

A MODULARIDADE COMO ESTRATÉGIA DE DESIGN PARA A COMPOSIÇÃO DA NARRATIVA GRÁFICA

MODULARITY AS A DESIGN STRATEGY FOR THE COMPOSITION OF GRAPHIC NARRATIVE

Carlos Felipe Luvizotto¹

Gisela Belluzzo Campos²

Resumo

Este artigo apresenta, a partir de desdobramentos em uma pesquisa de mestrado na área de *design* sobre quadrinhos e fragmentos da memória, o caminho na busca pela elaboração de um projeto gráfico para uma página de história em quadrinhos. Com base na observação da maneira que os elementos que compõem sua linguagem se articulam e do modo que se relacionam e modificam o espaço, pretende-se investigar como a simplificação das estruturas e a organização de linhas e quadros interferem na percepção e no percurso do olhar durante o processo de leitura dessa página. Após a análise de obras que passaram por alterações em relação ao formato original, experimentações gráficas e o estabelecimento de diferentes níveis de relações entre a definição de um *layout* e essas linhas e quadros, a modularidade surge como um possível caminho para as adaptações da HQ em diferentes meios. Flusser (2018), Groensteen (2015), McCloud (2005) e McLuhan (2007) fornecem cabedal teórico para o estudo.

Palavras-chave: história em quadrinhos; *layout*; *design*; leitura; modularidade.

Abstract

This article presents, from developments of a research for a master's degree in Design on comics and fragments of memory, the course of the search for the elaboration of a comic book page graphic project. Based on observations of the way the elements that compose their language are articulated and the way they relate and modify the space, we intend to investigate how the structures simplification and the lines and frames organization interfere in the perception and in the looking route during the process of that page reading. After the analysis of works that have undergone modifications compared to the original format, graphic experiments, and the establishment of several relations levels between the definition of a layout and these lines and frames, modularity appears as a possible mean for comics adaptations in different medias. Flusser (2018), Groensteen (2015), McCloud (2005) and McLuhan (2007) are the authors that provide theoretical background for this study.

Keywords: comics; layout; design; reading; modularity.

¹ Mestrando em Design, Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, SP, Brasil, felipeluvizotto@gmail.com; ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5461-9288>.

² Professora Doutora, Programa de Pós-graduação em Design da Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, SP, Brasil, giselabelluzzo@uol.com.br; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5743-1093>.

1. Introdução

O presente artigo propõe analisar, a partir de uma produção autoral em HQ3, os possíveis modos de leitura da página de quadrinhos e a maneira como a organização visual altera a percepção do leitor. Para tal análise, é traçado um paralelo entre os pensamentos sobre imagem, superfície e linha de Vilém Flusser (2018), as definições de simultaneidade e sequencialidades apresentadas por Thierry Groensteen (2015) e Scott McCloud (2005) e os conceitos de Marshall McLuhan (2007) sobre como o meio, extensão de nossos sentidos, altera a percepção da leitura dos quadrinhos.

Partindo de um processo pouco tradicional, a construção desta HQ — em vez da elaboração de um texto inicial e, posteriormente, de um roteiro — iniciou-se com a definição das estruturas visuais compositivas, do formato e da área de mancha gráfica. Essa estruturação prévia permitiu projetar a experiência da condução do olhar através da página (mas não do quadro), e, à medida que a estrutura foi sendo construída, surgiu, ao acaso, um paralelo com o conceito semiótico de McCloud (2005, p. 29) — uma das referências teóricas para este artigo, sobre a abrangência da representatividade da imagem através da simplificação, aquilo que o autor chama de "ampliação pela simplificação". O paralelo deu-se por meio do surgimento de uma pergunta: em uma HQ, a partir da simplificação das estruturas e possibilidades de organização dos quadros, seria possível ampliar as possibilidades de leitura do quadrinho?

A definição de um *grid* como estrutura serviu de base não apenas para o projeto em si mas para um percurso em busca da resposta a essa questão. Desse modo, foi estabelecido um formato e projetada uma mancha por meio da relação entre linhas e colunas. Dessa relação surgiu um módulo e, com ele, a hipótese de que a modularidade nas histórias em quadrinhos, através de sua característica de propor diferentes combinações, pode ampliar as possibilidades de diálogo com diferentes formatos e mídias, aumentando, também, a percepção e condução da leitura.

2. A Leitura da HQ a Partir dos conceitos de Vilém Flusser e Thierry Groensteen

As narrativas visuais contadas através de quadros justapostos circularam, por milênios, sem uma definição formal ou um lugar para acomodarem-se. De acordo com McCloud (2005), a relação de sequencialidade e justaposição já pôde ser verificada em pinturas rupestres, em pinturas murais egípcias, na Coluna de Trajano, em artefatos pré-colombianos e em tantas outras formas. É curioso observar que essa maneira de apresentar uma história discursiva ou narrativa transitou por diferentes meios quase sem ser notada como linguagem em potencial, até encontrar na imprensa — em especial no jornal — um lugar para estabelecer-se e, assim, tornar-se passível de conceituação.

Desse modo, de acordo com Campos (2015), é possível afirmar que as histórias em quadrinhos só se tornaram definíveis como tal com o desenvolvimento tecnológico e, podemos apontar, certo pioneirismo, a partir de obras como *Histoires en estampes* (1820), do suíço Rodolphe Töpffer, e *A Harlot's Progress* (1732), do inglês William Hogarth.

Em relação à definição da linguagem dos quadrinhos, McCloud (2005) afirma que ela

³ A produção autoral é parte integrante de uma pesquisa de mestrado em andamento, realizada por Carlos Felipe Luvizotto, quadrinista e pesquisador, que investiga as relações entre *design*, quadrinhos e memória.

não diz respeito a gêneros narrativos específicos. O autor não faz definição de um estilo de prosa ou de poesia, não estabelece o papel como um suporte nem o emprego de tinta, não menciona processo de impressão, não faz referência a técnicas — canetas, pincéis ou utilização de cor — ou a um estilo de anatomia e, também, não considera a utilização de texto como uma obrigatoriedade. Para o autor, quadrinhos são "imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador" (MCCLLOUD, 2005, p. 09). Estas asserções tornam o quadrinho, como gênero e como linguagem, bastante aberto e flexível no que se refere à sua construção, materialidade e estilo.

Para o presente estudo, são pertinentes os conceitos elaborados por Groensteen (2015), que considera os quadrinhos não apenas como linguagem mas como um complexo sistema no qual cada uma das partes funciona em perfeita sintonia e sincronia. Analisar as HQs de forma sistêmica permite um olhar mais atento sobre como as relações se estabelecem em um processo de leitura.

Em um primeiro momento, considerando que os quadrinhos são construídos, majoritariamente, por imagens, parece sedutor analisar sua forma de leitura a partir do conceito de superfície proposto por Flusser (2018, p. 15), o qual sugere que, se nos concentrarmos exclusivamente em um quadro da HQ, a ideia de vaguear o olhar pela imagem apresenta-se como um interessante caminho para análise. Para Flusser (2017, p. 101), na leitura de superfície, o olhar percorre livremente a estrutura proposta, partindo de uma síntese para a análise.

As imagens, ainda segundo o autor, têm valor conotativo e, desse modo, oferecem um espaço interpretativo em seu processo de leitura (FLUSSER, 2018, p. 16). Esse pensamento relaciona-se com a ideia de McLuhan (2007) de que existem meios que precisam de um esforço maior do receptor, chamados de frios, como no caso das histórias em quadrinhos.

As histórias em quadrinhos, apresentando baixa definição, possuem uma forma de expressão altamente participante, perfeitamente adaptada à forma do mosaico do jornal. Dão também um sentido de continuidade de um dia para o outro. Também as notícias sobre pessoas são de baixo teor informacional e por isso convidam a que o leitor as preencha, exatamente como acontece com a imagem da televisão e a radiofoto. (MCLUHAN, 2007, p. 189)

Groensteen (2015, p. 13) converge com Flusser quando afirma que "na pintura, a imagem é singular e global; ela não pode, portanto, suscitar apreciação precisa senão ao preço de uma decomposição [...]" e com McLuhan quando considera que a relação dos quadrinhos com o leitor é de "[...] insistência na cooperação ativa e esperada do leitor" (GROENSTEEN, 2015, p. 19). Mas, em relação ao processo de leitura nos quadrinhos, o autor distancia-se do conceito de superfície, esclarecendo que "[...] pelo inverso, na HQ, a imagem (o quadro) é fragmentária e encontra-se em sistema de proliferação; ela jamais constituirá o enunciado como um todo, mas pode e deve ser vista como componente de um dispositivo maior." (GROENSTEEN, 2015, p. 13). Segundo ele, a relação que se dá na leitura dos quadrinhos acontece através da chamada "solidariedade icônica".

Basta a nós saber que não é possível conceituar os quadrinhos sem verificar a regra geral já enunciada, a da solidariedade icônica. A condição necessária, se não a única, para que possamos falar sobre quadrinhos é que as imagens são diversas e correlacionadas de alguma forma. (GROENSTEEN, 2015, p. 19)

Alguns conceitos elaborados na busca pela compreensão dessas relações solidárias entre as imagens nos quadrinhos dizem respeito às maneiras como os elementos articulam entre si — artrologia⁴ — e como se relacionam e modificam o espaço — espaçotopia.

As relações lineares elementares, regidas pela decupagem, como nas que ocorrem entre um quadro e o seguinte, e a sequencialidade proposta pela escrita são chamadas de "artrologia restrita". Já as conexões mais complexas recebem o nome de "artrologia geral". O *layout* e a decupagem são processos fundamentais da artrologia geral: enquanto o primeiro articula os quadros, o segundo articula os materiais icônicos e linguísticos.

Para Hurlburt (2002), o termo *layout* é utilizado para especificar o processo de *design*. Apesar de a alcunha *layoutmen* ter caído em desuso e preterido em favor de denominações como diretor de arte, diretor de *design* ou comunicador visual, o termo sintetiza "a ideia, a forma, o arranjo ou composição de uma página impressa" (HURLBURT, 2002, p. 08). O autor alerta que o processo de *layout*, para muitos artistas gráficos compreendido como resultado de uma ação intuitiva e absoluta, cada vez mais exige aprofundamento e conhecimento sobre o processo. Nos quadrinhos, segundo Groensteen (2015, p. 151), o *layout* é responsável por distribuir a cadeia narrativa ao "dispositivo espaçotópico", atribuindo, assim, unidade a cada página, podendo preceder a decupagem da narrativa e, dessa forma, ele é arbitrário, uma vez que não é planejado para uma narrativa especificamente.

Diferentemente de uma pintura ou fotografia, as quais têm, cada uma delas, autonomia enquanto configuração, a imagem nos quadrinhos compartilha um espaço, e sua localização estabelece as relações entre os outros elementos da página. A espaçotopia de Groensteen refere-se a esse fenômeno de reunir, mesmo mantendo separado, os conceitos de espaço e localização. A sequencialidade apresenta-se de uma maneira peculiar, uma vez que os quadros estão inseridos em um mesmo espaço simultaneamente, ainda que propondo diferentes níveis temporais: o tempo de leitura de cada quadro; a relação temporal entre um quadro e outro; e o tempo relativo à história que está sendo contada.

O percurso do olhar na leitura dos quadrinhos não acontece como em um jogo de quebra-cabeça, em que, após a leitura de um quadro, busca-se encontrar, em um certo número de possibilidades, aquele que se encaixa adequadamente. Isto é, as relações entre os quadros e a organização visual de uma página de quadrinhos ocidental, tradicionalmente, segue a ordenação linear baseada em textos: da esquerda para a direita e de cima para baixo. Mesmo quando a proposta é a construção de uma narrativa através de uma montagem não linear, essas relações são mantidas, ao menos no nível da artrologia restrita.

Considerando que as articulações que ocorrem na leitura de HQs não acontecem ao acaso e que o leitor é conduzido a percorrer um caminho, o pensamento linear proposto por Flusser (2017) mostra-se mais adequado para uma análise desse processo. De acordo com o filósofo, "Ao lermos as linhas, seguimos uma estrutura que nos é imposta; quando lemos as pinturas, movemo-nos de certo modo livremente dentro da estrutura que nos foi proposta." (FLUSSER, 2017, p. 101).

Todavia, o pensamento linear, aplicado em uma análise de leitura nos quadrinhos, deve permitir alguns desvios. Quando a atenção se volta para apenas um quadro — mesmo havendo uma estruturação em linha na organização dos elementos, como a posições dos balões de texto — é importante ressaltar que não segue, necessariamente, o tempo histórico,

⁴ Do grego, *arthron*: articulação.

aquele ao qual pertence a escrita (FLUSSER, 2017, p. 104). O quadro tem seu próprio tempo e isso pode variar por uma série de aspectos: verticalidade; horizontalidade; e, principalmente, quantidade de informações de diferentes naturezas.

3. A Simplificação das Estruturas como Ampliação das Possibilidades

Quando a história em quadrinhos se estabeleceu em um meio específico, foi condicionada a um formato e, dessa maneira, as possibilidades esbarraram em um limite. O formato geométrico do material impresso onde os quadrinhos se popularizam — o jornal — influenciou na escolha por organizdvisuais em retângulos. Além disso, de acordo com Groensteen (2015, p. 56), a imagem retangular coopera com a forma do suporte, ao invés de negá-la ou confrontá-la, e permite, facilmente, uma disposição em série, diferente do círculo, losango, triângulo ou trapézio.

O *layout* é responsável por reger os parâmetros espaçotópicos da página, garantir as relações entre os quadros, combinar as posições e proporções deles bem como estabelecer certa pertinência e autonomia. Além disso, para Groensteen (2015, p. 98), ele está sempre subordinado a um plano narrativo ou discursivo.

A elaboração do *layout*, de acordo com o autor, acontece como consequência da ideia sobre a história a ser contada "[...] assim que o autor confia aos quadrinhos a história que ele pretende contar, ele pensa essa história e sua obra em formação dentro de uma determinada forma mental com a qual ele terá de negociar" (GROENSTEEN, 2015, p. 32). Ademais, aponta que:

Levar em conta o suporte e preconceber a forma da organização espacial que será adotada são, assim espero demonstrar, pré-requisitos para o início da efetivação, assim como são limitações que continuarão a informar cada fase de criação. No momento em que esboça o primeiro quadro de uma história em quadrinhos, em relação a como será o seu envolvimento com o meio, o autor já fez grandes opções de estratégia no que concerne a distribuição dos espaços e ocupação dos lugares. (GROENSTEEN, 2015, p. 32)

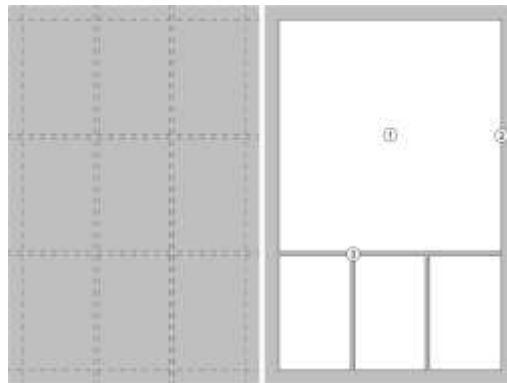
Para tanto, o presente estudo foi produzido, paralelamente à elaboração de uma estruturação visual para uma HQ que, diferentemente do que é convencional, desenvolveu-se antes da formulação de uma história. Desse modo, como demonstrado na Figura 1, foi construído um *grid* regular com três linhas e três colunas em formato 184 mm x 276 mm, com área destinada à mancha gráfica de 164 mm x 256 mm. A criação de uma história assim como as relações possíveis entre os elementos que compõem uma página de quadrinhos acontecerão subordinadas a essa estrutura inicial.

A imagem abaixo apresenta o *grid* desenvolvido e os elementos essenciais que compõem a anatomia de uma página de quadrinhos. De acordo com sua numeração, são eles: quadro; requadro; e sarjeta. Ao definir a estrutura e desenhá-la sem os elementos icônicos e verbais, mostrando apenas as relações de espaços, quadros e requadros, é apresentada, como aponta Groensteen (2015, p. 35), uma história em quadrinhos "reduzida a seus parâmetros espaçotópicos".

O quadro tem grande responsabilidade sobre a forma de ocupação dos espaços na página, e, assim que o primeiro é esboçado, ficam definidas muitas opções de distribuição e

ocupação dos lugares. Já o requadro revela o quadro à medida que o contorna, fechando uma delimitação de espaço e tempo, além de, segundo Groensteen (2015, p. 69), ter as funções de separar informações, impor um ritmo de leitura, estruturar a página assim como funções expressivas. Por fim, a sarjeta — também conhecida como calha ou *gutter* — separa os quadros, oferece um espaço para o leitor correlacionar informações espaciais e temporais e é um limiar entre aquilo que se encerrou e o que está por vir.

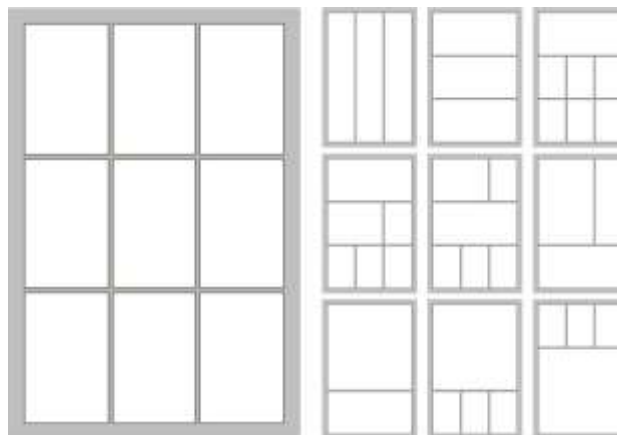
Figura 1: *Grid* elaborado pelo pesquisador (à esquerda) e possibilidade dentro do *grid* e numeração de elementos que compõem a anatomia da página de quadrinhos (à direita)



Fonte: Elaborado pelos Autores

São várias as possibilidades de *layout* dentro de um *grid* — algumas delas estão representadas na Figura 2 a seguir —, que podem variar mantendo certa discricção — o que deixa para as relações entre quadro, requadro, sarjeta e elementos visuais e textuais a responsabilidade narrativa — ou tornar-se mais participativo na história, transformando-se em, mais do que um elemento de organização, parte da história. Assim, quando o *layout* é irregular, às vezes por uma decisão expressiva, a HQ perde "poder de fascínio hipnótico exercido pela ficção desenhada" (GROENSTEEN, 2015, p. 69). Essa mudança estética no *layout* tira dele sua neutralidade.

Figura 2: Alguns *layouts* possíveis a partir de um *grid*

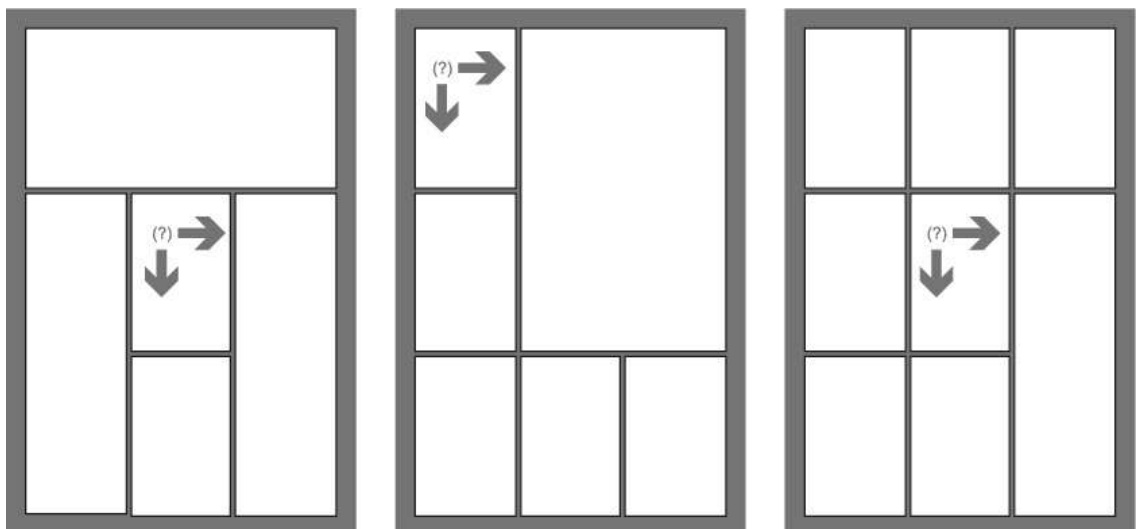


Fonte: Elaborado pelos Autores

De acordo com Groensteen (2015), à medida que o *layout* passa a se comprometer mais com questões formais, acaba interferindo na fruição da HQ. Segundo o autor, os *layouts* podem variar entre regulares ou irregulares e discretos ou ostentatórios, este último referindo-se à capacidade de atrair atenção para si (2015, p. 105).

A busca por organizações visuais esteticamente agradáveis — quando não amparada pelo senso narrativo baseado na artrologia e espaçotopia, definidas por Groensteen, ou pelo pensamento linear elaborado por Flusser — pode levar o autor a cair em algumas armadilhas e o leitor a certa confusão, como demonstrado na Figura 3. Isso porque os elementos que, de alguma forma, rompem com o fluxo narrativo, a não ser quando elaborados justamente com essa finalidade, causam desconforto e dubiedade. Desse modo, remetendo ao conceito apresentado por McCloud de ampliação pela simplificação, é possível afirmar que os *layouts* mais ostentatórios são limitadores, à medida que se afastam de sua função essencial; e as organizações mais simplificadas, por outro lado, permitem ao leitor mais segurança na condução da leitura.

Figura 3: *Layouts* que podem gerar confusão na leitura



Fonte: Elaborado pelos Autores

Considerando que a simplificação do *layout* colabora com a condução da leitura, esta pesquisa voltou-se para a estrutura elaborada inicialmente (Figura 1), o *grid* de três linhas e três colunas. Se não existem obstáculos na fruição, a participação solidária do leitor tende a ser maior, pois estará concentrada na relação com a linguagem propriamente dita, não em ruídos visuais.

4. A Modularidade como um Caminho Possível

As adaptações para diferentes formatos não são incomuns no mercado de quadrinhos: tiras organizadas em coleções e publicadas em formato de álbuns; formatos que são alterados em uma reedição por causa de custo; ou adequações para meios digitais. Algumas delas passam por um processo complexo para chegar ao mercado, como a ampliação ou redução de um

Figura 5: Tarzan Fugindo de Opar (1973)



Fonte: MANNING (1973).

A edição de Tarzan publicada pela EBAL (Figura 5) apresenta mudanças no enquadramento que modificam, sensivelmente, o ritmo narrativo em relação à edição original. A alteração foi tão grande que um recurso gráfico pouco usual nos quadrinhos, a seta, foi utilizado para indicar a ordem de leitura, como pode ser observado no quinto quadro da página central. Por uma questão editorial e gráfica, provavelmente, a fim de conseguir condensar e publicar todas as páginas da série *Tarzan and the Safari to Opar* em uma estrutura de paginação com múltiplos de quatro para a encadernação com grampo, a editora remodelou a ordem e posição de quadros, rompendo com diversas sensações e expectativas projetadas originalmente. O exemplo mais evidente é o posicionamento do quadro que funcionava como abertura de capítulo no caderno dominical (Figura 4, prancha 2), mas que, na edição encadernada, tem uma colocação completamente distinta, desprovida do impacto visual e narrativo concebido na obra proveniente.

Na busca por evitar certos rompimentos que agridam a fruição narrativa e a percepção de que a simplificação das estruturas no *design* da página contribui na relação com o leitor, o presente estudo, retornando ao *grid* apresentado inicialmente, encontrou, na forma básica construída a partir do cruzamento entre linhas e colunas — o módulo —, uma alternativa possível de adaptação a diferentes formatos.

Trabalhar com restrições, segundo Ellen Lupton (2008, p. 159), faz parte do desafio do *design* e "a modularidade é um tipo especial de restrição". Uma estrutura com nove módulos — três linhas e três colunas — é capaz de produzir um grande número de combinações, como visto na Figura 2.

Por meio da modularidade, é possível demonstrar que a simplificação amplia as possibilidades e, paradoxalmente, a limitação projetual também. A grande questão é: considerando que o reagrupamento de quadros pode alterar o sentido na HQ, como inserir um

princípio da modularidade nos quadrinhos sem comprometer sua diegese? Este estudo, longe de concluir esse assunto, busca apontar um caminho possível.

Da mesma forma que o *layout* não pode se afastar de sua função essencial na história em quadrinhos — de apresentar um espaço convidativo para que a relação de solidariedade icônica se estabeleça — os rearranjos dos módulos não deveriam acontecer de maneira arbitrária. Conforme analisado anteriormente, algumas quebras não planejadas talvez gerem confusão ao leitor.

Segundo Groensteen (2015, p. 68), a relação da HQ com o formato acontece em um constante diálogo entre o compromisso com a fluidez narrativa e a estética, ou seja, uma relação temporal e outra, espacial. Antes de buscar libertar-se de um formato específico, é preciso reconhecer a relação íntima que existe entre os quadros e os diferentes níveis.

Um quadrinista experiente, alerta McCloud (2006, p. 221), entende a importância do último quadro da página direita na geração de expectativa para o primeiro quadro da página seguinte; além disso, conforme aponta Groensteen (2015, p. 74), existe uma relação importante entre o último quadro de uma linha com o primeiro da linha seguinte. Esses vínculos têm em comum o rompimento linear de uma linha para a seguinte ou da última linha de uma página para a primeira da próxima.

Amparado pelos conceitos apresentados e pelos experimentos no desenvolvimento de um *layout* que irá definir os parâmetros da HQ, foi possível estabelecer diferentes níveis nas relações entre os quadros. São eles:

- **alto grau de proximidade e baixo grau de rompimento** – um quadro em relação àquele que se apresenta em sequência, com uma ruptura estabelecida pelos requadros e sarjeta;
- **proximidade e rompimento moderados** – o último quadro de uma linha em relação ao primeiro da linha seguinte, com rompimento estabelecido em uma quebra linear, imposta pelo próprio *layout*;
- **baixo grau de proximidade e alto grau de rompimento** – o último quadro de uma página em relação ao primeiro da seguinte. Neste caso, os níveis podem variar quando há a necessidade de virar ou não a página.

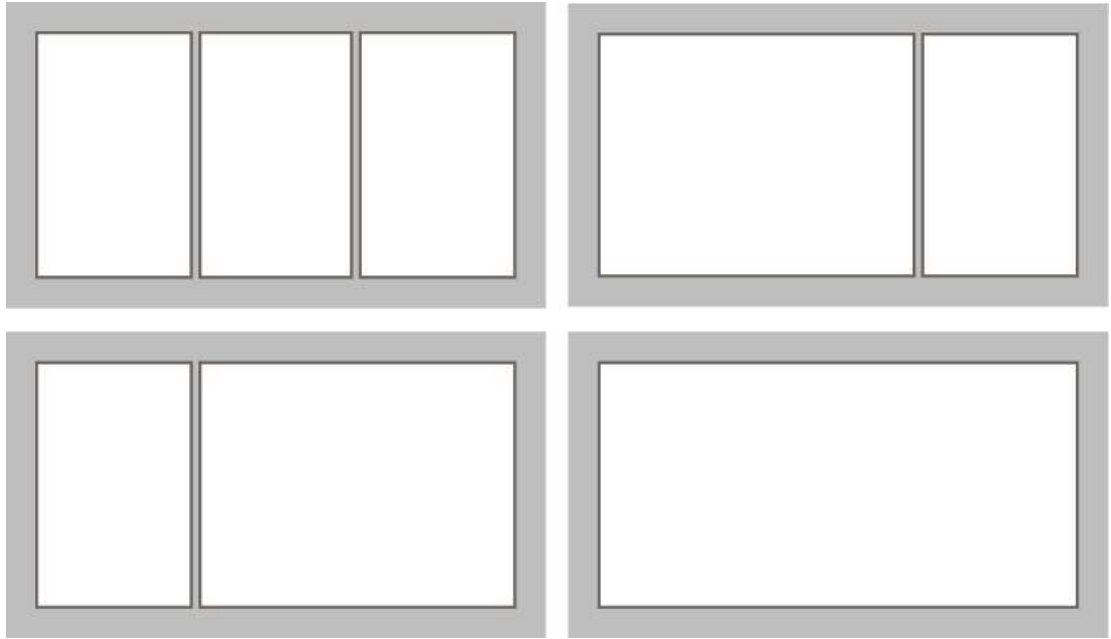
Considerando os diferentes níveis de proximidade entre quadros, é possível afirmar que algumas relações são indissociáveis, enquanto outras podem ser flexibilizadas em favor do formato. A primeira ideia em prol da reorganização seria corresponder não um módulo, mas um conjunto deles, vinculado à linha, como uma unidade autossuficiente. Em outras palavras, os módulos que compõem uma linha podem ser organizados para formar quadros distintos, porém essa linha não pode ser separada, conforme é mostrado na Figura 6. Fazendo um paralelo com a escrita, cada linha da página deve se comportar como um parágrafo, concluindo um pensamento sem encerrar, necessariamente, o texto.

Uma linha construída com três módulos possibilita quatro diferentes combinações em seu formato horizontal. Em um *layout* de três linhas, como o apresentado na Figura 7, as possibilidades se multiplicam em dezenas.

Ao planejar a construção de uma página de quadrinhos em linhas modulares, é possível garantir certa autonomia à HQ em adaptações, pois já ficam estabelecidas as relações indissociáveis e as ajustáveis. A experiência do leitor quando se depara com o material em

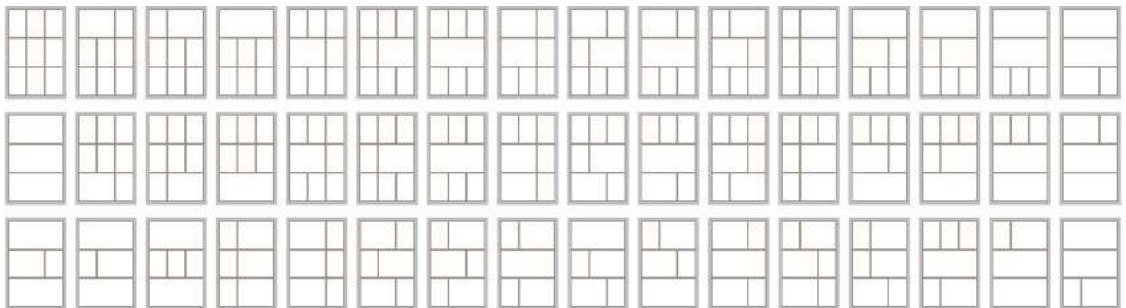
diferentes meios é também capaz de ser projetada antecipadamente, uma vez que o próprio autor pode experimentar alguns agrupamentos sem alterar o fluxo narrativo.

Figura 6: Combinações modulares em linha



Fonte: Elaborado pelos Autores

Figura 7: Combinações de página a partir de *grid* 3x3



Fonte: Elaborado pelos Autores

O objetivo inicial não era transformar um formato originalmente de página em tiras, mas, à medida que foram sendo elaborados limites para sua construção, isso tornou-se uma possibilidade real. Considerando a linha de três módulos como uma espécie de parágrafo, automaticamente, quando isolada das outras, ela converte-se em tira e, assim, pode encontrar repouso em outro meio impresso, o jornal. Fora da página, segundo McCloud (2006, p. 219), esses parágrafos visuais podem configurar-se de muitas maneiras, ajustando-se lado a lado e criando, então, uma longa linha de HQ, de maneira que propõe ao leitor mover-se tanto no tempo como no espaço, e, desse modo, quanto maior o tempo, mais longa a linha. Ademais, esse formato pode funcionar nos meios analógicos ou digitais — através de barras de rolagem,

com as tiras sendo apresentadas lado a lado, de cima para baixo e de baixo para cima —, e suas proporções ajustam-se em telas de *tablets* e *smartphones* sem a necessidade de ampliação ou redução da imagem, permitindo que a experiência de leitura se mantenha como projetada pelo autor.

5. Considerações Finais

Apesar de a HQ ser construída, majoritariamente, por imagens, foi possível verificar que o pensamento em superfície proposto por Flusser, quando consideramos o planejamento visual e narrativo elaborado para a página de quadrinhos, não oferece muitos recursos para a compreensão das correlações existentes nas HQs e em seu processo de leitura.

A maneira com que os elementos são organizados dentro da página e as articulações, apontadas por Groensteen (2015), deixam pouquíssima margem para o leitor percorrer o olhar livremente. O pensamento linear, por outro lado, dialoga bem com a maneira que a leitura é conduzida nos quadrinhos ocidentais, todavia vale ressaltar que o quadro, fragmento do complexo sistema dos quadrinhos, não propõe ao leitor acompanhar um tempo histórico, como no cinema, tampouco seguir o tempo histórico linear. O tempo, emoldurado pelo requadro, é relativo à quantidade de elementos inseridos nele, à sua forma e ao quanto o leitor propõe-se a dialogar com ele.

Não é possível afirmar que a simplificação das estruturas no *layout* possibilite, necessariamente, a elaboração de novas possibilidades narrativas, porém ficou evidenciado que ela enfatiza a relação entre receptor e meio sem criar obstáculos e permitindo uma leitura mais fluida e participativa. Por outro lado, estruturas mais ostentatórias podem comprometer a fruição da história, tirando a atenção e confundindo o leitor na orientação de leitura.

Durante o processo de delimitações de elementos construtivos e narrativos, foi possível relacionar diferentes níveis de vínculos entre quadros e, assim, projetar experiências de leitura em adaptações de formatos. Nesse percurso, as relações modulares surgiram como hipótese interessante para a investigação. Em uma estrutura composta de nove módulos divididos em um *grid* de 3x3, foram elaboradas dezenas de possibilidades de organização espacial, além da possibilidade de adaptação em diferentes mídias, apresentadas na Figura 7. A questão da modularidade apresenta-se como um campo fértil nos estudos dos quadrinhos, desde que a organização respeite os propósitos diegéticos estabelecidos pelo autor.

Referências

CAMPOS, Rogério de. **Imageria**: o nascimento das histórias em quadrinhos. São Paulo: Veneta, 2015.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma filosofia da fotografia. São Paulo: É Realizações, 2018.

_____. **O mundo codificado**: Por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Ubu Editora, 2017.

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

HURLBURT, Allen. **Layout: o design da página impressa**. São Paulo: Nobel, 2002.

LUPTON. Ellen. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MANNING, Russ. **Tarzan and the Safari to Opar**. Califórnia: Edgar Rice Burroughs Inc., 18 mai. 1969-30 nov. 1969. Semanal. Disponível em:
<http://www.johncolemانبurroughs.com/mag17/1763.html>. Acesso em: 4 out. 2020.

_____. **Tarzan: Fugindo de Opar**. Rio de Janeiro: EBAL, 1973.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.

_____. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2006.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. São Paulo: Cultrix, 2007. Tradução de Décio Pignatari.