

Estudo das relações entre a narrativa, grid e gestalt na HQ Watchmen - Edição definitiva (2009)

Study of the relations between narrative, grid and gestalt in HQ Watchmen - Final Edition (2009)

*Carlos E. Sales Alves

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

Aborda o uso do grid na composição do layout de páginas da história em quadrinhos Watchmen – Edição definitiva (2009). Apresenta um breve recorte da história e evolução do design gráfico mundial apontando as escolas 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). Aponta também fatos relevantes na história e evolução das histórias em quadrinhos, principalmente as que se relacionam ao layout e estrutura de suas páginas. Trata o aspecto da composição dos quadros das páginas de uma HQ; a relação entre esses; a página e a narrativa, de acordo com os estudos apontados por Groensteen (2015), Eisner (1999, 2008) e Maccloud (2005, 2008). Além do grid e da história em quadrinhos, o estudo aborda a Gestalt, com foco nas bases conceituais e sua importância para o design gráfico utilizando a obra de Filho (2009). Estes três eixos são base para a investigação em Watchmen - Edição definitiva (2009) usando a metodologia de Gil (1995), no intuito de descobrir as relações entre a narrativa, a composição dos quadros e a Gestalt das páginas da HQ. Diante dos resultados, demonstra a possibilidade ou não do planejamento de uma HQ usando os conceitos do grid e da Gestalt nas páginas.

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

Discusses the use of the grid in the layout of the pages of the comic book Watchmen-final Edition (2009). It presents a brief description of the history and evolution of world graphic design, pointing out the schools and designers that have had relevance to the development of layouts, observing the types of compositions most used, their visible and intrinsic concepts. It examines the anatomy of a layout, its elements and functions, using as main reference Samara (2007). It also points out relevant facts in the history and evolution of comic books, especially those related to the layout and structure of their pages. It deals with the aspect of the composition of the frames of the pages of a comic book; a relationship between them, the page and the narrative, according to the studies pointed out by Groensteen (2015), Eisner (1999, 2008) and Maccloud (2005, 2008). In addition to the grid and of the comic strip, the study discusses the Gestalt, focused on conceptual bases your importance to the graphic design using the work of Filho (2009). These three axes are the basis for research in Watchmen-definitive Edition (2009) by using the methodology of Gil (1995), in order to find out the relationship between the narrative, the composition of the pictures and the Gestalt of the pages of the comic books. In front of the results, it demonstrates the possibility or not of planning a comic strip using the grid and Gestalt concepts in the pages.

1 Introdução

Na composição de páginas de uma história em quadrinhos, os quadros são manipulados de acordo com a decisão do autor. Em Watchman - Edição Definitiva (2009), Alan Moore e Dave Gibbons usaram um grid de nove quadros para compor as páginas. Buscavam controlar o ritmo das páginas, a justaposição dos quadros, trazer o conceito da composição clássica de histórias em quadrinhos para a obra (GIBBONS, 2009).

Para McCloud (2008: 6) a história em quadrinhos é um meio e, como tal, é um recipiente de mensagens e imagens. Afirma também que ao longo do processo evolutivo da comunicação humana, as HQs têm recebido pouco estudo crítico e análise. Nas páginas dessas coexistem: quadros, personagens, requadros, texto, títulos, onomatopeias, etc., que, juntos, compõem uma narrativa, uma história. São 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.

Dentro desse contexto, o presente estudo analisa a disposição dos quadros nas páginas de Watchman - Edição Definitiva (2009); da narrativa e a Gestalt aplicada nas composições. O objetivo é desvendar se há uma relação implícita entre esses elementos; de que tipo ela é e se favoreceu os autores no processo de criação ou, ainda, como a ocorrência dessa relação pode influenciar visualmente a narrativa.

Sobre os três conceitos basilares do estudo, são abordados um breve histórico, principais características e fundamentos. Para o grid são referenciados Timothy Samara (2011), Gavin Ambrose e Paul Harris (2009), dentre outros. Na Gestalt, as concepções de João Gomes Filho (2009) e, para os quadrinhos, os estudiosos Will Eisner (2001, 2008), Thierry Groensteen (2015) e Scott Maccloud (2006, 2008), dentre outros.

Para a pesquisa, de caráter metodológico exploratório, realizou-se o levantamento bibliográfico com foco na conceituação, aplicações e relações entre grid, Gestalt e quadrinhos. A análise desta relação, foi proposta a partir da observação e catalogação da ocorrência dos tipos de narrativa, composições e Gestalt das páginas quadrinizadas.

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 elaboração de um modelo de compreensão do fenômeno estudado.

Por fim são apresentados os resultados, 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 Grid no design gráfico

Transformações sociais e econômicas ocorridas no século XIX, impulsionadas pela industrialização, são aquilo que se chama modernidade. Cardoso (2013: 191) destaca três fenômenos que constituiriam a espinha dorsal dessa época: a consolidação de grandes metrópoles; o surgimento das redes de transporte e comunicação; a difusão da comunicação visual e impressa.

Para Cardoso (2008: 128), foi no design gráfico que as vanguardas artísticas surgidas na modernidade tiveram maior influência, principalmente nas ideias e personagens. No *Construtivismo Russo*¹; *De Stijl*², na Holanda; e *Bauhaus*³, desenvolvida na Alemanha, surgiram nomes considerados fundadores do design gráfico moderno, como os destaques: Alexander Rodchenko, El Lissitzky, Herbert 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, prenunciando 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*.

No segundo pós-guerra, o aumento da internacionalização comercial fez com que a velocidade das comunicações crescesse vertiginosamente, convertendo o mundo em um espaço integrado. Estrutura que mais tarde foi posta à prova com o experimentalismo radical nos anos 80 e 90, caracterizado por novos métodos compositivos fora do campo estrutural

¹ Estilo que acreditava no emprego racional de material útil para criar objetos ou encontrar soluções para os problemas de comunicação. (Hurlburt 1999: 26).

² Estilo geométrico e abstrato, buscava leis universais de equilíbrio e harmonia para arte. (Meggs; Purvis 2009: 389)

³ Parte da herança da Bauhaus foi a tentativa de identificar uma linguagem da visão. (Lupton; Miller, 2008: 26).

racional, aprendido que acabou sendo assimilado pela prática comum: layout desconstruídos ao lado de páginas totalmente baseadas no grid. (Meggs; Purvis, 2009)

Base estrutural

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 as etapas propostas por Samara (2007) a construção da estrutura do grid compreende duas fases. A primeira coleta informações e especificações do material, consiste em analisar os tipos de informações que serão usadas, quantidade e qualidade. Na segunda, faz-se a disposição do material de acordo com as diretrizes dadas pelo grid e a variação desse ordenamento, atentando para o mais importante que é a clareza da informação. A Anatomia de uma página em sua estrutura apresenta basicamente os seguintes elementos (FIGURA 1):

Figura 1: Estrutura básica de uma página (imagem cedida pelo autor do artigo)

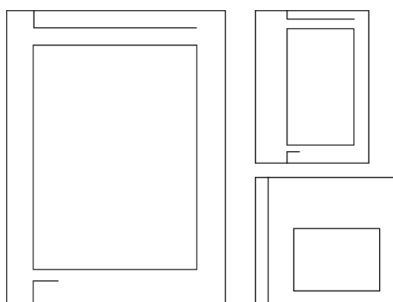


- A. Grid de linha de base:** Estrutura para guiar o posicionamento de elementos a página
- B. Módulos:** Unidades espaciais separados por intervalos regulares que repetidos criam colunas ou faixas horizontais
- C. Zonas espaciais:** Agrupamento de módulos, com conteúdos distintos (texto ou imagens) e agrupados podem ter uma função específica.
- D. Margens:** Entre o limite do formato e a área do conteúdo, ajudar a estabelecer a tensão geral na composição
- E. Guias horizontais:** Usadas para orientar o olhar, criar movimento para o texto ou imagem, quebram a verticalidade da coluna, alinhando espaços horizontais
- F. Marcadores :** Indicadores de localização guiam o leitor através do posicionamento das informações, que se repetem pelas páginas, como: numeração de páginas, cabeçalhos, nome seções, folios etc.
- G. Colunas:** São áreas verticais que contem textos ou imagens, varia de quantidade de acordo com o conteúdo.

Tondreau (2009: 11) e Samara (2007: 26-29) avaliam que existem vários tipos básicos de grid e que cada um se destina a resolver determinados problemas, cabendo ao designer avaliar qual o tipo mais adequado ao seu projeto, são eles:

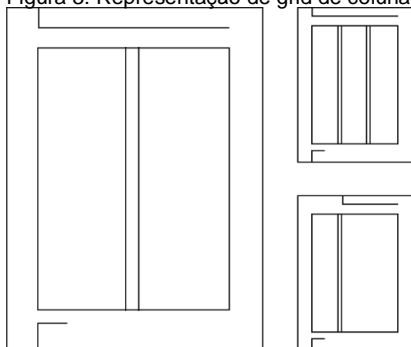
1. Grid retangular - uma área retangular ocupa a maior parte da página onde ser disposta grande quantidade de texto; largamente utilizada em livros, relatórios, teses etc., essa estrutura requer um grau maior de refinamento dos elementos. (FIGURA 2).

Figura 2: Representação de grid modular ((imagem cedida pelo autor do artigo)



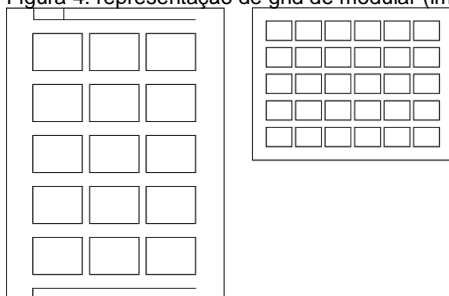
- 2. Grid de Colunas** - Textos em duas ou mais colunas que podem ser dependentes ou independentes, é uma estrutura flexível podendo separar diversos tipos de informação, de textos corridos a pequenos textos como legendas. (FIGURA 3); muito utilizada em jornais e revistas

Figura 3: Representação de grid de colunas (imagem cedida pelo autor do artigo)



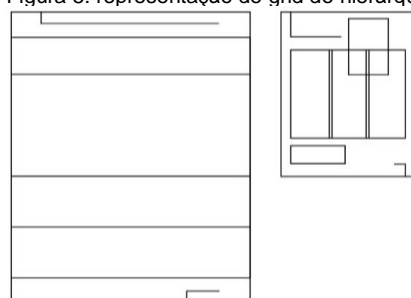
- 3. Grid modular** Melhor opção para projetos de grande complexidade que exigem controle maior de hierarquia e de disposição de conteúdo; são várias linhas horizontais que cortam as colunas verticais criando pequenos espaços, os módulos. (FIGURA 4)

Figura 4: representação de grid de modular (imagem cedida pelo autor do artigo)



- 4. Grid hierárquico** - Cria zonas horizontais, quebrando a página em diversas faixas horizontais, geralmente exigidas pela importância e hierarquia da informação. (FIGURA 5); amplamente usado na web.

Figura 5: representação de grid de hierárquico (imagem cedida pelo autor do artigo)



Grid desconstruída

Samara (2007: 122) comenta que o próprio significado da palavra desconstrução é alterar um espaço racionalmente estruturado, forçando os elementos a formar novas relações; o 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: 122) existem diversas maneiras 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. A autora avalia também que são quatro formas de desconstruir um grid:

1. 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;
2. composição ótica espontânea - Consiste na distribuição deliberada dos elementos do layout de acordo com seus aspectos formais, desvendando de que forma eles se relacionam e como seus contrastes podem gerar um significado visual perceptível ao leitor;
3. alusão pictórica ou conceitual - Utilizar-se de uma ideia, como base, para impor um conteúdo a uma página. É compor os elementos de um layout de forma aleatória mais de acordo com o conceito principal.

3 Gestalt

Iniciaram-se no final do século XIX, pelo filósofo austríaco Christian Von Ehrenfels, os estudos da *Gestalt*, o que mais tarde veio a se tornar uma escola de psicologia experimental. Para Filho (2009:18), o termo Gestalt significa, no sentido mais amplo, a integração das partes em oposição da soma do “todo”; para Hurlburt (1990:137), o mesmo postulado é também visto no design ou criação de um layout, conceito esse também verificado por Samara (2007: 22).

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: 18). Os postulados baseiam-se num sistema de pesquisas rígidas, em busca de respostas sobre a relação humana com as formas: porque umas agradam mais e outras não?

Pode-se considerar que, em primeiro momento, quando da leitura de uma página de história em quadrinhos, mesmo aquelas que não contenham requadros, observa-se primeiro 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. Hurlburt (1990: 137) comenta que os estudos da Gestalt são uma importante fonte de informação para compreender-se a percepção e reação do olho e da mente. Analisando-se e estudando esse sistema, torna-se o processo de criação do layout, impresso ou virtual, mais compreensível e rico em significados visíveis e intrínsecos.

Esse sistema de compreensão visual é embasa pelas leis da Gestalt, de suporte racional e sensível; leis 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: 27-36).

Categorias conceituais

De acordo com Filho (1999) como complemento às leis da Gestalt foram adicionadas duas categorias, as categorias conceituais e as categorias conceituais fundamentais, sobre as quais este estudo se concentrará. A categoria conceitual fundamental toma como embasamento e consistência as leis da Gestalt, sobretudo a pregnância da forma, definida como poderosa maneira de compreensão da organização formal utilizada nas estratégias compositivas. Sinteticamente as categorias conceituais fundamentais são:

1. Harmonia - É a articulação perfeita das unidades, coerência e integração das partes daquilo que é mostrado. Bem organizado, proporcional, predominam os fatores de equilíbrio de ordem e regularidade.
2. Desarmônia - 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: desordem e Irregularidade.
3. Equilíbrio - É o estado qual as forças, agindo sobre uma unidade, se equilibram mutuamente. Subdividindo-se em: peso e direção, simetria, assimetria.
4. Desequilíbrio - Formulação oposta ao equilíbrio. Qual as forças, agindo sobre um corpo, não conseguem equilibrar-se mutuamente.
5. Contraste - 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. Subdivide-se em: luz e tom, cor, vertical e horizontal, movimento, dinamismo, ritmo, passividade, proporção, proporção e escala e agudeza.

4 História em quadrinhos

“A história em quadrinhos é uma história em imagens, estudada sob todos os aspectos e formas” (Cagnin, 2010: 30). A gênese das também chamadas HQs ocorreu com suíço, escritor e professor universitário Rodolph Töpffer, em *Histoire de Monsieur Jabot*, publicada em 1933. As histórias satíricas continham pequenos textos narrativos e imagens. Mccloud (2010: 17) afirma que foi a primeira combinação interdependente de palavras e figuras. Topffer influenciou o mundo com sua inovação, referência que chegou ao Brasil através do personagem Nhô Quim, história em imagens criada por Ângelo Agostini em 1969, na revista vida fluminense (Cardoso, 2008: 53).

A partir daí, os quadrinhos caminharam e impulsionaram evoluções tecnológicas, sociais e culturais; estiveram na vanguarda dos movimentos artísticos e de design observados na França, onde, durante a revolução de 1968, o estúdio Grapus, de viés político, social e cultural, acreditava na análise entre o meio e a mensagem antes de propor qualquer solução gráfica. A linguagem dos quadrinhos foi também amplamente usada nos EUA, em 1968, quando os *Comix*⁴ foram a grande “arma” da contracultura, liderados por Robert Crump; no Brasil, na década de 1960, por artistas nascidos da indústria gráfica que a utilizaram como forma de oposição ao Golpe Militar de 1964. Como expoentes no país, Ziraldo, Jaguar e Henfil e no jornal O Pasquim (1969) (Cardoso, 2008: 200-201).

Elementos de uma HQ

Os quadrinhos, como percebidos atualmente são constituídos basicamente de texto e imagens. Para Mccloud (2008: 47) são palavras, imagens e ícones que constituem a linguagem dos quadrinhos. Cagnin (2014: 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 utilizados⁵.

Sobre a fusão entre texto e imagem que define os quadrinhos, Cagnin (2014: 178) discorre que a narrativa de gênero é formada por dois códigos: a imagem – todo signo visual analógico do código iconográfico, formado pelos personagens, animais, objetos e do cenário onde se desenrolam a narrativa; o texto – 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. O autor conclui basicamente as HQs constituem-se dos seguintes elementos:

1. Imagens ou figuras: tradicionalmente desenhadas, limitadas pelas linhas de moldura;

⁴ Termo utilizado para distinguir os quadrinhos de contracultura dos demais *comics* (Goida; Kleinert, 2014: 11)

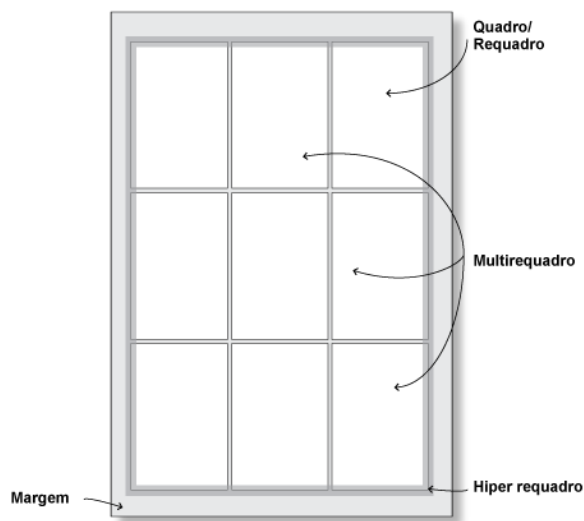
⁵ As imagens são *signos analógicos e contínuos*, mantem uma relação estreita com a semelhança do objeto representado, já a escrita é um *signo digital* dotado de um conjunto identificável de unidades autônomas e contáveis (Cagnin, 2014: 41-42).

2. Texto: que se apresenta sob forma de balão (abriga as falas e os diálogos, ou a nuvenzinha); legenda (abriga o narrador); onomatopeias (palavra cuja a pronuncia imita os sons e ruídos);

Estrutura

Simplificadamente é o suporte, físico ou virtual, onde se agruparão todos os elementos da narrativa; a montagem da estrutura de quadros dá-se nesse espaço. Serão tomadas as seguintes terminologias seguidas por Groensteen (2015: 41) para decompor uma página de HQ: hiper-requadro - a estrutura formada pelo agrupamento alinhado dos quadros; prancha - espaço composto por quadros com conteúdo agrupados na página; mutirrequadro - o sistema de requadros montados; prancha - a própria obra composta; requadro - para o quadro já definido em forma, termo também utilizado por Eisner (1999: 44)(FIGURA 6).

Figura 6: representação da estrutura de uma HQ (imagem cedida pelo autor do artigo)



Groensteen (2015: 27) considera que a relações entre quadros é o único princípio fundador dos quadrinhos. A conexão de uma pluralidade de imagens solidárias é denominador comum e elemento central dos quadrinhos, é a solidariedade icônica. O estudo do autor defende a reflexão sobre quadrinhos como um sistema, um quadro conceitual onde todas as realizações da “nona arte”⁶ são propostas e pensadas ao mesmo tempo em que coabitam diferenças e semelhanças.

Em primeira instancia, considerou-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 nossa visão focal incide sobre a página e passamos a percorre-la através do fluxo entre quadros através da sarjeta (MacCloud, 2005) ou margem como aponta Groensteen (2015) e, disposição dos quadros. O autor comenta ainda que uma página de HQ oferece uma primeira visão global, sintética, mas que não pode ser satisfatória.

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 Groesntenn (2015: 33) chama de “forma mental”, momento esse em que há o diálogo entre o roteiro e o multirrequadro subsequentemente, as articulações entre os elementos.

Por afinidade de objetos foi considerado, assim como Groeenstenn (2015: 39), a representação esquemática da estrutura de uma HQ sem conteúdo, como grade; o que é para o design, grid ou, simplesmente, diagrama. Lupton; Collins (2008:13) comentam que os diagramas constroem relações entre os elementos que utilizam pontos, linhas e planos para

⁶ 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: 19-20)

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.

5 Composição de grid e aplicação da Gestalt na HQ Watchmen - Edição definitiva (2009)

Watchmen – Edição definitiva (2009), 464 páginas, escrita por Alan Moore e desenhada por Dave Gibbons. Essa edição é uma compilação de 12 edições comemorativa aos 20 anos da série original lançada no Brasil em 1989. Junto com Batman Cavaleiro das Trevas (1987), de Frank Miller, inova no formato (17 x 26 cm). Antes imperavam os “formatinhos” (13,5 x 19cm), elas inauguram também o título “quadrinhos adultos” no país. A história de Watchmen envolve um grupo de super-heróis americanos numa trama apocalíptica, repleta de críticas sociais, filosofia e política (Gibbons, 2009; Goidanich; Kleinert, 2014).

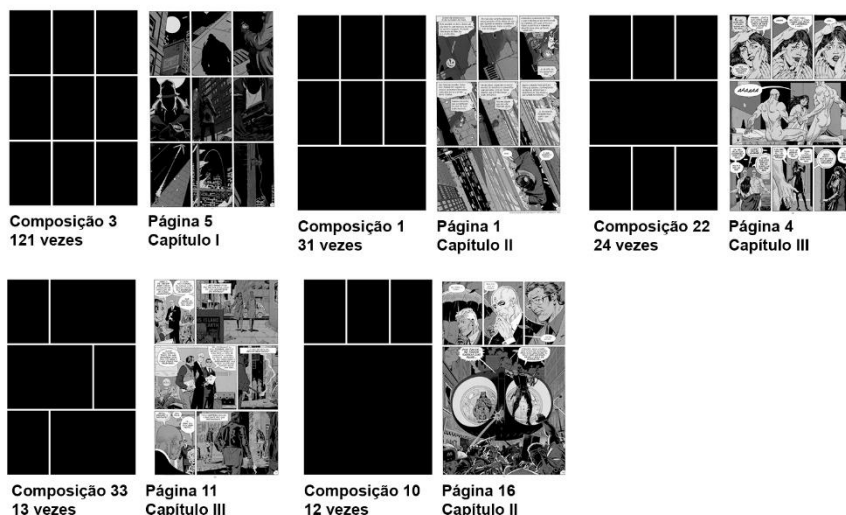
A análise

Para a análise das páginas de Watchmen - edição definitiva (2009), foram observadas apenas as páginas quadrinizadas, 310 páginas. Foram considerados três aspectos: a composição; a identificação das categorias fundamentais da Gestalt e a narrativa. Para a primeira será observado layout da página e o tipo de grid. O segundo, será aferido através da observação dos arranjos dos quadros e sua correspondência com as categorias conceituais da Gestalt; por fim, a narrativa será classificada como sendo dos tipos: diálogo (conversa entre personagens); ação (o que é realizada por personagens); contemplação (reflexão realizada pelos personagens) e narrador (é a narração em terceira pessoa).

Com base no estudo do grid, observou-se que a HQ têm 61 composições de páginas distintas, sendo que 50 dessas seguem com o grid modular de nove quadros. Constatou-se também a existência de cinco tipos de composições mais usadas, nomeadas de composição 3, 1, 22, 33 e 10 (FIGURA 7) de acordo com a sequência observada na obra. De forma sintética pode-se apontar sobre as composições:

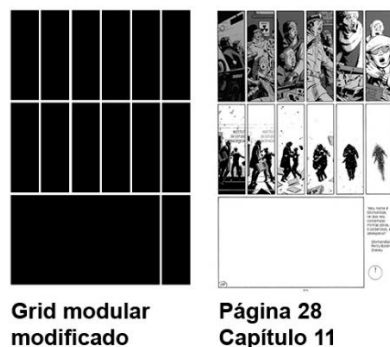
- Composição 3 - representa o grid modular (3x3) observada por quase toda obra;
- Composição 1, 33 e 10 - utiliza o grid modular (3X3) com alteração de tamanho, quantidade e forma dos quadros
- Composição 22 - utiliza o grid modular (3x3) com alteração de tamanho, forma e os eixos dos quadros, esses últimos perpendiculares.

Figura 7: Composições mais usadas em Watchmen e suas respectivas páginas (imagem cedida pelo autor do artigo)



Constata-se também que o grid modular é manipulado, quando o autor necessita de: inserção dos títulos a cada capítulo; pequenas citações ao final dos capítulos; quando fragmenta o tempo (FIGURA 8); apresenta características formais de personagens (gordo, magro, alto, baixo); retrata cenas de ação ou diálogo em destaque; propõe a sequência de movimentos de uma ação em tomadas separadas; destaca um ambiente em que há grande número de detalhes que se sobrepõe aos personagens.

Figura 8: Representação do grid modular manipulado e respectiva página (imagem cedida pelo autor do artigo)



Sobre o aspecto da narrativa a obra tem como característica predominante o diálogo, seguido por ação, contemplação e narrador (TABELA 1).

Tabela 1: Narrativa em Watchmen

Narrativa	Utilização
Diálogo	197 vezes
Ação	79 vezes
Contemplação	33 vezes
Narrador	20 vezes

Constatou-se que a maior parte da trama transcorre utilizando a narrativa do diálogo e que usa a composição 3 como suporte, seguido das composições 22, 1, 33 e 10 para tal. Na narrativa ação, a escolha da composição varia principalmente entre a composição 3 e composição 1, seguido das composições 22, 33 e 10. Já a narrativa contemplação o autor utilizou a composição 3 seguindo pelas composições 1 e 22 e por último para a narrativa narração o autor utilizou a composição 3, seguindo pela composição 1 e composição 33. (TABELA 2)

Tabela 2: Composição e narrativa

	Diálogo	Ação	Narrador	Contemplação
Composição 3	86	25	8	10
Composição 1	12	14	3	2
Composição 22	18	4	-	2
Composição 33	6	3	1	-
Composição 10	3	3	-	2

Sobre a presença das categorias conceituais da Gestalt nas composições em Watchmen, é observado o uso preponderante de simetria e equilíbrio, representado pela composição 3, a mais utilizada pela obra. Essa composição tem características como tamanhos dos quadros iguais, eixos horizontais e verticais paralelos, composição monótona e passiva. A segunda composição mais utilizada, a 01, carrega consigo conceitos de contraste, proporção e escala, que garantem dinamismo ao ritmo dos quadros, percebido pela variação de tamanho e forma, representados também pelas composições 33 e 10. A obra apresenta também páginas de contraste horizontal e vertical, de ritmo dinâmico, em que os eixos dos quadros se tocam, representado pela composição 22. (TABELA 3)

Tabela 3: Gestalt das composições

Composição 03	Equilibrada, simétrica
Composição 01	Assimétrico, contraste (escala e proporção)
Composição 22	Assimétrico, contraste (vertical e horizontal)

Composição 33	Assimétrico, contraste (escala e proporção)
Composição 10	Assimétrico, contraste (escala e proporção)

Considerações finais

Conclui-se que o uso do grid em *Watchmen* – Edição definitiva (2009) demonstra a importância do planejamento para uma publicação. Mostra que uma HQ, que pouco se diferencia de jornais, cartazes ou revistas, passa também por questionamentos adjacentes quanto ao organizar, hierarquizar e democratizar uma grande quantidade de informações num suporte (prancha), a escolha do grid modular (3x3) pelos autores apresentou-se como uma ferramenta eficaz quando observado na variação de composições dentro do módulo (3x3).

A manipulação desse grid para criação de páginas distintas, com pesos e formas diferentes, apresenta-se na maioria dos casos, como suporte às informações imagéticas e, não propriamente como suporte à narrativa. Isso porque o conceito da Gestalt das composições, associada à narrativa das páginas, nem sempre se correspondem, o que corrobora a ideia de que o uso do grid foi apenas para aferir o ritmo das páginas, e não para apresentar características da narrativa nas composições, salvo alguns momentos em que a Gestalt das composições e a narrativa dialogam, criando uma composição em que o layout dos quadros e a narrativa são condizentes. Tais situações podem ser observadas, por exemplo, em:

- A composição 3 quando usada em momentos de diálogo, acorda com a categoria conceitual da Gestalt equilibrada e simétrica; porém, essa mesma composição é utilizada em momentos de ação, quando poderiam ser preferidas outras composições de aspectos mais dinâmicos;
- As composições 1, 22, 33 e 10 quando usada na narrativa ação é consoante à Gestalt, pois utiliza o contraste no arranjo dos quadros representando um dinamismo no layout da página. Essas mesmas composições são também aplicadas em páginas diálogo sem correspondência com a Gestalt;
- A composição 3 é também usada na narrativa contemplação, situação em que se observar a consonância com a Gestalt.

Sendo assim, pressupõe-se que o uso do grid, como estrutura predeterminada na mão do artista de quadrinhos, não determina como resultado a elaboração de uma obra monótona. Ao contrário disso, ele é uma ferramenta adicional de planejamento gráfico que, por meio da escolha de uma estrutura lógica manipulável é possível agilizar a organização grande quantidade de elementos, suas composições e ritmo da publicação alinhado ou não a narrativa, além de possibilitar que dentro do arranjo dos espaços e elementos possua outros sentidos, além do contêiner de informações imagéticas ou de suporte a narrativa, isto quando pensadas ou escolhidas a partir das categorias conceituais da Gestalt, da grid, ou ambas.

Referências

- CAGNIN, Antônio Luiz. *Os quadrinhos um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica*. São Paulo, SP: Criativo, 2014
- CARDOSO, Rafael. *Design para um mundo complexo*. SP: Cosac Naify, 2013
- _____. *Uma introdução à história do design*. São Paulo, SP: Blucher, 2008
- DE CAMPOS, Rogério. *Imageria o nascimento das histórias em quadrinhos*. São Paulo, SP: Veneta, 2015
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 3ª edição. São Paulo: Martins Fortes, 1999
- _____. *Narrativas gráficas*. 2ª edição. São Paulo, SP: Devir, 2008.
- GIBBONS, Dave. *Os bastidores de Watchmen*. São Paulo, SP: Aleph, 2009
- GIL, Antônio Carlos. *Técnicas de Pesquisa*. São Paulo: Atlas, 1995.

GOIDANINCH, Hiron Cardoso; KLEINERT, André. *Enciclopédia dos quadrinhos*. Porto Alegre, RS: L&M, 2014

GOMES FILHO, João. *Gestalt do objeto - sistema de leitura visual da forma*. 9ª edição. São Paulo: Escrituras Editora, 2009

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

LUCCHETTI, Marco Aurélio. *Desnudando Valentina*. São Paulo, SP: Editoractiva Produções Artísticas, 2005.

LUPTON, Ellen; MILLER, J. Aboott. *Abc da Bauhaus e a teoria do design*. São Paulo, SP: Cosac Naify, 2008.

MACCLOUD, Scott. *Desenhando quadrinhos*. São Paulo, SP: M. Books do Brasil Editora LTDA, 2008.

_____. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo, SP: M. Books do Brasil Editora LTDA, 2005

MEGGIS, Philip B.; PURVIS, Alston W. *História do design gráfico*. São Paulo, SP: Cosac Naify, 2009.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. *Wachtmen: edição definitiva*. São Paulo, SP: Panini Books, 2009

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

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

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

* Carlos Eduardo Sales Alves, Universidade Federal do Maranhão - UFMA, Brasil,
carlossalesx@gmail.com