirão e o seu formato limita-se as dimensões da página. Contudo as margens podem conter além de informações, como já citado, elementos da narrativa, ilustrações.

Podendo ser branca ou mesmo colorida, se pensarmos em camadas, a margem é a página ainda “virgem” que os multirrequadros e o hiper-requadros lhe subscrevem, Groensteen (2015, p. 45) afirma ainda que as margens são determinadas pelas dimensões dos hiperrequadro.

4. GESTALT

Este capítulo discorrerá sobre a escola *Gestalt*, suas bases, leis e conceitos formais fundamentais que este estudo tomará como base para avaliar as composições das HQs. Mostrará como a *Gestalt* age sobre a forma e como se pode usá-la a favor durante a concepção das composições. Todo o capítulo terá como principal referencia a obra de João Gomes Filho (1999).

4.1 Conceito

Tiveram início no final do século XIX, pelo filósofo austríaco Christian Von Ehrenfels, os estudos da *Gestat*, os quais mais tarde vieram a se tornar uma escola de psicologia experimental. *Gestalt* é termo que para FILHO (2009, p.18) significa, no sentido mais amplo, a integração das partes em oposição da soma do “todo”. Para Hurlburt (1990, p.137) esse postulado é também aplicado no design ou na criação de um layout; conceito também verificado por Samara (2007, p.22). Foi por volta de 1910 que a escola teve início efetivo, tendo como três principais nomes: Max Wertheimer (1880-1943), Wolfgang Kohler (1887-1967) e Kurt Koffka (1886-1941) da universidade de Frankfurt.

Os estudos da *Gestalt* têm importante impacto no design, tendo em vista que atuaram principalmente no campo da compreensão da forma, estudos da percepção, linguagem, inteligência, aprendizagem, memória, motivação, conduta exploratória e dinâmica de grupos sociais (FILHO, 2009, p.18). Aqueles se baseiam num sistema de pesquisas rígidas, em busca de respostas sobre nossa relação com as formas, porque umas agradam mais e outras não? Contrapondo a conceitos subjetivos, apoiando-se na fisiologia do sistema.

De acordo com a *Gestalt*, a arte se funda no princípio da pregnância da forma. Ou seja, na formação de imagens, os fatores de equilíbrio, clareza e harmonia visual constituem para o ser humano uma necessidade e, por isso, considerados indispensáveis – seja em uma obra de arte, num produto industrial, numa peça gráfica, em um edifício, numa escultura ou em qualquer outro tipo de manifestação visual (KEPES, 1969, p.18 apud FILHO, 2009, p.17).

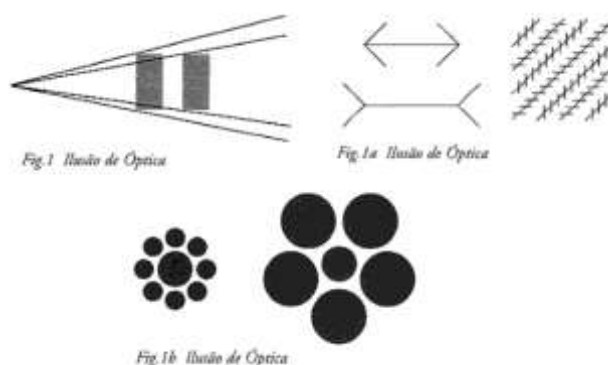
Um dos estudos de Max Wertheimer, considerado por Hurlburt (1990, p.136) o início da psicologia da *Gestalt*, diz que a percepção humana tende a agrupar várias unidades de um campo visual para formar um todo. Este princípio torna nossa percepção uma experiência

criativa, não apenas o ato de ver. Segundo Hurlburt (1990, p.137) através dessa nossa capacidade, de reunir, agrupar, criar unidades, nos permite aceitar uma página impressa como todo.

Os trabalhos da *Gestalt* ajudam a compreender porque se enxerga imagens onde não existem, como as formas das nuvens; a entender as ilusões criadas por pontos de meios tons, a simplicidade da arte ou sua abstração; reforçam a tese da percepção relativa dos objetos colocados em diferentes ambientes, objetos mesmo estáticos parecem em movimento, etc.

A hipótese da *Gestalt* tenta explicar a origem das forças integradoras e atribuir ao sistema nervoso central um dinamismo autorregulador que, à procura de sua própria estabilidade, tende a organizar as formas em todos coerentes e unificados. O que acontece no cérebro não é o que acontece, não é idêntico ao que acontece na retina. A excitação cerebral não se dá em pontos isolados, mas por extensão. Não existe, na percepção da forma, um processo posterior de associação das várias sensações. A primeira já é da forma, já é global e unificada (FILHO, 1999, p.19) (FIGURA 68).

Figura 68 – Exemplos de Ilusão de ótica



Fonte: Filho (2009, p. 19). Adaptado pelo autor.

Pode-se considerar que, em primeiro momento, quando se lê uma página de história em quadrinhos, mesmo aquelas que não contenham quadros, observa-se sua totalidade, um grid de retângulos contingenciando imagens. Através do processo de leitura, ou arbitrariamente, inicia-se a decodificação da página, que se dá através das imagens ou pelos diálogos e legendas. Busca-se entender a mensagem através da conexão ou interpretação das imagens internas, as relações entre si e entre o próximo quadro; conseqüentemente, a relação entre os quadros e, por final, a página por completo.

Os estudos da *Gestalt* são uma importante fonte de informação para compreensão da percepção e reação do olho e da mente humana (HURLBURT, 1990, p.137). Analisando e estudando esse sistema, o processo de criação do layout impresso ou virtual torna-se mais compreensível e rico em significados visíveis e intrínsecos. Hurlburt (1990, p.137) comenta ainda que os *gestaltistas* consideram que a disposição ou o arranjo das palavras são mais importantes para a legibilidade do que suas formas ou características.

Esse sistema de compreensão visual é embasada pelas leis da *Gestalt*, de suporte racional e sensível, padrões que permitem analisar e compreender a forma dos objetos, suas articulações e relações. São elas: Unidades, Segregação, Unificação, Fechamento, continuidade, Proximidade, Semelhança, Pregnância da forma (FILHO,1999, p. 27-36).

4.2. Forças que regem a percepção da forma visual




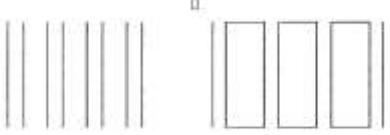


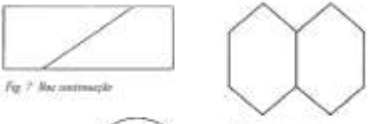

Koffka, um dos fundadores da *Gestalt*, estabelece inicialmente uma primeira divisão geral dessas forças, citando, por exemplo, as forças externas, que se relacionam com a luz proveniente do objeto exterior. Segundo ele, essas condições de luz em que se encontram o objeto se combinam às forças internas, aquelas que estruturam as formas numa determinada ordem. Essas, por sua vez, são percebidas de acordo com as condições de estimulação das forças externas. A sua origem é advinda, de acordo com a *Gestalt*, em um dinamismo cerebral que se explicaria pela própria estrutura cerebral (FILHO, 1999, p. 20).

4.2.1 Princípios que regem as forças internas de organização

Através de vários estudos da percepção, os Gestaltistas encontraram várias constantes, padrões, fatores, princípios básicos ou leis nessas forças internas em relação à maneira que elas se organizam ou se estruturam, formas que permitem a percepção das imagens de uma maneira e não de outra.

Dentre essas forças, as mais simples e iniciais que regem o processo de percepção da forma são: forças de unificação – em virtude da igualdade de estímulos; forças de segregação – desigualdade de estímulos. O contraste, fechamento e continuação são fatores para formação de unidades (QUADRO 4), pois se tudo for homogêneo nenhuma forma será percebida.

Quadro 4– Fatores para a formação de unidades

<p>Contraste: descontinuidade de estimulação;</p>	<p><i>Fig. 2 Formação de unidades. Diferença de estimulação/contrastos</i></p>  <p>a) muito contrastar b) menos contrastar c) muito menos contrastar</p> <p><i>Fig. 3</i> <i>Fig. 3a</i></p> 
<p>Fechamento: existe a tendência psicológica de unir intervalos e estabelecer ligações;</p>	<p><i>Fig. 4 Fechamento</i></p>  <p><i>Fig. 5 Fechamento</i></p> 
<p>Continuação: toda a unidade linear (reta ou curva) tende, psicologicamente, a se prolongar na mesma direção e com o mesmo movimento. É da continuação compreender tanto formas bidimensionais quanto tridimensionais.</p>	<p><i>Fig. 6 Sua continuação</i></p>  <p><i>Fig. 7 Sua continuação</i></p>  <p><i>Fig. 8 Sua continuação</i></p>  <p><i>Fig. 9 Sua continuação</i></p> 

Fonte: Filho (2009, p. 21-22). Adaptado pelo autor.

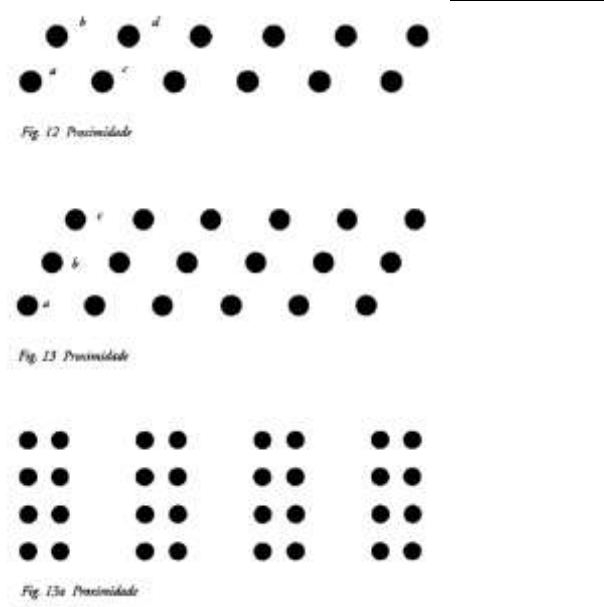
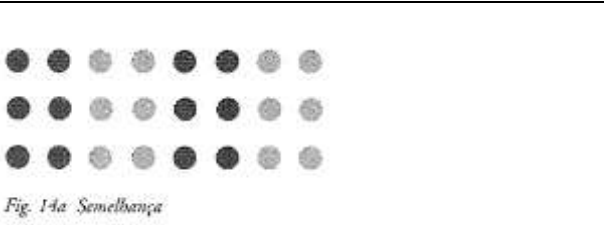
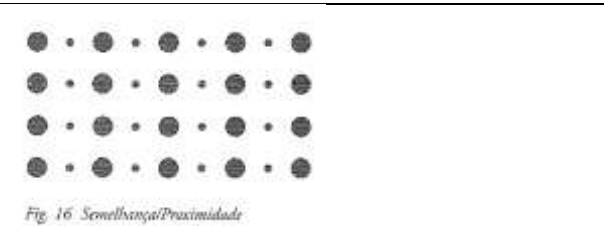
4.2.2 Fatores organizacionais

Há dois fatores organizacionais mais elementares: **proximidade e semelhança**.

Proximidade: Elementos próximos tendem a formar uma unidade, quanto mais curta a sua distância mais a unificação ocorrerá. **Semelhança:** elementos com características similares (cor

e forma) tem a tendência dinâmica de constituir unidades. Os dois fatores ocorrem juntos, reforçam-se ou se enfraquecem mutuamente. Porém, Filho (1999, p. 24) ressalta que a semelhança é um fator mais forte de organização que a proximidade e que a simples proximidade não basta para explicar o agrupamento de elementos. É necessário que estes tenham qualidades em comum (QUADRO 5).

Quadro 5 – Exemplos de fatores organizacionais

<p>Proximidade</p>	 <p><i>Fig. 12 Proximidade</i></p> <p><i>Fig. 13 Proximidade</i></p> <p><i>Fig. 13a Proximidade</i></p>
<p>Semelhança</p>	 <p><i>Fig. 14a Semelhança</i></p>
<p>Proximidade e semelhança</p>	 <p><i>Fig. 16 Semelhança/Proximidade</i></p>

Fonte: Filho (2009, p.23-34). Adaptado pelo autor.





Filho (2009) constata que há um princípio geral que rege todos os outros da *Gestalt*, o da pregnância da forma ou força estrutural. Segundo esse, todas as forças de organização caminham, dada suas condições, no sentido da clareza, da unidade, do equilíbrio, da boa

Gestalt. Baseada na hipótese fisiológica, segundo a qual se busca sensorialmente a estabilidade das formas.

4.3 Leis da *Gestalt*




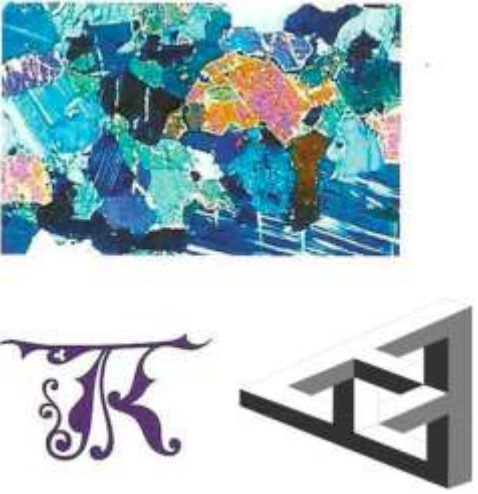
Através desses parâmetros que teremos o suporte sensível e racional, um manual visual, que nos permitirá ter a capacidade de perceber, interpretar e analisar qualquer tipo de forma, sobretudo com relação à utilização das demais categorias conceituais (QUADRO 6).

Quadro 6 – Resumo das leis básicas da *Gestalt*

<p>UNIDADES O objeto propriamente dito. Elemento único que se encerra em si ou como parte de um todo, identificável por suas características (formais, dimensionais, cromáticas, etc.)</p>	
<p>SEGREGAÇÃO é a capacidade perceptível de destacar, identificar, evidenciar, notar partes ou unidades dentro de um todo compositivo a partir de suas relações formais e estímulos produzidos pelo campo visual</p>	
<p>UNIFICAÇÃO. Entende-se pela igualdade ou semelhança dos estímulos visuais e formais de uma composição ou parte dela. Os princípios básicos que concorrem para a unificação são as leis de proximidade e de semelhança.</p>	
<p>FECHAMENTO. Ocorre o fechamento para a formação de unidades, fenômeno natural que ocorre por meio de agrupamento ou continuidade de elementos a construir uma figura total mais completa</p>	

(Continua)

Quadro 6 – Resumo das leis básicas da *Gestalt* (continuação)

<p>CONTINUIDADE. Ou continuação entende-se pela percepção das partes que se sucedem por meio de uma organização perceptível e de modo coerente, em sua trajetória ou fluidez visual por meio das unidades formais como pontos, linhas, planos, cores etc.</p>	
<p>PROXIMIDADE Elementos ópticos dispostos próximos, tendem a serem vistos juntos, e tornarem-se uma unidade dentro do todo. De maneira geral o estímulo ocorre quando o elemento tem características semelhantes, como cor, forma, tamanho, direção etc.</p>	
<p>SEMELHANÇA. Quanto mais semelhantes forem as partes, cor, forma etc. mais terão a tendência de formar partes ou unidades, e quando tiver semelhança e proximidade terão ainda mais chance de se formarem partes ou unidades.</p>	
<p>PREGNÂNCIA DA FORMA É a lei básica da percepção visual da <i>Gestalt</i>, assim postulada: “As forças de organização da forma tendem a se dirigir tanto quanto o permitam as condições dadas, no sentido da harmonia e do equilíbrio visual. Qualquer padrão de estímulo tende a ser visto de tal modo que a estrutura resultante é tão simples quanto o permitam as condições dadas” Com isso pode-se afirmar: Todo objeto com alta pregnância, é um objeto que tende espontaneamente para uma estrutura mais simples, mais equilibrada, mais homogênea e regular. Sendo assim, o autor afirma que, quanto melhor for a clareza e a organização visual da forma do objeto, em termos de leitura e interpretação, maior será seu grau de pregnância.</p>	

Fonte: Filho (2009, p.29-38). Adaptado pelo autor.

4.4 Categorias conceituais

Como complemento às leis da *Gestalt* foram adicionadas duas categorias, as conceituais e as categorias conceituais fundamentais. Com base em diversas áreas de conhecimento e vários autores, essas categorias contemplam diversas áreas como o design, as

artes plásticas, a psicologia da percepção. Elas têm por finalidade funcionar como técnicas visuais aplicadas.

Destaca-se que, o uso dessas categorias para juízo crítico não deverá ser tomado como conotações fechadas, elas ajuizarão valores positivos ou negativos à leitura e interpretação da forma, em relação da melhor ou pior organização visual. Baseando-se no fato de que toda a formulação visual tem seu antagonico e que, também está naturalmente relacionada com o controle dos elementos visuais, entende-se que esses dão lugar à configuração e à forma dos objetos.

Assim, têm-se sempre dois caminhos antagonicos para cada categoria, quando assim necessitar, para reflexões e análises como por exemplo: harmonia e desarmonia, ordem e desordem, coerência e incoerência, opacidade e transparência e outras.

Outro fator importante é que dentro desse sistema há um certo grau de subjetividade, tanto nas definições das categorias como nos próprios comentários em relação a cada exemplo citado, o que, naturalmente, é inevitável para pesquisas dessa natureza, dado ser uma teoria que advém de estudos de filósofos, o que, por outro lado, não exclui sua usabilidade para o fim a que se destinam.

4.4.1 Categorias conceituais fundamentais

Tomam como embasamento e consistência, as leis da *Gestalt*; sobretudo sobre a lei matriz, a pregnância da forma. Compreendidas como poderosas ferramentas de organização formal nas estratégias compositivas, elas condicionam os rebatimentos feitos no sistema dos objetos, possibilitando análise das manifestações visuais desses. Ferramentas, essas, que serão utilizadas para estudo das HQs pesquisadas (QUADRO 7).

Quadro 7 – Resumo das categorias fundamentais da *Gestalt*

<p>HARMONIA</p>	
<p>É a articulação perfeita das unidades, coerência e integração das partes daquilo que é mostrado, visto. Bem organizado, proporcional, predominam os fatores de equilíbrio de ordem e regularidade das partes, gerando uma composição de leitura simples e clara.</p>	

(Continua)

Quadro 7- Resumo das categorias fundamentais da *Gestalt* (continuação)

<p>Ordem</p>	
<p>Quando as unidades comungam em uniformidade entre si e que compõe o objeto ou o objeto em sim. É observada a presença de relação ordenada naquilo que é mostrado por compatibilidade de linguagens formais.</p>	
<p>Regularidade</p>	
<p>DESARMONIA</p> <p>É o oposto de harmonia, em suma é o resultado da falta de articulação na integração das unidades ou partes de um objeto ou composição. Pode apresentar um ou mais dos seguintes fatores formais, desvios, irregularidades, sobreposições aleatórias de elementos, desproporcionalidades e desnivelamentos visuais.</p>	
<p>Desordem</p>	
<p>Irregularidade</p> <p>Caracteriza-se pela falta de ordem, de nivelamento e inconstância formal. Do ponto de vista psicológico este conceito pode ser usado para causar efeitos visuais insólitos ou inesperados.</p>	

(Continua)

Quadro 7 - Resumo das categorias fundamentais da *Gestalt* (continuação)

<p>EQUILÍBRIO</p> <p>É o estado qual as forças, agindo sobre uma unidade, se equilibram mutuamente. Ele é obtido de duas formas: físico, forças de igual resistência que atuam em direções opostas e visual, quando as forças fisiológicas correspondentes no sistema nervoso se distribuem de tal modo que se compensam reciprocamente. Ambos, tanto visual quanto físico, chegaram a um estado de pausa, onde toda a ação foi distribuída. Numa composição equilibrada, todos os fatores como configuração, direção e localização unem-se de tal modo que nenhuma alteração parece possível e que o “todo” assume o caráter primordial de todas as partes.</p>	
<p>Peso e direção</p> <p>Propriedades que influenciam particularmente o equilíbrio, o peso tem efeito dinâmico e sofre influência da localização. Pois dependendo da localização dentro do esquema estrutural, um objeto ou composição pode carregar mais ou menos apelo visual, que pode ser obtido também pelo intermédio da cor. A direção da forma tem forte valor significativo, associativo, denotativo ou conotativo. Podendo demonstrar o sentido do movimento das forças visuais, ou um ponto de atração qualquer.</p>	
<p>Simetria</p> <p>Ocorre quando há equilíbrio nos eixos axiais, podendo ocorrer em um ou mais eixos, nas posições: horizontal, vertical, diagonal ou em qualquer inclinação. É uma configuração que dá origem a formulações visuais iguais, em que as unidades de um lado são as mesmas do outro lado. Nota-se que esses agrupamentos organizados tendem a ser percebidos com maior facilidade, mas a utilização pode gerar algo chato, sem graça e estático.</p>	 <p>Principais eixos de simetria</p>



(Continua)

Quadro 7 - Resumo das categorias fundamentais da Gestalt (continuação)

<p>Assimetria</p> <p>É a ausência de simetria, nenhum dos lados opostos iguais, ou mesmo semelhantes, em nenhum dos eixos. Considerada complexa para se obter a assimetria quando conseguida valoriza o objeto ou composição do ponto de vista plástico ou de instigação e excitação psicológica.</p>	
<p>DESEQUILIBRIO</p> <p>Formulação oposta ao equilíbrio. Qual as forças, agindo sobre um corpo, não conseguem equilibrar-se mutuamente. Uma composição ou objeto em que seus elementos busquem uma tendência a mudar de lugar ou forma afim de adequar-se a um estado que melhor se relacione com a estrutura total. Essa técnica compositiva pode ser usada para provocar, inquietar, surpreender ou chamar a atenção do observador. Da mesma forma como no equilíbrio ela tem as propriedades de assimetria, simetria, peso e direção todas elas concorrem para causar a sensação de desequilíbrio.</p>	

(Continua)

Quadro 7 - Resumo das categorias fundamentais da Gestalt (continuação)

<p>Contraste</p> <p>Está na presença ou na ausência de luz, a forma básica da visão. O contraste é de todas as técnicas a mais importante, para a manipulação e controle de mensagens tanto bi quanto tridimensional. É a força que torna perceptível toda a estratégia de composição visual. É também um contraposto à tendência ao equilíbrio absoluto, ele provoca, incita, estimula e chama a atenção. Como estratégia visual serve para aguçar significados, capaz de dramatizar, torna-lo mais importante e mais dinâmico. A exemplo, se quer tornar uma coisa realmente grande pode-se associar a uma pequena próximo a ela.</p> <p>O contraste pode ser usando na construção e decodificação dos objetos com todos os elementos básicos: linhas, tonalidades, cores, direções, contornos, movimentos e, sobretudo, com o fator de proporção e escala. Reforçam a importância do contraste para o controle do significado e da organização visual da forma do objeto.</p>	 <p>The first image shows a steam locomotive, a large and detailed object, with a small figure of a person standing on the platform next to it, illustrating scale contrast. The second image shows a snowboarder in a bright, colorful outfit against a dark blue background, illustrating color and light contrast.</p>
<p>Luz e tom</p> <p>Baseia-se nas consecutivas variações de claro-escuro ou na combinação de sombra-luz. Com ou sem a presença da cor, o efeito da luz incidindo sobre o objeto cria uma noção de volume. Entre a luz e a escuridão total há uma grande variação de tons e matizes. O contraste de luz e tom é bastante utilizado na fotografia, gravura, pintura e artes cênicas.</p>	 <p>The first image is a portrait of a person's face, showing strong directional lighting that creates deep shadows and bright highlights, emphasizing form. The second image is a silhouette of a person standing against a bright circular light source, illustrating the effect of light on volume. The third image is a high-contrast, black and white graphic of a person's profile, illustrating the use of light and shadow to define form.</p>

(Continua)

Quadro 7 - Resumo das categorias fundamentais da *Gestalt* (continuação)

<p>Cor</p> <p>O contraste de cor está diretamente ligado à sensação da cor associada à iluminação natural, artificial ou às duas. A utilização adequada pode fazer efeitos como: aproximar ou recuar algo, equilibrar ou desequilibrar, fazer com que pareça menor ou maior, mais leve ou mais pesado, mais ou menos agressivo, reforçar uma informação visual. Tudo isso de acordo com o contexto e em função do modo como se organiza o contraste. Para o design contribui para valorizar a experiência do produto ou da composição, destacando partes de interesse no objeto. Na ergonomia melhora a visibilidade, legibilidade e acuidade visual de sistemas de informação.</p>	
<p>Vertical e Horizontal</p> <p>O plano no qual o homem coexiste é o horizontal. Um plano horizontal atravessado por eixo vertical. As formas verticais se adaptam ao espaço e todos são observados na relação adequada, quanto mais alta mais a sensação de peso, dessa forma o equilíbrio na direção vertical não pode ser conseguido colocando objetos iguais em diferentes alturas. De forma geral, as formas mais horizontais (baixas) passam a sensação de maior solidez e estabilidade sobre o plano que as sustentam já as formas mais verticais (altas) ocorrem o contrário.</p>	
<p>Movimento</p> <p>Está relacionado com as sensações de movimentos causadas por acontecimentos que se dão em sequência, por meio de estímulos, qual registra-se a mudança estática. Este movimento é definido como função de velocidade e direção. Está associado a objetos que apresentem qualidades perceptivas, tais como forma de cunha, direção oblíqua, superfície sombreada, linhas ou volumes ondulados.</p>	

(Continua)

Quadro 7 - Resumo das categorias fundamentais da *Gestalt* (continuação)

<p>Dinamismo</p> <p>Está relacionado ao movimento dinâmico, um movimento mais exacerbado, mais forte ou mais veloz. No objeto como um todo ou em partes dele, pode-se considerar uma composição dinâmica uma composição visual em que predominem as sensações de movimentos e ritmos dentro dos conceitos já definidos.</p>	
<p>Ritmo</p> <p>Está também relacionado a movimento, mas dessa vez regrado e medido. Pode ser considerado como um conjunto de sensações de movimentos encadeados ou de conexões visuais ininterruptas. Na grande maioria pode ser considerado com relação à disposição de unidades uniformemente contínuas, sequenciais, iguais ou semelhantes, e ainda, com alternância de elementos como valores de diferentes intensidades. O ritmo pode ocorrer pelas propriedades formais do objeto.</p>	
<p>Passividade</p> <p>É definida pelo estado natural de um ser que sofre uma ação sem reagir. Pode-se considerar como passiva uma composição em que apresente um equilíbrio absoluto, em que as forças visuais se encontrem em repouso, imóveis, sem reproduzir ou causar sensação de movimento.</p>	
<p>Proporção</p> <p>A proporção é perceptiva sempre quando há uma comparação entre dois ou mais elementos.</p>	

(Continua)

Quadro 7 - Resumo das categorias fundamentais da *Gestalt* (continuação)

<p>Proporção e escala</p>	
<p>A relação entre os objetos, grande ou pequeno, claro ou escuro, pesado ou leve etc. sempre comparativamente a outro elemento próximo ao campo visual ou nas partes que compõem um objeto, é um meio para demonstrar realisticamente as relações existente entre eles. A escala sempre vai estabelecer uma certa proporção entre os referidos elementos ou categorias, a exemplo as escalas dimensionais, 1:1, 1:10, 1:20 etc.</p>	
<p>Agudeza</p>	
<p>Essa característica é predominante em organizações formais geométricas, está relacionada a contornos retos, precisos, de formas pontiagudas, rígidas, penetrantes e cortantes dos objetos. A agudeza reproduz uma sensação de tensão e até uma certa agressividade formal.</p>	

Fonte: FILHO, 2009, p.51-73 (Adaptado pelo autor).

5 METODOLOGIA

A pesquisa, de caráter metodológico exploratório, foi realizada em duas etapas. A primeira consistiu no levantamento bibliográfico com foco na conceituação, aplicações e relações entre grid e leis da *Gestalt*. A segunda etapa, apresentada a seguir, consiste na comparação entre os conceitos levantados na etapa anterior e a os dados observados e catalogados a partir do estudo de três HQs, delimitadas a seguir. Com base nisso, propõe-se uma estrutura de caracterização das soluções, além da formulação de proposições para formas de atuação do profissional que atua na composição de quadros das HQs.

O pressuposto desta metodologia é possibilitar, pela análise de casos, uma base para investigações posteriores (GIL, 1995). Não se propondo, de forma alguma, no estabelecimento de validade universal, mas na possibilidade de estabelecimento de um modelo de comportamento do fenômeno estudado.

5.1 Análise das obras

Serão analisados os primeiros capítulos de três obras distintas, concebidas em três continentes diferentes, que são: ‘Watchmen – Edição definitiva’ (2009), Alan Moore e Dave Gibbons (Estados Unidos); ‘Incal – Integral’ (2011), Alejandro Jodorowsky e Moebius (França) e, ‘Ghost in the Shell’ (1991), Shirow Masamune, (Japão). A escolha das obras deu-se com base na repercussão que cada uma teve na área. Como únicas, elas mudaram ou influenciaram a forma de como nós vemos ou concebemos os quadrinhos. As publicações foram escolhidas também sob a perspectiva de demonstrar se cada continente tem uma forma de criar ou compor os quadrinhos, através dos autores delas.

Para a análise, serão observadas apenas as páginas quadrinizadas dos primeiros capítulos, examinadas sobre três categorias: quanto à **composição** das páginas, o uso do grid e sua classificação; quanto às categorias da *Gestalt*; quanto á **narrativa** - subdivididas em: diálogo, que diz respeito à conversa entre personagens; ação, toda atividade realizada por personagens; contemplação, ato dos personagens de refletir observando um determinado local ou caminhando e, narrador, que se refere à narração ou explicação de determinado fato em terceira pessoa, onipresente à situação. Subcategorias observadas pelo autor do projeto de

estudo, com base na experiência de leitor, a partir da qual constatou a predominância das subcategorias ao longo da narrativa.

A análise será demonstrada através de uma tabela descritiva (ANEXO A), que identifica cada categoria por página, observando se há ou não possíveis relações entre elas, objetivando, assim, mostrar a possível utilização do grid e da *Gestalt* como ferramenta na construção de uma narrativa de história em quadrinhos.

5.1.2 Watchmen – Edição Definitiva

‘Watchmen – Edição Definitiva’ contém 464 páginas, sua trama foi dividida em 12 capítulos sendo nove capítulos com 28 páginas, um com 26 páginas e um com 32 páginas, totalizando um corpo de 310 páginas quadrinizadas. As demais páginas são: capa e contracapa, folhas de rosto, capas de capítulos e páginas textuais ilustradas.

Com 26 páginas no primeiro capítulo, observou-se 15 composições distintas, (ANEXOS B), as quais seguem um grid modular de nove quadros (3x3) e que diferem entre si no tamanho dos quadros dentro do grid. As composições variam de simétrico - 9 composições, a assimétrico - 17 composições (FIGURA 69).

Figura 69 – Página à direita, simétrica. À esquerda, assimétrica



Fonte: MOORE; GIIBOONS, 2009, p. 4 e 24

Constata-se também que o grid modular é alterado ou desconstruído, quando o autor necessita de: inserção de título; pequena citação no final do capítulo; características formais de personagens (gordo, magro, alto, baixo) (FIGURA 70).

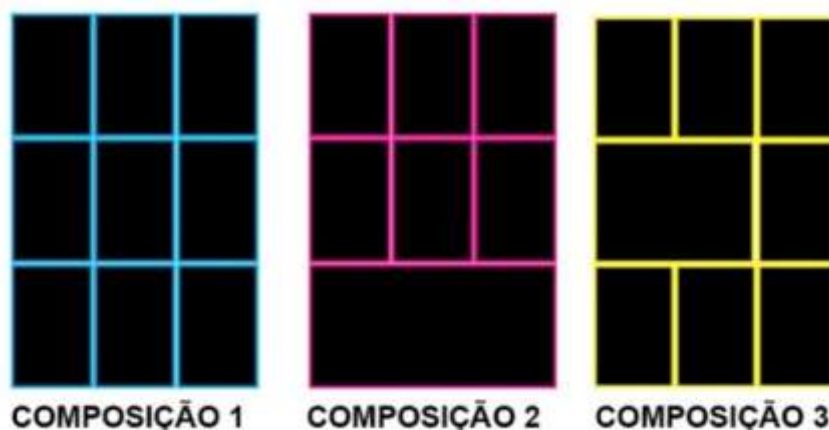
Figura 70 – Páginas que quebram o grid



Fonte: MOORE; GIBBONS, 2009, p. 6, 26 e 20. Adaptado pelo autor.

Observando o conjunto de *tumblrs* do primeiro capítulo de ‘Watchmen’ é possível afirmar que, no aspecto da diagramaticidade, a maior parte da obra é dinâmica, pois suas composições variam constantemente página a página, ainda que, em alguns momentos, apresentem quebra de ritmo, repetindo composições em sequência, como observado nas páginas 15 e 16, 21 a 23 (ANEXO C).

A composição da página 4 representa o grid basilar da obra, e que se repete nove vezes neste capítulo (TABELA 1). Observou-se que seu uso em relação à narrativa é equilibrado entre diálogo e ação, constatando que mesmo sendo indicada para uma composição de características monótonas, ela também foi usada para narrativa mais dinâmica, a ação. Observou-se o uso repetido de outras duas composições no capítulo (FIGURA 71). Quanto à narrativa do capítulo, nota-se a predominância do diálogo observado 12 vezes nas páginas; seguido por ação, 10 vezes; contemplação, três vezes e, narrador, uma vez (ANEXO D).

Figura 71– Três composições que se repetem

Fonte: Adaptado pelo autor

Tabela 1 – Composições que se repetem e sua relação com a narrativa

COMPOSIÇÃO	NARRATIVA		
	Ação	Díálogo	Narrador
1	5	4	-
2	-	2	-
3	1	-	1

Fonte: Próprio autor

A *Gestalt* observada nas páginas do primeiro capítulo varia entre duas categorias: *equilibrada*, quando mantém os quadros dentro da grid modular e, *contraste*, quando varia o tamanho dos quadros dentro do grid. A primeira caracteriza-se como uma composição simétrica, o tamanho dos requadros são iguais, os eixos horizontais e verticais estão em harmonia. A segunda, mais dinâmica, tem requadros com variação de tamanho, vertical e horizontal, mas mantendo-se dentro da grid basilar (FIGURA 72). Em relação à narrativa, observou o uso do contraste nas composições para representar o diálogo, que é o estilo narrativo de maior predominância no capítulo. Para a ação, usou-se tanto o contraste quanto o equilíbrio nas composições (TABELA 2).

Figura 72 – À direita, composição *Gestalt* de equilíbrio, à esquerda composição de *Gestalt* de contraste



Fonte: MOORE; GIBBONS, 2009, p. 7 e 3

Tabela 2 – Narrativa do capítulo e a *Gestalt* utilizada

NARRATIVA	GESTALT	
	Contraste (Proporção)	Equilíbrio (simetria)
Ação	5	5
Dialogo	8	4
Contemplação	3	-
Narrador	1	-

Fonte: Próprio autor

5.1.3 Ghost in the shell

O mangá possui 350 páginas, no formato 24x16,5 cm, divididas em onze capítulos. São analisados o prólogo, com oito páginas e, o capítulo um, de 40 páginas, somando-se assim 48 páginas, incluindo também, uma página dupla e uma página capa de capítulo.

As páginas mantêm a leitura oriental do mangá, da direita para a esquerda. Há o predomínio de desconstrução ótica espontânea de grid modular, na composição das páginas (ANEXO H). Apenas as páginas 14 e 44 quebram essa composição apresentando colagem (sobreposição) de quadros nas suas páginas (FIGURA 73). Outra característica percebida é a divisão das páginas em tiras horizontais, ora por duas, três (essa com maior incidência) ou mais tiras, apenas a página 18 não entra nessa classificação devido, a sua divisão vertical dos quadros (TABELA 3).

Figura 73 – Páginas 14 e 44 apresentam sobreposição de quadros



Fonte: MASAMUNE, 1991, p.14 e 44

Tabela 3 - Quantidade de faixa por página

Faixas		
Duas	Três	Quatro
6	34	4

Fonte: Próprio autor

Observando os *trumbnails*, verifica-se um conjunto de páginas extremamente dinâmico, sem nenhuma repetição de composições e com grande variação dos tamanhos dos

requadros, tornando o hiperrequadro um contêiner de fragmentos, pequenos pedaços de requadros organizados no espaço. Requadros que na maior parte do capítulo tomam formas irregulares, mas mantendo-se no espaço predeterminado da prancha. As páginas 19 e 31 apresentam a maior quantidade de requadros em relação as demais, dez requadros cada (FIGURA 74). As páginas que apresentam a colagem na sua composição, 44 e 14 representam momentos de interferência na narrativa.

Figura 74 – As páginas 19 e 31, contém a maior quantidade de quadros



Fonte: MASAMUNE, 1991, p.19 e 31

No que diz respeito à narrativa, o prólogo e o primeiro capítulo de ‘Ghost in the shell’, mantêm-se num ritmo balanceado entre diálogo e ação, 25 páginas utilizam o diálogo na narrativa, 20 para ação e duas vezes para narrador. Em relação à divisão das páginas por faixas e narrativa, a análise demonstra, em maior incidência, que o autor dividiu as páginas em três faixas 20 vezes para páginas que apresentam a narrativa diálogo e, 14, para páginas que apresentam ação, como demonstra a TABELA 4 e demais relações. As páginas 19 e 31, as mais fragmentadas em relação à quantidade de requadros, são divididas em três faixas, e representam respectivamente a narrativa ação em seu enredo.

Tabela 4 – Narrativa do capítulo em relação a Composição das páginas por faixas de quadro

Narrativa	Faixas		
	Duas	Três	Quatro
Dialogo	1	20	2
Ação	4	14	2
Narrador	1	-	-

Fonte: Próprio autor

Quanto à *Gestalt* na disposição dos quadros, as páginas apresentam de forma predominante o contraste por proporção e escala seguido pela desarmonia. De grid desconstruído, a disposição dos quadros é intuitiva, com grandes e pequenos requadros no mesmo hiperrequadro, apresentando grandes contrastes de planos, assim como nas páginas que não apresentam nenhuma harmonia nos eixos verticais ou horizontais (desarmonia) (FIGURA 75). A relação entre a *Gestalt* e a narrativa apresenta-se da seguinte forma, predominantemente o diálogo utiliza as páginas com *Gestalt* de contraste assim como a ação. A desarmonia na composição foi utilizada principalmente na narrativa ação (TABELA 5).

Figura 75 - Página a esquerda *Gestalt* de contraste, à direita *Gestalt* de desarmonia



Fonte: MASAMUNE, 1991, p. 33 e 37

Tabela 5 – Narrativa do capítulo e a *Gestalt* utilizada

Narrativa	Gestalt nas páginas	
	Proporção e escala	Desarmonia
Narrador	2	
Diálogo	21	4
Ação	14	7
Total	36	11

Fonte: Próprio autor

5.1.4 Incal - Integral

‘Incal - Integral’ possui 310 páginas, no formato 26 x 10 cm, divididas em 6 capítulos. Analisa-se o capítulo 1 - *Incal negro* - de 43 páginas, obedecendo à contagem do original do autor. Quanto à composição das páginas, não é constatada um grid basilar, mas sim, duas construções de grid no capítulo, a modular e a desconstruída, essa ora sob a ótica espontânea de grid modular, ora com colagem (sobreposição de requadros). Observou-se a maior evidência do uso de uma composição desconstruída, por ótica espontânea de grid modular (TABELA 6). Constituindo, assim, um capítulo de páginas assimétricas de ritmo constante (ANEXO F).

Tabela 6 – Grid utilizada no capítulo

Grid	Repetições
Modular	3
Ótica espontânea de grid modular	36
Ótica espontânea de grid modular com colagem	3

Fonte: Próprio autor

Nas páginas que o autor usou a desconstrução ótica espontânea de grid modular com colagem, destacou cenas ou *closes* em determinados personagens, de forma que elas aparecessem em primeiro plano em relação ao resto dos quadros, transmitindo aspecto de camadas na página (FIGURA 76).

Figura 76 – Páginas com composição ótica espontânea de grid modular com colagem



Fonte: JODOROWSKY, 2011, p. 16 e 25

Outra característica observada quanto à construção das páginas é que há uma divisão horizontal na maioria delas, em duas, três ou mais faixas horizontais de quadros. Sendo que 27 vezes o autor dividiu as páginas em três faixas horizontais, em sete vezes dividiu as páginas em duas partes e cinco vezes dividiu as páginas em mais de três faixas horizontais (TABELA 7).

Tabela 7 – Narrativa e a divisão da página por faixa de quadros

Narrativa	Faixas		
	Duas	Três	Três ou mais
Ação	2	7	2
Diálogo	5	20	3
Total	7	27	5

Fonte: Próprio autor

Quanto à narrativa, o capítulo é majoritariamente desenvolvido com diálogo, verificado 29 vezes nas páginas, seguido posteriormente pela ação, 13 vezes. No que concerne à relação entre narrativa e a construção das páginas, pode-se verificar a seguinte relação: que a construção sob a ótica espontânea de grid modular foi utilizada 25 vezes para a narrativa diálogo, seguindo as demais evidências (TABELA 8). De forma contraditória, o grid modular de aspecto monótono, foi usado para narrativa ação.

Tabela 8 – Grids utilizadas, suas repetições no capítulo e a narrativa correspondente

Grid	Repetições	Narrativa	
		Ação	Diálogo
Modular	3	2	1
Ótica espontânea de grid modular	36	11	25
Ótica espontânea de grid modular com colagem	3	1	2

Fonte: Próprio autor

Na observação da *Gestalt*, constata-se o contraste de proporção e escala na maior parte das páginas, seguido de contraste vertical horizontal, equilíbrio simetria e desarmonia (TABELA 9) nota-se os dados quantitativos e a relação da *Gestalt* com a narrativa das páginas (FIGURA 77).

Figura 77 – Três tipos de *Gestalt* observada: à esquerda, equilíbrio por simetria; ao centro, contraste proporção e escala; à direita, contraste horizontal e vertical.



Fonte: JODOROWSKY, 2011, p. 8, 16 e 22

Tabela 9 – *Gestalt* observada e narrativa correspondente

<i>Gestalt</i>	Narrativa		Total
	Diálogo	Ação	
Contraste - proporção e escala	30	13	33
Contraste - vertical horizontal	3	1	4
Equilíbrio -simetria	2	1	3
Desarmonia	3	-	3

Fonte: Próprio autor

Outra observação perene em relação à composição que usa o contraste de proporção e escala verifica-se no quadro maior. Há a presença de cenas com grandes planos arquitetônicos ou cenas com muitos detalhes, de forma que estas passem a ganhar peso ou maior destaque na página. Outra observação é que existem requadros extremamente horizontais que vão de uma extremidade à outra do hiperrequadro, contingenciando cenas de movimento sequencial, quase uma animação (FIGURA 78).

Figura 78 – Páginas com requadros nos limites do hiperrequadros



Fonte: JODOROWSKY, 2011, p. 35 e 37

5.2 Proposição

Construir uma narrativa em quadrinhos requer minimamente uma estratégia no desenvolvimento, como fez Dave Gibbons em ‘Watchmen – edição definitiva’ (2009), ao rascunhar as composições das páginas e analisar os o ritmo de leitura (GIBBONS, 2009, p. 29). Assim como observa Samara (2007, p. 24) ao referir-se sobre a relevância do planejamento realizado por meio do grid para a organização de elementos numa publicação. Nesse contexto Ambrose e Harris (2009, p. 34) também consideram a importância das composições das páginas, a relação dos elementos, o planejamento, o ritmo, para manter o interesse do leitor;

conceito também amparado por Eisner (2008, p. 55) que afirma que a retenção, obtida através da organização das imagens, é um dos pilares para prender a atenção do leitor à publicação.

Habitualmente, elaborar uma página de HQ é de responsabilidade do autor/desenhista. Compor os quadros dentro do espaço, escolher os tamanhos e quantidade de acordo, ou não, com a narrativa; somada à experiência criativa, pode ser uma tarefa feita de forma arbitrária ou pode conter um sentido subjacente. Diante desse arcabouço, e das referidas análises das 117 páginas de três obras distintas, pode-se constatar que:

1) **Estrutura do hiperrequado** - É possível elaborar a composição das páginas de uma HQ dentro de um grid modular, como visto em ‘Watchmen – edição definitiva’ (2009). A variação das composições e conexões entre os quadros se adequam ao grid, tomando atenção à repetição das composições, para não deixar a publicação monótona;

2) **A Gestalt**, quando aplicada em paralelo à narrativa, torna-se excelente ferramenta de construção visual na mão do autor/desenhista. Observado nas páginas de ação em ‘Ghost in the Shell’ (1991), que usou da desarmonia dos quadros para refletir a narrativa. O mesmo recurso usado por Guido Crepax (1999-2003), citado por Groensteen (2015, p.59). Em ‘Incal – Integral’ (2011), utilizou-se o contraste de proporção e escala para favorecer requadros para cenas de grandes planos e, em ‘Watchmen – edição definitiva’ (2009), usou-se a composição de *Gestalt* equilibrada para momentos de diálogo em sua narrativa;

3) **O grid como conceito**. Nas três obras, o grid esteve paralelo ao conceito de cada HQ. Em ‘Watchmen – edição definitiva’ (2009), de forma planejada optou-se por um grid modular, no intuito de fazer uma analogia às composições de páginas dos quadrinhos de super-heróis da década de 60, que mantinham o padrão de 9 quadros por página (GIBBONS, 2009, p. 29). Já em ‘Incal – Integral’ (2011), uma aventura futurística que se passa num mundo alienígena caótico, observou-se duas construções de grid: por composição ótica espontânea de grid modular, no qual os arranjos dos quadros são dispostos de maneira intuitiva e variada; e, outra modular de forma mais simétrica. O mesmo grid de composição ótica espontânea é utilizado no mangá ‘Ghost in the shell’ (1991), outra aventura futurística, que retrata uma guerra cibernética contra ciberterroristas.

4) **Contradição como aliado**. É possível também usar a negação entre as categorias (grid, *Gestalt*) em favor da narrativa, como citou Groensteen (2015, p. 60), segundo o qual, a

relação do conteúdo com o todo – a prancha final que contém a relação formal dos requadros no layout, pode sugerir interpretações como a ironia e a negação. Essa última é observada em ‘Watchmen – edição definitiva’ (2009), quando o autor representou cenas de ação na composição simétrica. A mesma negação é percebida em ‘Ghost in the shell’ (1991), que utiliza a desarmonia dos quadros para a narrativa do diálogo.

5) **O ritmo das páginas em relação à narrativa.** Nos primeiros capítulos das três obras analisadas, o ritmo das composições manteve-se constante, mas não em harmonia com a narrativa. Isso ficou claro, por exemplo, na quebra de ritmo narrativo ou a alternância de páginas de ação para diálogo. Observou-se que o mesmo conceito de composição utilizada para narrativa de ação, era utilizado em diálogo e vice-versa.

6) **Quadros.** As relações entre os quadros e o conteúdo beneficiam-se com um grid planejado. Em ‘Incal – Integral’ (2011), os requadros horizontais que vão às extremidades do hiperrequadro contingenciam imagens extremamente horizontais, planos cheios de movimento. As colagens aplicadas no grid de ótica espontânea destacam cenas e personagens de forma que o hiperrequadro apareça em planos ou camadas. Em ‘Watchmen – edição definitiva’ (2009) a alteração do grid beneficiou a apresentação do personagem Mr. Marratan ao leitor. Ele surge num quadro vertical que toma maior parte da página, e sua relação com os demais quadros determina o tamanho do personagem em relação aos outros.

7) **Divisão do hiperrequadro.** Outro aspecto feito nas análises é a construção das composições por faixas horizontais de quadros, um aspecto da evolução dos quadrinhos moderno. As três obras utilizaram, em grande maioria, três faixas de quadros na composição de suas páginas. Faixas que abrigam variadas quantidades de requadros que, da mesma forma, pode-se aferir os conceitos da *Gestalt* e grid na sua elaboração.

Através dessas constatações pode-se afirmar que, na elaboração de uma HQ, o autor/artista pode fazer uso de um grid predeterminado que se alie ao conceito geral da história. Para manipular a importância de cada quadro ou da página e, o ritmo da obra, pode-se recorrer à *Gestalt* para ampliar o sentido da composição, em acordo, ou detrimento, à narrativa, decisão a cargo do autor.

Este estudo não se limita a buscar regras ou fórmulas para a composição de layout de quadros para as HQs, mas sim, na busca, através da análise, de demonstração de ocorrências,

de forma a enquadrá-las na literatura especializada, para então propor sugestões para a elaboração e execução de composições de páginas para as histórias em quadrinhos, de forma a beneficiá-las agregando estratégias que vão além dos textos e imagens.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa, elaborada a partir da observação do primeiro capítulo de três obras, propositalmente escolhidas entre autores de continentes distintos, teve como primeira finalidade tentar aferir alguma peculiaridade de composição de layout relacionada às escolas de produção de seus autores. Aspectos que foram notados apenas de forma mais visível, no formato irregular dos quadros em ‘Ghost in the Shell’ (1991) em relação às demais obras. No que concerne às composições de páginas, as três obras se mantiveram distintas, mais sem nenhum aspecto peculiar de destaque.

O estudo teve como primeiro processo, o levantamento das composições por capítulo, sua repetição ou não durante a narrativa, a classificação do grid usado e, posteriormente, a observação da narrativa abordada por página e a *Gestalt* aplicada nessas, todas registradas numa tabela com os dados quantitativos.

De acordo com as informações o estudo relacionou o uso do grid na narrativa, para compreender se seus aspectos conceituais entravam em acordo ou em contradição com o conceito da obra. Como resultado aferiu-se que as três obras escolheram o grid de acordo com o seu conceito geral, mas, em relação à *Gestalt*, notou-se o pouco aproveitamento por parte dos autores. Observou-se que ela foi aplicada apenas como fomentador de ritmo nas páginas, utilizada minimamente como conceito aliado à narrativa.

Com isso, pode-se depreender que, ao elaborar uma HQ, para que essa tenha sentido intrínseco e narrativa enriquecida, é de suma importância o planejamento, a partir da escolha do grid a ser usado e, da disposição dos quadros de acordo com o sentido da narrativa. Não se pode constatar se as evidências percebidas sobre o uso não convencional da *Gestalt* nas composições, em relação à narrativa, foram elaboradas de forma proposital, ou mesmo arbitrária, devido à falta de literatura sobre os bastidores de seu processo de elaboração. Apenas ‘Watchmen – edição definitiva’ (2009) foi encontrada literatura que comentasse o processo de criação da obra, mas não menciona a *Gestalt* em suas composições.

Sobre o aspecto da narrativa, reconhece-se que não houve aprofundamento, com referidos estudiosos sobre as classificações das narrativas dentro das HQs analisadas. O estudo limitou-se a quatro aspectos narrativos baseados no escopo de leitor do pesquisador. Para

próximas etapas, a pesquisa utilizará uma abordagem mais precisa, com estudos ou pesquisas na área, como a Narratologia, solidificando assim, a relação entre classificação da narrativa e o uso das composições.

Por fim, é interessante observar que tanto para peças em design gráfico, como um cartaz, uma revista, jornal etc., quanto para as páginas de uma HQ, levanta-se uma série de questionamentos em comum no que se compreende sobre a composição da página, mais precisamente nesse último caso, sobre o arranjo dos quadros.

Dentro disso, não raro serão levantados questionamentos de bases conceituais e estruturais, como: Qual o melhor grid para representar uma HQ? Ele atende a quantidade de conteúdo que se precisa? Quando é necessário dar sentido ao arranjo dos quadros? Visualmente, qual melhor composição para dar destaque a um quadrinho na página? Questionamentos levantados no decorrer desta pesquisa, mas que não puderam ser depreendidos completamente nesse primeiro estudo. Situação semelhante à vivência de leitura da HQs, quando de forma alguma se percebe todos os detalhes da história já na primeira leitura, se é que se consegue isso algum dia..

REFERÊNCIAS

- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design Básico: Grid**. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- AZZARELLO, Brain. **Coringa**. São Paulo: Panini Comics, 2009.
- CAGNIN, Antônio Luiz. **Os quadrinhos um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica**. São Paulo: Criativo, 2014.
- CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.
- _____. **O Design brasileiro antes do design: aspectos da história gráfica, 1870-1960**. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- _____. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Blucher, 2008.
- CALDAS, Aulete. **Dicionário Caldas Aulete da língua portuguesa – edição de bolso**. São Paulo: L&PM, 2007.
- DE CAMPOS, Rogério. **Imageria o nascimento das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Veneta, 2015
- DE MOYA, Alvaro. **Shazam!**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1997.
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2015.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. 2. ed. São Paulo: Devir, 2008.
- _____. **Quadrinhos e arte sequencial**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- GIBBONS, Dave. **Os bastidores de Wachtmen**. São Paulo: Aleph, 2009.
- GIL, Antônio Carlos. **Técnicas de Pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1995.
- GOIDANICH, Hiron Cardoso; KLEINERT, André. **Enciclopédia dos quadrinhos**. Porto Alegre: L&M, 2014.
- GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma**. 9. ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2009.
- GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.

- HURLBURT, Allen. **Layout o design da página impressa**. São Paulo: Nobel, 1999.
- JODOROWSKY, Alejandro. **Incal Integral**. São Paulo: Devir, 2011.
- KIDOUTAI, Koukaku. **Ghost in the shell**. São Paulo: Editora JBC, 2016.
- KING, Stephen. **A torre negra: A batalha da colina de Jericó**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2013.
- LUCCHETTI, Marco Aurélio. **Desnudando Valentina**. São Paulo: Opera Graphica, 2005.
- LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- LUPTON, Ellen; MILLER, J. Aboott. **Abc da Bauhaus e a teoria do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.
- LUPTON, Ellen. **Design escrita e pesquisa**. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- MACCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2008.
- _____. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.
- _____. **Reinventando dos quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2006.
- MCCARTHY, David. **Arte pop**. São Paulo: Cosac Naify, 2002.
- MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. **História do design gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2009.
- MELO, Chico Homem de; RAMOS, Elaine (Orgs.). **Linha do tempo do design gráfico no Brasil**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. **Wachtmen: edição definitiva**. São Paulo: Panini Books, 2009.
- POYNOR, Rick. **Abaixo as regras: design gráfico e pós modernismo**. Porto Alegre: Bookman, 2010.
- PIERCE, Charles Sanders. **Semiótica e Filosofia**. São Paulo: Cultrix, 1972.
- RAMOS, Paulo. **Leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2016.
- RODRIGUES, Carlos. **1ª Jornadas internacionais de história em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2013.

SAMARA, Timothy. **Grid:** construção e desconstrução. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

SILVA, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe. **O quadro dos quadrinhos.** Rio de Janeiro: Editora Multifoco, 2010.

THOMPSON, Craig. **Habibi.** São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2002.

TONDREAU, Beth. **Criar grids:** 100 fundamentos de layout. São Paulo: Editora Blucher, 2009.

TSCHICHOLD, Jean. **Tipografia elementar.** São Paulo: Altamira Editorial, 2007

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Elísio Roberto dos. **A Linguagem dos Quadrinhos.** São Paulo: Criativo, 2015.

ANEXOS

ANEXO A – Modelo de tabela para análise das páginas

PÁGINA	NARRATIVA	GRID	GESTALT	TIRAS
P01				
P02				
P03				
P04				
P05				
P06				
P07				
P08				
P09				
P10				
P11				
P12				
P13				
P14				
P15				
P16				
P17				
P18				
P19				
P20				
P21				
P22				
P23				
P24				
P25				
P26				
P27				
P28				
P29				
P30				
P31				
P32				
P33				
P34				
P35				
P36				
P37				
P38				
P39				
P40				
P41				
P42				
P43				
P44				
p.45				
p.46				
p.47				
....				

ANEXO B – *Thumbnails* das páginas de Watchmen - Edição definitiva (2011), de 1 a 26



p.21



p.22



p.23



p.24



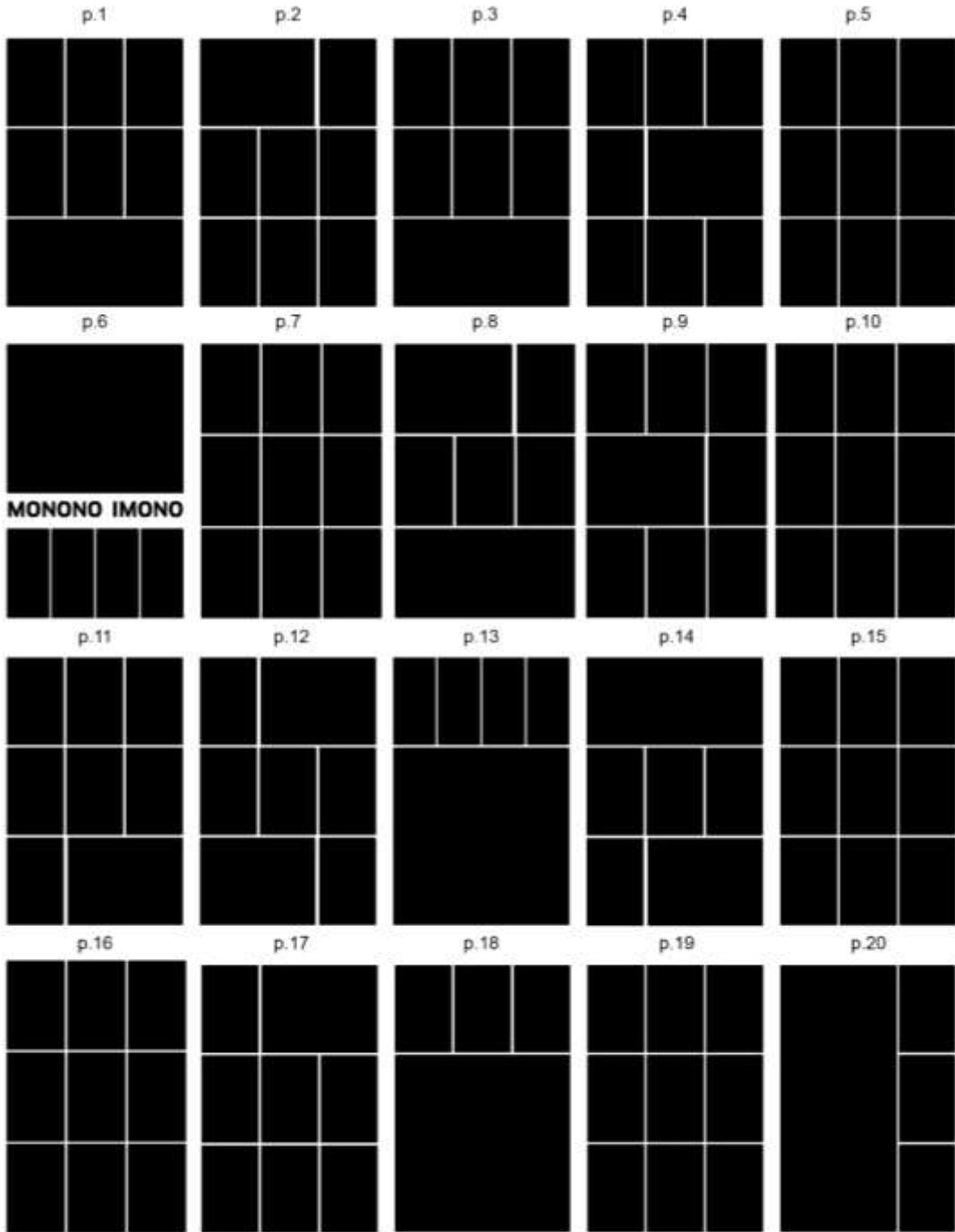
p.25



p.26



ANEXO C – *Thumbnails* das composições de ‘Watchmen - Edição definitiva’ (2011),
páginas 1 a 26



p.21	p.22	p.23	p.24	p.25
[Redacted]	[Redacted]	[Redacted]	[Redacted]	[Redacted]
[Redacted]	[Redacted]	[Redacted]	[Redacted]	[Redacted]
[Redacted]	[Redacted]	[Redacted]	[Redacted]	[Redacted]
p.26				
[Redacted]				
[Redacted]				
[Redacted]				

ANEXO D – Quadro qualitativo e quantitativo das composições de ‘Watchmen - Edição definitiva’ (2011), páginas 1 a 26

PÁGINA	NARRATIVA	GRID	GESTALT	TIRAS
P.01	Narrador	Modular <small>(segue em todas as páginas)</small>	Contraste prop. e escala	3
P.02	Ação		Contraste prop. e escala	3
P.03	Ação		Contraste prop. e escala	3
P.04	Ação		Contraste prop. e escala	3
P.05	Ação		Equilíbrio simetria	3
P.06	Ação		Contraste prop. e escala	2
P.07	Ação		Equilíbrio simetria	3
P.08	Ação		Contraste prop. e escala	3
P.09	Diálogo		Contraste prop. e escala	3
P.10	Ação		Equilíbrio simetria	3
P.11	Diálogo		Contraste prop. e escala	3
P.12	Diálogo		Contraste prop. e escala	3
P.13	Contemplação		Contraste prop. e escala	2
P.14	Contemplação		Contraste prop. e escala	3
P.15	Diálogo		Equilíbrio simetria	3
P.16	Ação		Equilíbrio simetria	3
P.17	Diálogo		Contraste prop. e escala	3
P.18	Diálogo		Contraste prop. e escala	2
P.19	Ação		Equilíbrio simetria	3
P.20	Diálogo		Contraste prop. e escala	-
P.21	Diálogo		Equilíbrio simetria	3
P.22	Diálogo		Equilíbrio simetria	3
P.23	Diálogo		Equilíbrio simetria	3
P.24	Contemplação		Contraste prop. e escala	3
P.25	Diálogo		Contraste prop. e escala	3
P.26	Diálogo		Contraste prop. e escala	3

ANEXO E – *Thumbnails* das páginas de INCAL - Integral (2011) de 01 a 44



p.25



p.26



p.27



p.28



p.29



p.30



p.31



p.32



p.33



p.34



p.35



p.36



p.37



p.38



p.39



p.40



p.41



p.42



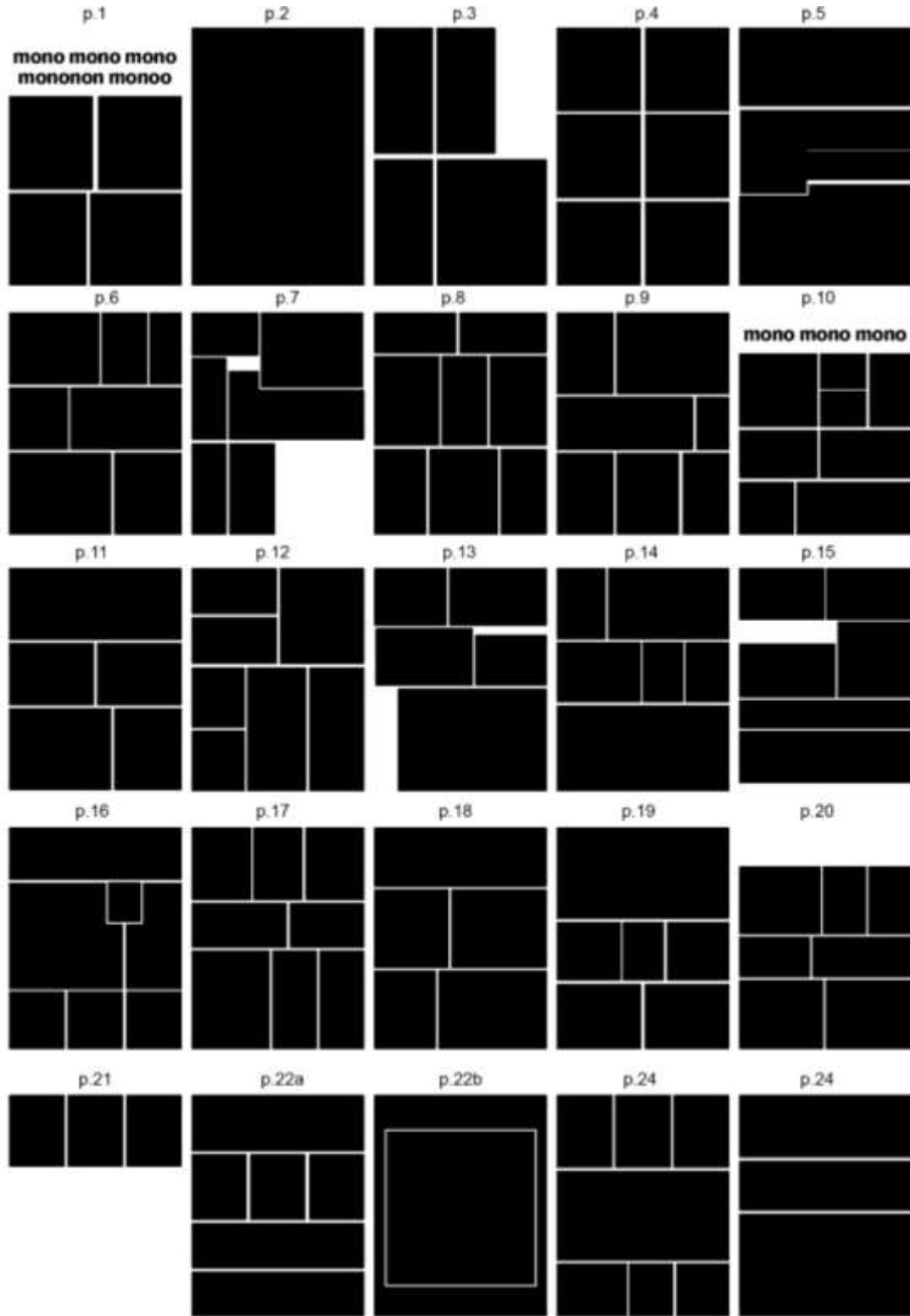
p.43

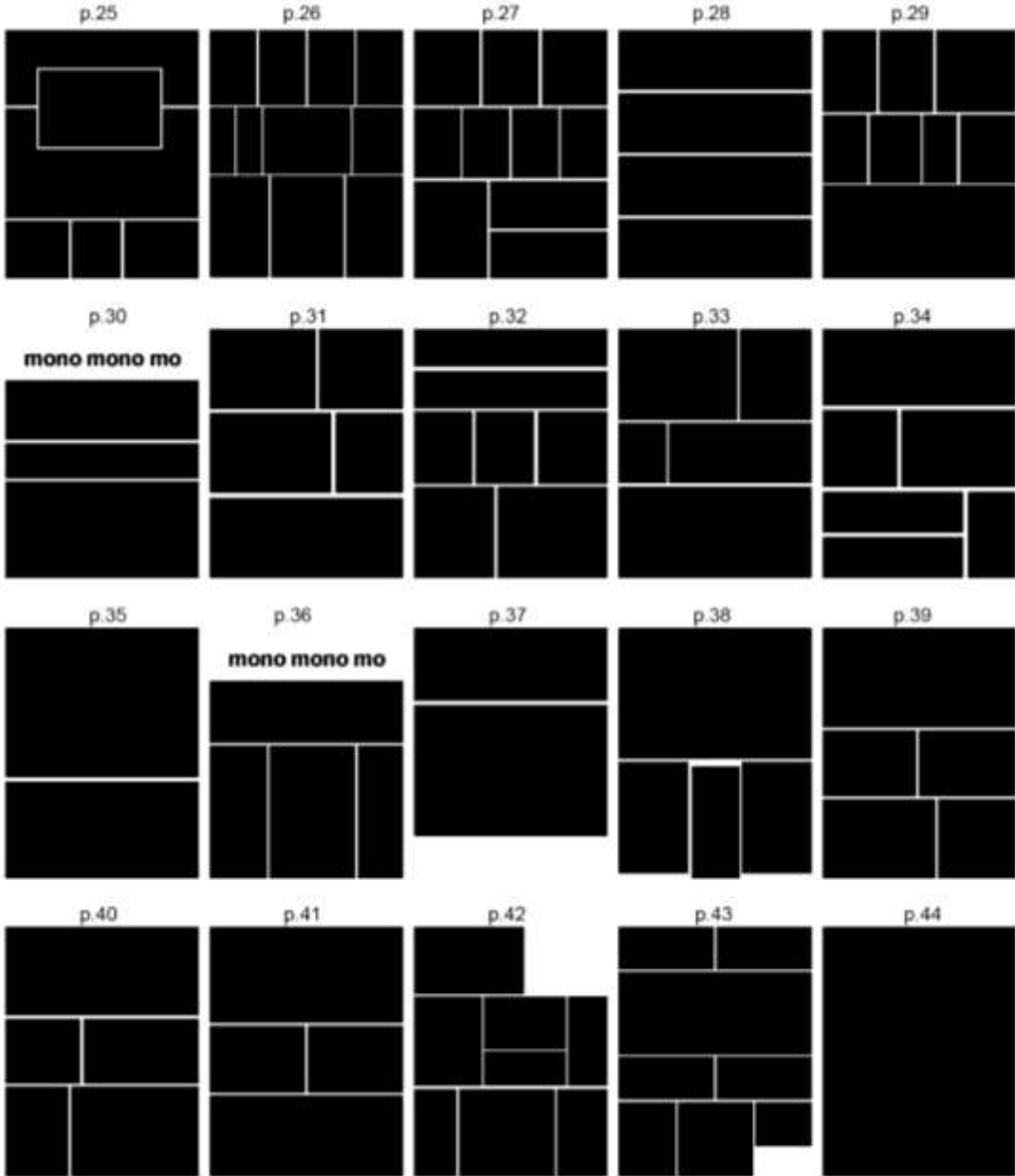


p.44



ANEXO F – *Thumbnails* das composições de ‘INCAL – Integral’ (2011), páginas 01 a 44





ANEXO G – Quadro qualitativo e quantitativo das composições de ‘INCAL – Integral’
(2011), páginas 01 a 44

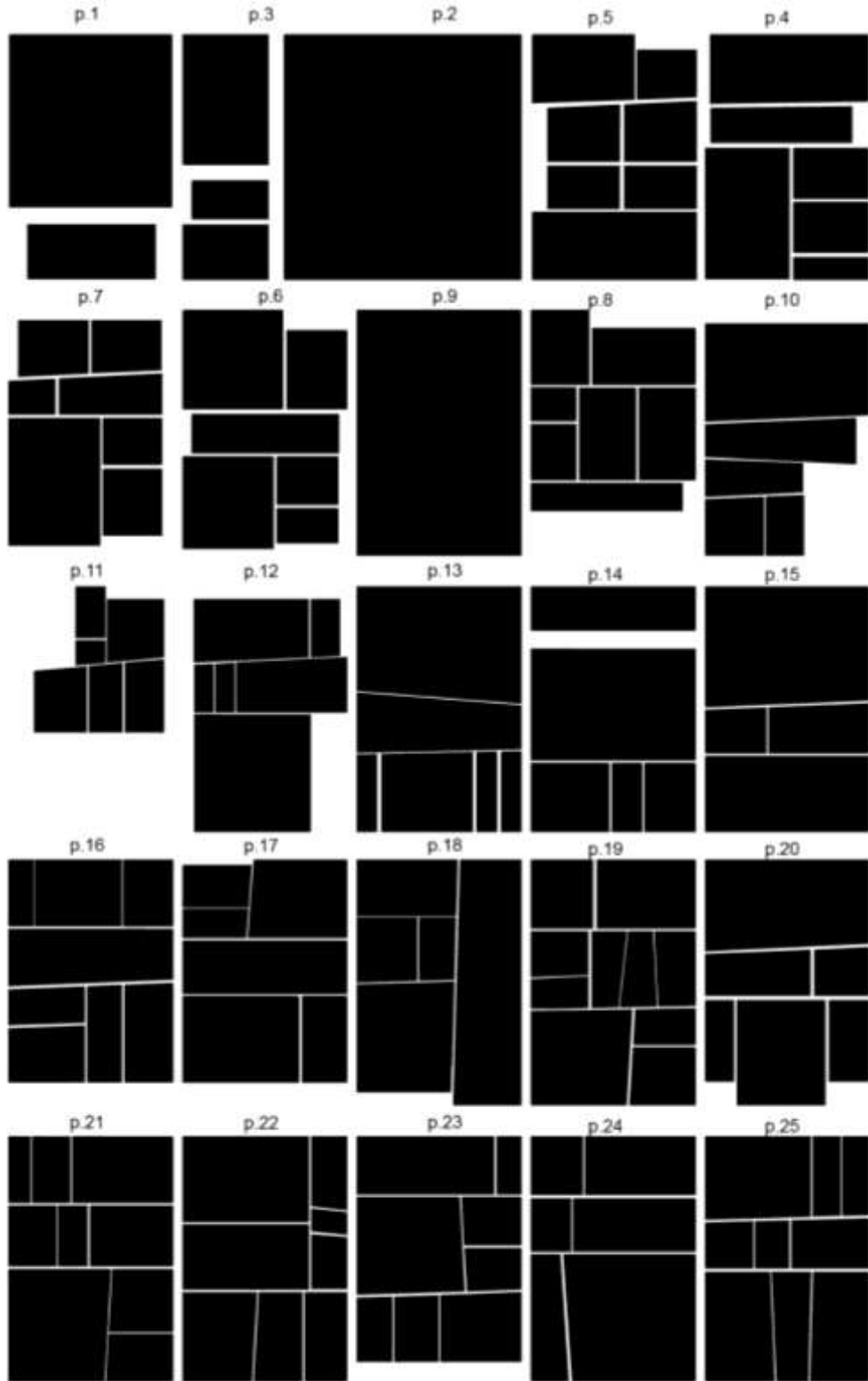
PÁGINA	NARRATIVA	GRID	GESTALT	
p.01	ação	composição modular	equilíbrio simetria	2
p.02	ação	-	-	-
p.03	ação	composição modular	contraste prop. e escala	2
p.04	diálogo	composição modular	equilíbrio simetria	3
p.05	diálogo	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	3
p.06	ação	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	3
p.07	diálogo	composição ótica esp. de grid modular	desarmonia irregularidade	3
p.08	diálogo	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	3
p.09	diálogo	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	3
p.10	ação	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	3
p.11	ação	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	3
p.12	diálogo	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	2
p.13	diálogo	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	3
p.14	ação	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	3
p.15	diálogo	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	5
p.16	diálogo	comp. ótica esp. de grid modular com colagem	contraste prop. e escala	3
p.17	ação	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	3
p.18	ação	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	3
p.19	diálogo	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	3
p.20	diálogo	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	3
p.21	diálogo	composição ótica esp. de grid modular	equilíbrio simetria	1
p.22	diálogo	composição ótica esp. de grid modular	contraste hor. x vertical	4
p.22	diálogo	comp. ótica esp. de grid modular com colagem	desarmonia irregularidade	-
p.23	ação	composição ótica esp. de grid modular	contraste hor. x vertical	3
p.24	diálogo	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	3
p.25	diálogo	comp. ótica esp. de grid modular com colagem	desarmonia irregularidade	3
p.26	diálogo	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	3
p.27	diálogo	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	3
p.28	diálogo	composição ótica esp. de grid modular	contraste hor. x vertical	4
p.29	diálogo	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	3
p.30	diálogo	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	3
p.31	diálogo	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	3
p.32	ação	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	4
p.33	diálogo	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	3
p.34	diálogo	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	3
p.35	diálogo	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	2
p.36	diálogo	composição ótica esp. de grid modular	contraste hor. x vert.	2
p.37	diálogo	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	2
p.38	diálogo	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	2
p.39	ação	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	3
p.40	diálogo	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	3
p.41	diálogo	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	3
p.42	ação	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	3
p.43	diálogo	composição ótica esp. de grid modular	contraste prop. e escala	4

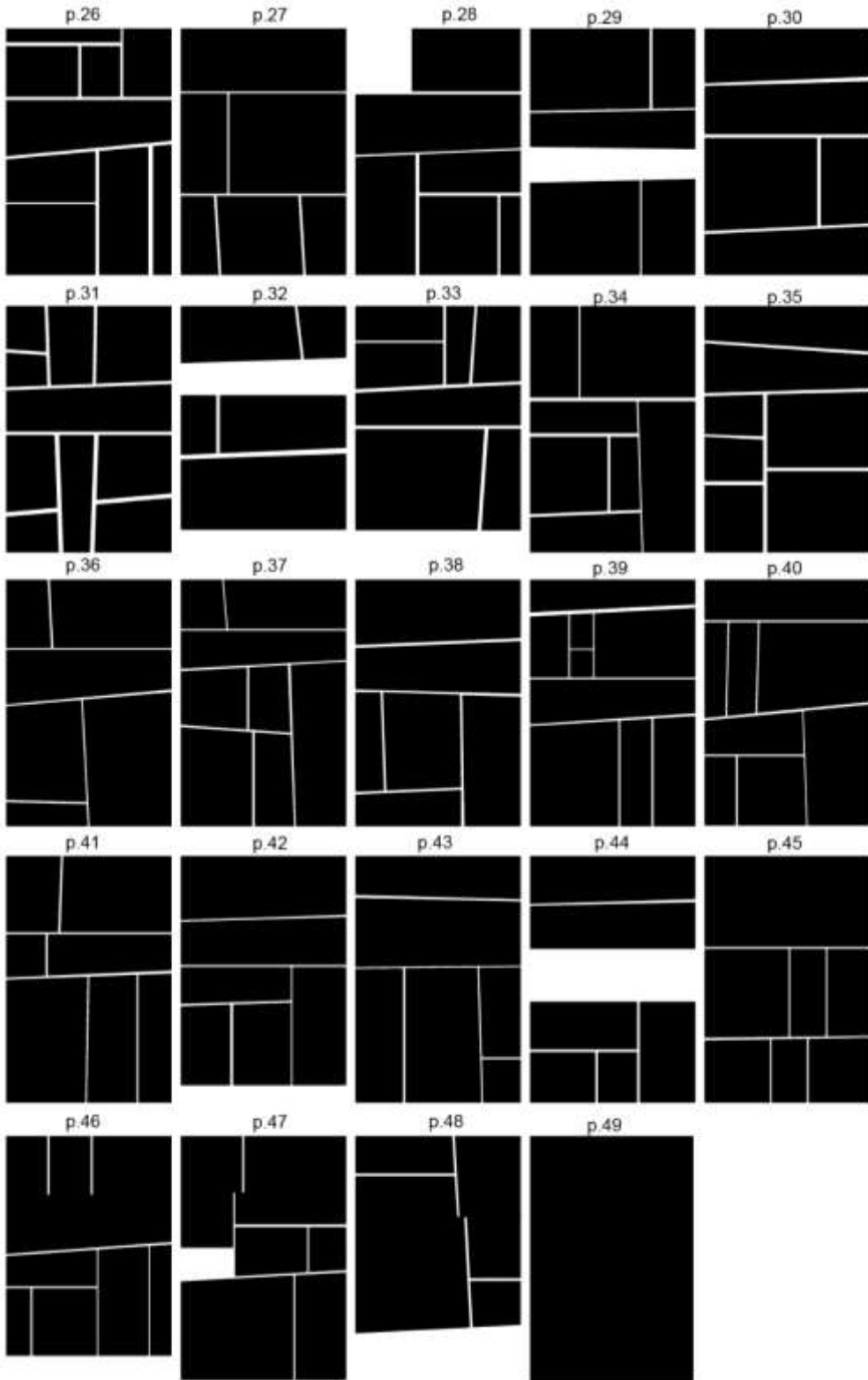
ANEXO H – *Thumbnails* das páginas de ‘Ghost in the Shell’ (1991), de 01 a 48





ANEXO I – *Thumbnails* das composições de ‘Ghost in the Shell’ (1991), páginas 01 a 48





ANEXO J – Quadro qualitativo e quantitativo das composições de páginas de ‘Ghost in the Shell’ (1991), de 01 a 48

PÁGINA	NARRATIVA	GRID	GESTALT	TIRAS
P.01	Narrador	composição ótica esp. de grid modular	Contraste prop. e escala	2
P.02	Narrador	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	-
P.03	Narrador	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	-
P.04	Diálogo	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	3
P.05	Ação	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	4
P.06	Diálogo	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	3
P.07	Diálogo	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	3
P.08	Ação	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	3
P.09	Página capítulo	composição ótica esp. de grid modular	-	-
P.10	Diálogo	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	4
P.11	Diálogo	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	2
P.12	Ação	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	3
P.13	Ação	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	3
P.14	Ação	comp. ótica esp. de grid modular com colagem	Contraste Prop. e escala	3
P.15	Diálogo	composição ótica esp. de grid modul	Contraste Prop. e escala	3
P.16	Diálogo	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	3
P.17	Diálogo	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	3
P.18	Diálogo	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	-
P.19	Ação	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	3
P.20	Diálogo	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	3
P.21	Diálogo	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	3
P.22	Ação	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	2
P.23	Diálogo	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	3
P.24	Diálogo	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	3
P.25	Diálogo	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	3
P.26	Ação	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	3
P.27	Ação	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	3
P.28	Diálogo	composição ótica esp. de grid modular	Desarmonia irregularidade	3
P.29	Diálogo	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	3
P.30	Diálogo	composição ótica esp. de grid modular	Desarmonia irregularidade	4
P.31	Ação	composição ótica esp. de grid modular	Desarmonia irregularidade	3
P.32	Ação	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	3
P.33	Ação	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	3
P.34	Ação	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	2
P.35	Ação	composição ótica esp. de grid modular	Desarmonia irregularidade	2
P.36	Ação	composição ótica esp. de grid modular	Desarmonia irregularidade	3
P.37	Ação	composição ótica esp. de grid modular	Desarmonia irregularidade	3
P.38	Ação	composição ótica esp. de grid modular	Desarmonia irregularidade	3
P.39	Ação	composição ótica esp. de grid modular	Desarmonia irregularidade	4
P.40	Ação	composição ótica esp. de grid modular	Desarmonia irregularidade	3
P.41	Diálogo	composição ótica esp. de grid modular	Desarmonia irregularidade	3
P.42	Diálogo	composição ótica esp. de grid modular	Desarmonia irregularidade	3
P.43	Diálogo	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	3
P.44	Diálogo	comp. ótica esp. de grid modular com colagem	Contraste Prop. e escala	3
p.45	Diálogo	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	3
p.46	Diálogo	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	3
p.47	Diálogo	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	3
p.48	Ação	composição ótica esp. de grid modular	Contraste Prop. e escala	2