

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA POLITÉCNICA E DE ARTES
CURSO DE DESIGN**

MARCELO SOUZA LINHARES MELO

**Layout dos quadrinhos como elementos gráficos e narrativos:
elementos gráficos gerando ritmo para quadrinhos**

**GOIÂNIA
2025**

MARCELO SOUZA LINHARES MELO

**Layout dos quadrinhos como elementos gráficos e narrativos:
elementos gráficos gerando ritmo para quadrinhos**

Monografia de Trabalho de Conclusão de Curso apresentada ao Curso de Design da Escola Politécnica e de Artes da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design.

Orientadora: Prof^a Dr.^a Nancy de Melo Batista Pereira.

**GOIÂNIA
2025**

Layout dos quadrinhos como elementos gráficos e narrativos:

MARCELO SOUZA LINHARES MELO

**Layout dos quadrinhos como elementos gráficos e narrativos:
elementos gráficos gerando ritmo para quadrinhos**

Monografia e Projeto apresentados ao Curso de Design da Escola Politécnica e de Artes da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, para a obtenção do grau de Bacharel em Design, aprovada em _____ / _____ / _____, pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

Prof.^a Dr^a Nancy de Melo Batista Pereira - orientadora
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Prof.^a Dr^a Ana Paula Neres de Santana Bandeira
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

Prof.^a Dr^a Genilda da Silva Alexandria Sousa
Pontifícia Universidade Católica de Goiás

RESUMO

Esse Trabalho de Conclusão de Curso, investiga como o layout (a organização espacial dos quadros em uma página) atua como ferramenta de design para modular o ritmo narrativo nas Histórias em Quadrinhos (HQs), para isso foi importante investigar o que pesquisadores e autores de quadrinhos falam sobre a produção formal dos quadrinhos, analisando suas unidades mínimas e suas composições complexas.

Para um melhor entendimento da composição visual dos quadrinhos, foi necessário entender quais elementos fazem parte do Layout e como esses são vistos por diferentes autores e pesquisadores. A monografia analisa por tanto a manipulação estratégica dos requadros (painéis) e das sarjetas (espaços em branco) para a leitura e a expressividade, além da construção narrativa do Layout. Teoricamente, o trabalho se aprofunda no conceito de Artrologia visto na obra Sistema dos Quadrinhos de Thierry Groensteen, que define a HQ como um Sistema em que todos os quadros se articulam em uma rede complexa, e no conceito da Gestalt de fechamento (closure), que pode ser visto na obra Desvendando Quadrinhos de Scott McCloud, que ocorre na sarjeta e obriga o leitor a preencher as lacunas entre as imagens, construindo ativamente o tempo e o movimento da história.

O projeto prático consiste na criação de uma revista em quadrinhos meta-narrativa, na qual os personagens autores discutem explicitamente suas escolhas de layout e decupagem (condução narrativa) em cada página, demonstrando a aplicação dos conceitos teóricos. O objetivo é criar um material pedagógico que sirva de referência e inspire leitores a desenvolverem uma leitura mais crítica e a criação consciente de suas próprias HQs.

Palavras-Chave: Quadrinhos, Layout, Narrativa, Design, Requadros, Sarjetas.

ABSTRACT

This Graduation Thesis investigates how layout (the spatial organization of panels on a page) acts as a design tool to modulate narrative rhythm in Comics. To this end, it was important to investigate what researchers and comic authors say about the formal production of comics, analyzing their minimal units and complex compositions.

To better understand the visual composition of comics, it was necessary to understand which elements are part of the Layout and how these are viewed by different authors and researchers. The monograph therefore analyzes the strategic manipulation of panels and gutters for reading and expressiveness, as well as the narrative construction of the Layout. Theoretically, the work delves into the concept of Arthrology seen in Thierry Groensteen's book *The System of Comics*, which defines comics as a System in which all panels articulate in a complex network, and the Gestalt concept of closure, which can be seen in Scott McCloud's *Understanding Comics*, occurring in the gutter and forcing the reader to fill the gaps between images, actively constructing the story's time and movement.

The practical project consists of creating a meta-narrative comic book, in which the author characters explicitly discuss their layout and breakdown choices on each page, demonstrating the application of theoretical concepts. The goal is to create a pedagogical material that serves as a reference and inspires readers to develop a more critical reading and the conscious creation of their own comics.

Key words: Comics, Layout, Narrative, Design, Panels, Gutters.

SUMÁRIO

RESUMO	4
SUMÁRIO	6
LISTA DE FIGURAS	8
INTRODUÇÃO.....	9
Capítulo 1 – A linguagem dos quadrinhos	11
1.1 Requadros e Sarjetas	13
1.1.1 Requadros	14
1.1.2 Sarjetas.....	17
1.2 Layout e Decupagem.....	23
1.2.1 Layout.....	23
1.2.2 Decupagem	25
1.2.3 A Indissociabilidade do Layout e Decupagem	25
1.3 A Gestalt nos Quadrinhos	25
Capítulo 2 – Quadrinhos além da arte sequencial	28
2.1 Espaço-Tópico e Solidariedade Icônica	29
2.2 O Conceito de Artrologia.....	30
2.3 Importância para Análise e Construção de HQs.....	31
Capítulo 3 – Projeto.....	34
3.1 Público-alvo	34
3.2 Roteiro	34
3.3 Análise de similares.....	35
3.4 Escolhas estéticas.....	35
3.5 Layout do projeto.....	40
Capítulo 4 – Briefing do produto	43
4.1 Versões.....	43
4.2 Tipografia	43
4.3 Impressão	43
4.4 Acesso ao PDF.....	43
4.5 Público-alvo	43
Considerações finais	44
Fontes.....	63
Referências Bibliográficas.....	63

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Arzach, Moebius (Jean, Giraud) 1975.

Figura 2 Bolha de nuvem de arte pop em quadrinhos Bolha de fala engraçada na moda Fundo vintage retrô colorido no estilo de quadrinhos retrô pop art Ilustração fácil editável.

Figura 3 - *Ibn al-Rabin, The Cannibal Frame . Abstract Comics: The Anthology.*© 2009 Fantagraphics Books.

Figura 4 - Watchmen, Alan Moore, 1986-1987.

Figura 5 - Watchmen, Alan Moore, 1986-1987.

Figura 6 - desvendando quadrinhos, Scot McCloud, 1993.

Figura 7 - desvendando quadrinhos, Scot McCloud, 1993.

Figura 8 - desvendando quadrinhos, Scot McCloud, 1993.

Figura 9 - Surfista prateado parabola, Stan Lee e Moebius, 1988.

Figura 10 - Surfista prateado parabola, Stan Lee e Moebius, 1988.

Figura 11 – Sandman Overture #1, Niel Gaiman e J H Williams III, 2013.

Figura 12- Gasoline Alley, Frank King, Apr. 22, 1934

Figura 13 - Detective Comics Vol 1 # 857, Greg Rucka e J H Williams III, 2009.

Figura 14 – Elric the Ruby Throne, Julien Blondel, Michel Moorcock, Didier Poli e Robin Recht, 2014.

Figura 15 – Sandman Overture #1, Niel Gaiman e J H Williams III, 2013.

Figura 16 – Rascunho do personagem João

Figura 17 – Arte final primeira página do projeto

Figura 18 – Página 4 do projeto

Figura 19 – Requadros usados na página 4 do projeto

INTRODUÇÃO

Este trabalho de conclusão de curso, dedica-se à análise aprofundada da estrutura visual e da linguagem das Histórias em Quadrinhos (HQs). O meio das HQs, é tido como arte sequencial, mas vai além disso, utiliza uma complexa articulação de elementos gráficos para construir tempo, espaço e ritmo narrativo. Dentro dessa estrutura, o layout assume uma função crucial que transcende a mera organização espacial, tornando-se um vetor narrativo que guia a leitura e influencia diretamente a experiência do leitor.

O objetivo central desta monografia é investigar como o layout, em particular, o uso estratégico de requadros (painéis) e sarjetas (espaços entre painéis), opera como um elemento fundamental para gerar ritmo nessas histórias. A premissa é que a manipulação consciente da disposição, do formato e do espaçamento desses elementos é uma poderosa ferramenta de design que modula o tempo percebido da leitura e a expressividade da narrativa.

O projeto foca então na criação de uma revista em quadrinhos que tem como objetivo instigar o leitor a fazer uma leitura mais aprofundada e crítica das HQs e possa gerar bagagem de referências de usos propositais do layout dessas histórias, para que ele possa ter uma base para começar a criar suas próprias revistas em quadrinhos.

Por tanto espera-se que esta monografia contribua para a valorização dos elementos estruturais das Histórias em Quadrinhos, evidenciando o layout não apenas como um arranjo estético, mas como um elemento de design essencial que modula a temporalidade e a expressividade da narrativa.

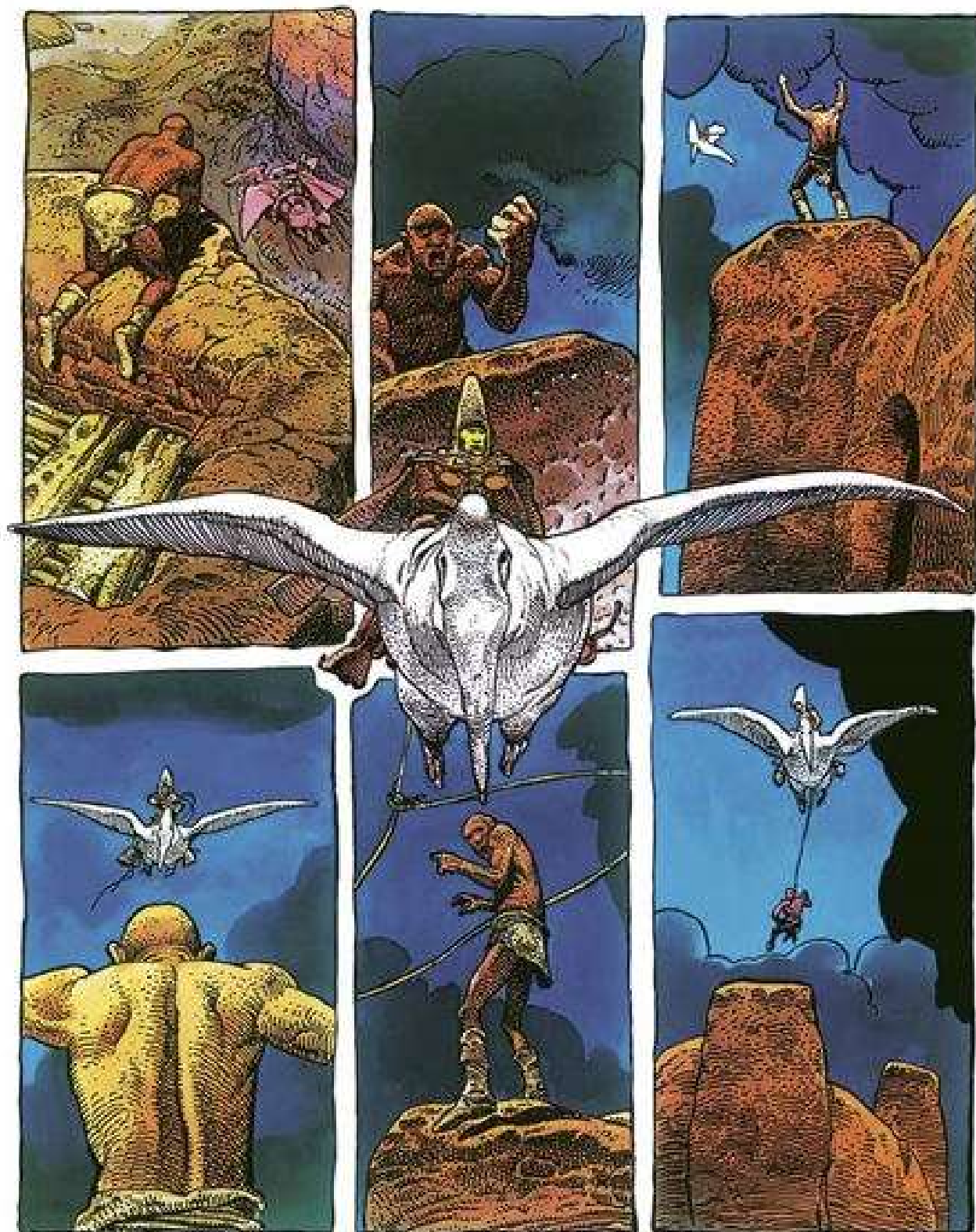


Figura 1 - Arzach, Moebius (Jean ,Giraud) 1975.
 Fonte: <https://share.google/g9s8iZMRbv9KAsMAo>

Capítulo 1 – A linguagem dos quadrinhos

Embora os quadrinhos modernos tenham surgido no final do século XIX, a ideia de usar imagens sequenciais para contar uma história é bem mais antiga. Precursores das ideias das HQs podem ser vistos em tapeçarias, frisos, vitrais e pinturas que narravam acontecimentos ou mitologias. No século XIX, o suíço Rodolphe Töpffer é frequentemente considerado o "pai dos quadrinhos modernos" por suas histórias que combinavam de forma interdependente texto e figura.

No final do século XIX e início do século XX os quadrinhos se popularizavam nas tirinhas, como exemplo temos Little Nemo (1905 até 1927) que, na época, foi uma tirinha semanal que por sua popularidade passou a ser disputada por grandes jornais, pois sua veiculação aumentavam as vendas dos jornais. Com a popularização das tirinhas as revistas em quadrinhos começaram a ser publicadas em separado dos jornais a partir dos anos 1930.

Porém, a análise teórica de análise e descrição do que é uma revista em quadrinhos só vai se dar na academia por volta dos anos 1960 e 1970, as primeiras teorias de análise de quadrinhos se davam através de uma perspectiva estruturalista, que buscava compreender uma estrutura da “linguagem dos quadrinhos”, através dessa ótica, foi convencionado analisar bandas desenhadas por meio de unidades mínimas, que seriam os elementos que compõem as páginas, como exemplo os balões de fala e seus diferentes formatos e tamanhos, contudo, a teoria mais recente de análise de quadrinhos dá conta de que a análise dessas unidades mínimas, não basta para compreender os gibis, sendo o método de análise mais moderno e completo o evidenciado por Thierry Groensteen, que analisa as HQs em pranchas (espaço em que se põem os quadros, seja ele físico como páginas ou virtual como em um site) e não o seus elementos como unidades separadas.

Como exemplo na imagem 2, são utilizados elementos que seriam típicos das histórias em quadrinhos, mas, não por isso se qualifica como tal, pois mesmo

usando essas unidades mínimas que compõem a “linguagem dos quadrinhos” a figura não apresenta características que a classifiquem como tal.



Figura 2: M-Maybe, Roy Lichtenstein 1965

Fonte: https://wahooart.com/pt/art/roy-lichtenstein-m-maybe-8XYUZ8-en/?srsId=AfmBOorwb5bkH_do-PlmLFdw91fumHHd0syLIZPQoXtlEsdC56CBpj-p

Já a imagem 3 é uma HQ abstrata, que apesar de não ter nenhuma unidade mínima, ainda sim é uma história em quadrinhos. Inclusive usa o próprio quadro como personagem da história.

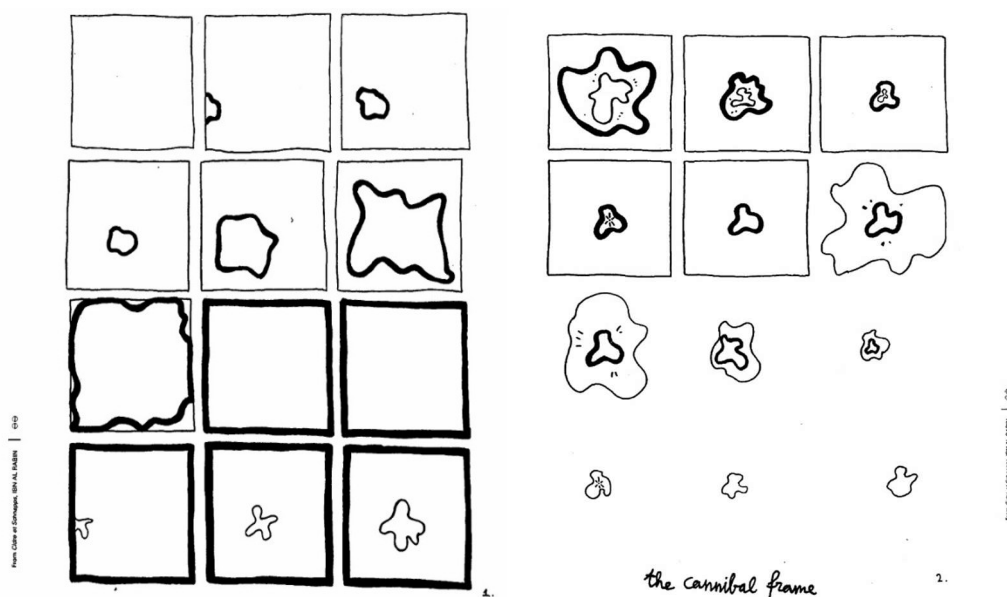


Figura3: Ibn al-Rabin, *The Cannibal Frame* . Abstract Comics: The Anthology.© 2009 Fantagraphics Books

Sendo assim, para melhor compreensão da teoria do Sistema dos quadrinhos (Groensteen, 2015), e o que compõem essa arte, vamos falar sobre os elementos e suas importâncias e depois discorreremos sobre o uso desses elementos na prancha.

1.1 Requadros e Sarjetas

Os requadros (ou quadros) e as sarjetas (ou calhas) são elementos fundamentais na linguagem dos quadrinhos, pois atuam como pilares para a composição visual, a fluidez narrativa e o impacto emocional da obra. Juntos, eles formam o que o teórico Thierry Groensteen chama de "sistema espaçotópico", que gerencia a distribuição do conteúdo no espaço e o ritmo da leitura.

Em suma, a relação entre o requadro e a sarjeta é simbiótica: o primeiro cria a unidade de sentido e o segundo permite que essas unidades se conectem, transformando uma série de imagens estáticas em uma narrativa dinâmica e fluida. Ambos são essenciais para que a composição gráfica, narrativa e emocional da obra seja eficaz.

1.1.1 Requadros

O requadro é a moldura que delimita cada cena, isolando-a fisicamente das outras. Sua importância vai muito além de uma simples linha. Ele possui múltiplas funções que moldam a experiência do leitor, o requadro cria um "recorte" de uma porção do espaço, funcionando como uma espécie de "extração" de uma cena, ele isola fisicamente os quadros, permitindo que cada um seja lido e compreendido separadamente, como se fossem "unidades pertinentes".

A forma, o tamanho e a justaposição dos requadros ditam o tempo da narrativa. Por exemplo, uma sequência de quadros com o mesmo formato pode sugerir uma sucessão rápida de ações, enquanto um quadro esticado horizontalmente pode sugerir uma suspensão do ritmo ou a chegada de um momento crucial.

O formato do requadro pode ter um significado emocional ou simbólico. Ele pode conotar ou indexar a imagem que encerra, instruindo o leitor sobre como a cena deve ser interpretada. Quadros com formas não-quadriláteras ou bordas irregulares, por exemplo, podem criar um senso de desordem ou subjetividade, como visto em obras de autores que optam por layouts mais ostentatórios.

Como exemplo temos a figura 4, nessa imagem temos uma página da revista em quadrinhos Watchmen (1986-1987), na história é usado um grid (malha ou grade) de 3 por 3 com os quadros de tamanho uniforme e igualmente espaçados, isso ocorre para gerar uma sensação de monorritmia, para marcar uma passagem de tempo similar e rápida entre os quadros. Já na imagem 5 ainda dentro da HQ Watchmen temos um quadro de destaque que ocupa um espaço 1 por 3 dentro do grid, isso é para poder gerar uma ênfase em algo, nesse caso na altura do prédio além do que causa uma sensação de que essa cena demora mais que as outras, similar a ideia de um plano geral (plongé) no cinema.



Figura 4 - Watchmen, Alan Moore, 1986-1987.
 Fonte: <https://share.google/OY7wBE6xowpRucdg9>



igura 5 - Watchmen, Alan Moore, 1986-1987.
 Fonte: <https://share.google/84NgC566LN6g5MLz3> .

1.1.2 Sarjetas

A sarjeta é o espaço em branco entre os quadros. É onde a "arte sequencial" de Will Eisner e o "sistema" de Thierry Groensteen (GROENSTEEN, 2015) se manifestam-se de maneira mais poderosa. A sarjeta não é um mero vazio, mas um local crucial para a narrativa. A sarjeta atua como uma transição entre os quadros, obrigando o leitor a uma pausa momentânea e a uma reflexão antes de prosseguir, é nesse espaço que o cérebro do leitor preenche as lacunas entre uma imagem e outra, conectando os eventos e as ações que não são explicitamente desenhados.



Figura 6 - desvendando quadrinhos, Scot McCloud, 1993.

Fonte: <https://semioticadaimagem.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/04/desvendando-os-quadrinhos-scott-mccloud.pdf>



Figura 7 - desvendando quadrinhos, Scot McCloud, 1993.
 Fonte: <https://semioticadaimagem.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/04/desvendando-os-quadrinhos-scott-mccloud.pdf>

Em seu livro *Desvendando Quadrinhos*, Scot McCloud referencia esse espaço vazio como um acordo de cumplicidade entre o artista e o leitor, onde é o leitor de deve chegar à conclusão do que ocorreu entre um quadro e outro, como exemplo na figura 8, não há de forma figurada um golpe ou alguém se machucando o leitor que pode chegar a essa conclusão mesmo sem ver o ato de violência.



Figura 8 - desvendando quadrinhos, Scot McCloud, 1993.

Fonte: <https://semioticadaimagem.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/04/desvendando-os-quadrinhos-scott-mccloud.pdf>

Esse processo de "fechar a lacuna" confere a fluidez e a continuidade à história.

Já para Thierry Groensteen, A sarjeta é vista como o limite que demarca a descontinuidade das unidades mínimas. Ela garante a separação dos quadros, condição necessária para que o sistema dos quadrinhos, possa operar. Ao delimitar o quadro como uma unidade discreta, a sarjeta permite a existência das

concatenações (ligações lineares) e dos entrelaçamentos (ligações translineares) que formam a rede estrutural da página.

Embora reconheça que a inferência ocorre no vazio, Groensteen prioriza o papel da sarjeta como um elemento de organização espacial (o *layout*). Ela é o que possibilita o estudo das relações entre os quadros, sendo crucial para a análise do sistema formal dos quadrinhos.

Em síntese, enquanto McCloud elabora que o leitor completa a sarjeta gerando movimento e continuidade, Groensteen analisa o que a sarjeta permite estruturalmente no sistema (a separação/articulação da rede). Ambas as visões, no entanto, concordam que o espaço entre os quadros é o lócus da produção de sentido e da essência dos quadrinhos.

Assim sendo, a sarjeta é o motor que impulsiona a narrativa, pois é nela que o leitor constrói o movimento e a progressão temporal. O tamanho da sarjeta também pode influenciar a percepção do tempo: uma sarjeta mais larga pode sugerir um salto maior no tempo ou um ritmo mais lento, enquanto uma mais estreita pode indicar uma ação mais rápida e contínua.

Por exemplo, nas figuras 9 e 10 temos o uso de sarjetas brancas, simples e curtas para simbolizar uma curta passagem de tempo entre os quadros, além disso, temos a ausência de sarjetas na figura 9 para simbolizar que não houve elipse entre um quadro e outro e expressa uma ação constante e diálogo contínuo.



Figura 9 - Surfista prateado parabola, Stan Lee e Moebius, 1988.
 Fonte: <https://share.google/XmjlNbUyIYBW0iZYY>



Figura 10 - Surfista prateado parábola, Stan Lee e Moebius, 1988.
 Fonte: <https://share.google/XmjlNbUyIYBW0iZYY>

1.2 Layout e Decupagem

De acordo com Thierry Groensteen (2015), a página de quadrinhos não é apenas uma sequência de imagens, mas uma composição unificada onde o requadro e a sarjeta interagem para criar uma experiência de leitura que é, simultaneamente, sequencial e visualmente coesa. Essa relação é governada por dois conceitos fundamentais: o layout e a decupagem. O teórico Thierry Groensteen (2015, pág. 153) define a página como um "multirrequadro", um aglomerado de quadros justapostos que forma uma unidade visual maior. Groensteen argumenta que, em uma prancha, cada quadro está potencialmente em relação com todos os outros, formando uma "rede". Isso permite a criação de relações translineares, onde elementos visuais ou temáticos se conectam através da prancha, não apenas de forma linear, mas também simultânea.

Essa rede estrutura e enriquece a narrativa, permitindo ao leitor fazer pontes e inferências que vão além da mera sequência. A condução da narrativa (decupagem) e o gerenciamento do espaço (layout) são operações inseparáveis. A decupagem define a cadeia narrativa, enquanto o layout a distribui pelo espaço, atribuindo a cada unidade sua forma, superfície e posição. O layout pode ser regular, regido por uma grade, ou retórico, adaptando-se às necessidades da narrativa para criar efeitos específicos.

1.2.1 Layout

O layout de uma página de quadrinhos refere-se à organização espacial e gráfica dos quadros (requadros e sarjetas), balões e outros elementos em uma prancha. Longe de ser um mero arranjo estético, o layout é uma das ferramentas narrativas mais poderosas das histórias em quadrinhos, pois ele gerencia o espaço e influencia diretamente a leitura do tempo e o ritmo da narrativa.

O layout estabelece o percurso do olhar, indicando a ordem em que os quadros devem ser lidos além disso, o layout permite que o leitor perceba a página como uma estrutura coesa ou uma "rede" de informações. A disposição, o tamanho e a forma dos quadros na prancha geram relações visuais que

complementam ou subvertem a ordem sequencial, criando significados adicionais.

O layout nos quadrinhos pode ser classificado de diversas maneiras para descrever a sua estrutura e o impacto que ele causa no leitor. As classificações em ostensivos/discretos e regular/irregular são cruciais para entender a arquitetura visual da página e sua função narrativa. A divisão ostensivo e discreto associada à análise do *layout* como uma estrutura visual autônoma, foca em quão evidente e dominante a organização da página é para o leitor. Já a divisão regular e irregular foca na obediência ou não à estrutura formal de uma grade rígida, o grid, que é a espinha dorsal de muitas páginas de quadrinhos

Como exemplo na figura 11 temos o uso de um layout ostensivo e irregular, que não possui grade, onde os quadros se dão dentro de uma boca, sendo cada dente um quadro diferente. Nesse caso a unidade visual do “multirrequadro” é mais explícita, pois elementos figurativos foram usados dentro e fora dos quadros.

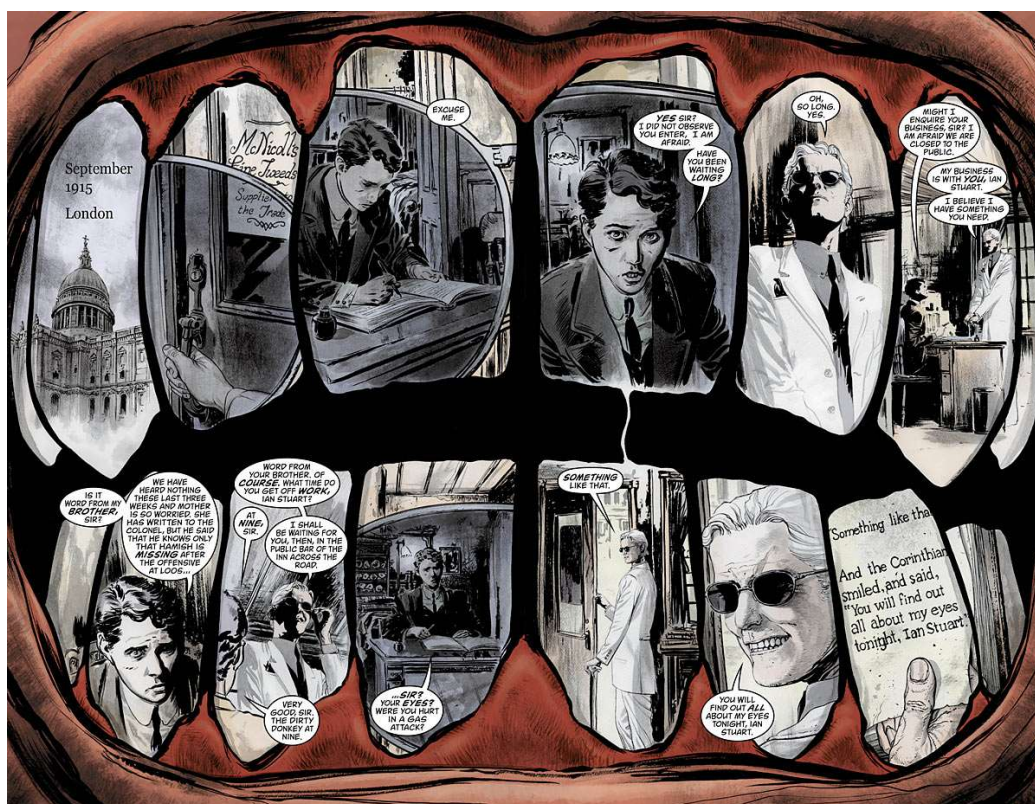


Figura 11 – Sandman Overture #1, Neil Gaiman e J H Williams III, 2013.

Fonte: <https://readcomiconline.li/Comic/The-Sandman-Overture/Issue-1?id=1398&s=&quality=lq#5>

1.2.2 Decupagem

A decupagem é um conceito central na teoria de Thierry Groensteen. Ela se refere à condução da narrativa e à articulação sequencial dos quadros. Para Groensteen, a decupagem é o processo criativo e formal que garante a dimensão linear e sequencial da leitura.

A decupagem é o mecanismo que organiza os materiais icônicos (desenhos) e linguísticos (textos/balões) em uma cadeia de quadros ou uma sequência. É a escolha do autor sobre o que mostrar em cada quadro, por quanto tempo (implícito na transição) e em qual ordem para construir a história.

Por exemplo, na figura 4 há uma repetição de quadros, isso ocorre porque naquele momento estamos acompanhando um personagem que tem uma visão não linear de tempo, por tanto a primeira vez que o quadro aparece é uma visão do futuro já na segunda vez é a realização no presente da visão do personagem

1.2.3 A Indissociabilidade do Layout e Decupagem

Groensteen (2015) insiste que a decupagem e o layout estão em determinação mútua e constante. A decupagem foca na progressão e na sucessão narrativa, enquanto o layout foca na disposição e na organização espacial dos quadros na página.

Assim sendo o quadrinista não apenas decide o que mostrar (decupagem), mas também como e onde esses quadros serão dispostos na página (layout). Por exemplo, a decupagem pode exigir um quadro de grande impacto, mas o layout determinará se ele será uma *splash page* (Quando um quadro ocupa uma página ou duas páginas juntas) ou apenas um quadro grande no meio de outros menores, gerenciando assim o ritmo imposto pela decupagem. Em suma, a decupagem é a direção de cena dos quadrinhos, a operação que transforma o roteiro abstrato em uma série de planos sequenciais prontos para serem dispostos no espaço pelo layout.

1.3 A Gestalt nos Quadrinhos

A Gestalt é a base perceptiva que torna a linguagem dos quadrinhos possível. Seus princípios são fundamentais para os quadrinistas, pois explicam como o cérebro do leitor organiza os elementos da página e, crucialmente, como ele cria o sentido a partir do que não está desenhado.

O princípio mais importante da Gestalt para a elaboração de HQs é o Fechamento, notavelmente defendido por Scott McCloud em *Desvendando os Quadrinhos* (2005) e por Fabio Luiz Carneiro Mourilhe Silva em *O quadro nos quadrinhos* (2010).

O fechamento é a capacidade do cérebro de preencher as lacunas e perceber um todo completo mesmo quando faltam partes. Na criação de quadrinhos, isso ocorre na sarjeta (o espaço entre os quadros). O autor, ao decidir a sequência de quadros (a decupagem), precisa ter consciência de que o movimento e a passagem do tempo acontecem no vazio. É o leitor que, ativamente, inventa a ação que conecta um momento estático ao próximo. Dominar o Fechamento permite ao autor escolher a transição exata para manipular o ritmo narrativo e o impacto emocional. Outras leis da Gestalt são essenciais para a organização dos quadros na página (layout).

Outros princípios também podem ser encontrados como a proximidade (o leitor agrupa elementos que estão próximos) é fundamental no *layout* (arranjo espacial da página), onde quadros adjacentes são automaticamente percebidos como pertencentes à mesma sequência de tempo.

O princípio da semelhança (como balões de fala de um mesmo formato ou o traço consistente do artista) são percebidos como relacionados, unificando a experiência visual e narrativa.

A continuidade por sua vez guia o olhar do leitor de um elemento para o próximo, geralmente seguindo linhas e vetores visuais, garantindo que a leitura linear (sequencial) da página ocorra sem quebras abruptas, a menos que intencional para fins dramáticos.

Como exemplo vemos na figura 12 o uso dos princípios de continuidade e proximidade que guiam o olhar do leitor para a ordem sequencial da história.

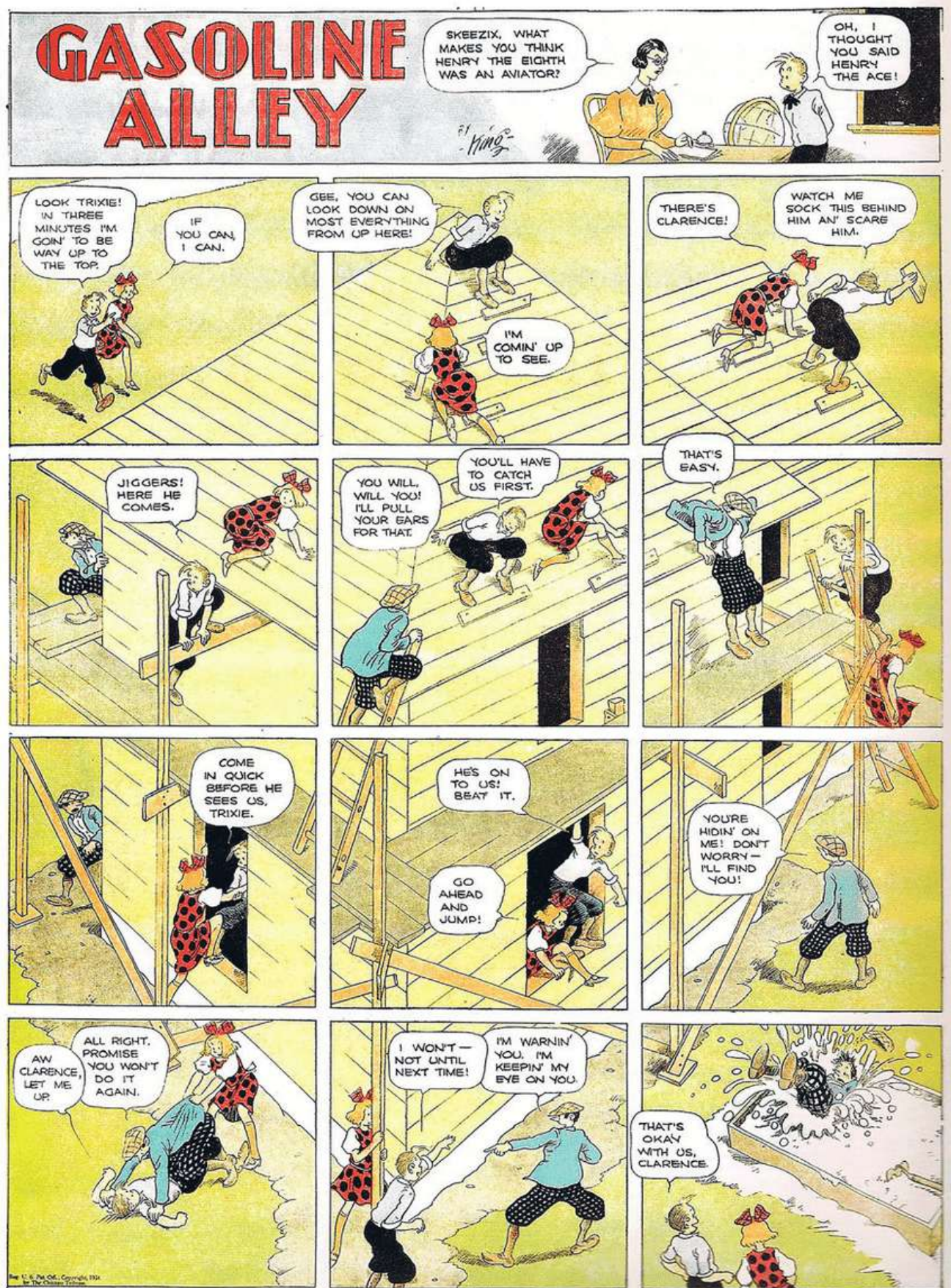


Figura 12 – Gasoline Alley, Frank King, Apr. 22, 1934

Fonte: https://www.researchgate.net/figure/Frank-King-Gasoline-Alley-Apr-22-1934_fig2_334161077

Capítulo 2 – Quadrinhos além da arte sequencial

Em seu livro, Will Eisner (1985) define a arte sequencial como “a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia”. Ele a considera um veículo de expressão criativa e uma disciplina distinta, que tem sido ignorada no meio acadêmico, apesar de ser “universalmente empregada” em tiras e revistas. A abordagem de Eisner se concentra na comunicação e nos princípios e práticas necessários para criar essa forma de arte narrativa.

Groensteen, por sua vez, expande essa visão. Embora comece com uma definição similar, a de que as histórias em quadrinhos são um modo de expressão sequencial, ele acrescenta a característica de serem compostas por “justaposição de imagens solidárias”. Sua teoria vai além de uma simples sucessão linear de imagens. Para Groensteen, as HQs constituem um “complexo sistema” onde as partes funcionam em “sintonia e perfeita sincronia”. O conceito central que vai além da arte sequencial é o da rede (ou “artrologia geral”). Groensteen (2015, pág.153) argumenta que um álbum de quadrinhos, por exemplo, deve ser visto como uma totalidade na qual “cada quadro está, em potencial quando não de fato, em relação com todos os outros”. Isso significa que a leitura não se limita à sequência linear de painéis, mas envolve uma complexa rede de correspondências entre imagens espalhadas por toda a obra, que podem ser icônicas, plásticas ou semânticas.

Em resumo, enquanto Eisner foca na natureza narrativa e linear da arte sequencial, a teoria de Groensteen propõe que a linguagem dos quadrinhos é um sistema mais intrincado, onde a narrativa é apenas uma das muitas possibilidades de articulação. A primazia do visual e a interconexão de todos os elementos na “rede” da página e do livro permitem que os quadrinhos operem de uma maneira que transcende a mera sucessão de eventos, criando sentidos e relações que não são estritamente sequenciais.

Como exemplo temos na Figura 13 o uso criativo de um layout que não se encaixa na decupagem padrão das revistas em quadrinho, onde o Layout segue em uma imagem que reflete o Yin e o Yang para poder representar a divergência de duas personagens e seu confronto de uma forma que representasse graficamente um conflito tanto físico quanto ideológico. isso só é possível pois o ilustrador (J. H. Williams III) pensou no painel como uma teia fora de uma lógica que fosse apenas sequencial, vendo toda a página como uma obra em si.



Figura 13 – Detective Comics Vol 1 # 857, Greg Rucka e J H Williams III, 2009.
Fonte: <https://share.google/DwP6zjLKlIKDdQu5L>

2.1 Espaço-Tópico e Solidariedade Icônica

O espaço-tópico (ou espaçotopia) refere-se ao sistema complexo de gestão e distribuição de imagens e textos na página, onde a decupagem e o

layout são operações inseparáveis, em determinação mútua e constante. Este conceito enfatiza que a disposição das unidades na prancha não é aleatória, mas um sistema organizado de posicionamento que influencia o sentido. A solidariedade icônica, por sua vez, é o princípio fundamental de que as imagens justapostas nos quadrinhos são sempre solidárias. Isso significa que, mesmo isolado em seu requadro, cada desenho não é autossuficiente; ele está indissociavelmente ligado aos demais, contribuindo para a significação da obra como um todo. Essa solidariedade é o que permite a leitura e a construção de sentido a partir da justaposição de fragmentos.

2.2 O Conceito de Artrologia

A artrologia é o conceito central da teoria de Groensteen e constitui a essência do “sistema dos quadrinhos”, transcendendo a ideia de arte sequencial. Literalmente, artrologia significa “estudo das articulações”, e aqui ela designa a propriedade de que um álbum deve ser considerado uma totalidade coerente na qual “cada quadro está, em potencial quando não de fato, em relação com todos os outros”, ou seja, todo quadro se comunica de alguma maneira com os outros presentes na prancha. A artrologia postula que os elementos de uma HQ não se articulam apenas na dimensão linear (quadro a quadro), mas também em uma dimensão translinear, formando uma rede complexa de correspondências. Essas conexões não-sequenciais (que podem ser icônicas, plásticas, temáticas ou narrativas) transformam o quadrinho em um sistema onde o sentido é gerado pela repetição, variação e eco entre elementos espalhados pela prancha ou pelo volume inteiro, portanto a análise da prancha não se dá apenas pelos elementos presos nos requadros, mas sim na junção de todos eles, “solidariedade”. A artrologia é dividida em duas categorias a artrologia restrita e a artrologia geral.

A artrologia restrita foca nas relações de proximidade e linearidade entre os quadros. Concentra-se na concatenação, ou seja, a ligação sequencial imediata entre um quadro e o quadro seguinte. Essa analisa a leitura linear e a progressão narrativa. Ela estuda o modo como o discurso se desenvolve de

maneira sucessiva, quadro a quadro. Isso inclui a análise das elipses e dos saltos de tempo ou espaço que ocorrem na sarjeta, ou seja, as articulações que garantem a continuidade da ação ou do diálogo.

Já a artrologia geral expande o campo de análise para incluir as relações de distância e repetição que ocorrem ao longo da página ou da obra. Concentra-se no entrelaçamento e na formação da rede de quadros. O entrelaçamento é a articulação entre quadros que não são contíguos ou a repetição de elementos (ícones, falas, poses) ao longo da prancha. Assim sendo ela analisa a leitura tabular ou sincrônica da página. Ela estuda como o layout permite que a prancha funcione como uma estrutura visual que permite relações translineares de sentido. Essas relações criam ecos, simetrias, variações temáticas ou redundâncias expressivas.

2.3 Importância para Análise e Construção de HQs

A introdução dos conceitos de espaço-tópico, solidariedade icônica e artrologia são vitais tanto para a análise quanto para a construção de histórias em quadrinhos. Para o analista, essas teorias oferecem um arcabouço para desvendar as camadas de significado que não são óbvias na leitura linear, permitindo identificar as estratégias de coesão e as relações de sentido construídas pela rede de imagens.

Como exemplo na figura 14, temos uma prancha que poderia ser analisada apenas em seu elemento sequencial, assim veríamos uma sucessão de eventos que correspondem a uma batalha naval, porém empregando a artrologia podemos compreender que os eventos que ocorrem dentro dos requadros fazem parte de um evento maior que ocupa a página inteira, ou seja, as figuras dentro dos requadros são recortes de eventos que estão ocorrendo na imagem que preenche a prancha.



Figura 14 – *Elric the Ruby Throne*, Julien Blondel, Michel Moorcock, Didier Poli e Robin Recht, 2014.
 Fonte: <https://readcomiconline.li/Comic/Elric/TPB-1?id=84024>

Já para o autor, a compreensão de que o quadrinho opera como um sistema o incentiva a pensar a página e a obra como um todo composicional. O artista passa a usar o layout, o tamanho dos quadros e a distribuição dos motivos não apenas para guiar a sequência de eventos, mas para criar ressonância, intensificar a emoção e reforçar temas através de repetições visuais e articulações complexas que enriquecem a experiência do leitor para além do ritmo estritamente sequencial.

Assim como na figura 15, onde vemos que para contar a história o artista faz uso de um layout de forma que ao mesmo tempo apresenta um conceito de um livro que tem escrito o destino de todos (o livro do destino), usa esse mesmo conceito para apresentar a sequência de narrativa de fatos, assim podemos simultaneamente entender o conceito do livro do destino de forma teórica e figurada, além de que isso permite que a história que está sendo contada não seja interrompida para que haja tal explicação, tornando a leitura mais fluida e lúdica.



Figura 15 – Sandman Overture #1, Neil Gaiman e J H Williams III, 2013.

Fonte: <https://readcomiconline.li/Comic/The-Sandman-Overture/Issue-1?id=1398&s=&quality=lq#5>

Capítulo 3 – Projeto

Tendo em vista por tanto a relevância dessa conceituação e entendimento da práxis das HQs para construção e análise das revistas em quadrinho, a proposta de um projeto de Design que possa expor teorias de formatação e leitura dessa arte pode ser pensada dentro da própria criação da mesma, sabendo que o quadrinho apresenta uma leitura múltipla (sequencial e tabular) com uma linguagem própria e meios únicos de seguir uma narrativa. A exposição de uma forma de pensar quadrinhos como uma prancha com elementos iconográficos que se comunicam entre eles e como o layout é essencial para essa “solidariedade icônica”, o projeto é um produto que por meio das próprias histórias em quadrinhos instigar uma reflexão de como os elementos ali dentro são postos para comunicarem de forma solidaria com o leitor sua narrativa.

3.1 Público-alvo

O projeto busca conversar com leitores e entusiastas de gibis que buscam aprofundar uma leitura crítica das revistas em quadrinhos ou ter uma noção prática da quadrinização de uma narrativa.

3.2 Roteiro

Com a ideia de projeto e público alvo já indicados, foi importante a criação de um roteiro que fosse meta narrativo, ou seja uma história em quadrinhos que fale sobre a criação de histórias em quadrinhos e a consciência disso para a formulação de uma história que instigue o leitor a analisar a construção do layout das páginas e talvez até fabular outras possibilidades de quadrinização da própria história contada.

Para isso a narrativa foi feita em dois núcleos, o primeiro é o de João e Fatma que são autores de HQs que estão pensando uma forma de quadrinizar o roteiro escrito por João e o segundo núcleo é o de um Cowboy sem nome e

Maria que são os personagens da história do roteiro de João, por tanto a sequência narrativa se dá com uma introdução que mostra a dificuldade que João está passando para fazer uma revista em quadrinhos com seu roteiro e como Fatma busca ajudar ele por meio de sugestões, a partir daí acompanhamos a narrativa do segundo núcleo, que o ocorre dentro do roteiro de João, e a cada página João e Fatma falam um pouco sobre a história e como e porquê eles quadrinizaram aquilo daquela forma, esses comentários vão acontecendo ao longo de toda a história.

3.3 Análise de similares

Para um melhor desenvolvimento do layout das páginas da história foi importante a análise de outras HQs e o uso dos requadros e sarjetas dessas na montagem narrativa junto a decupagem para contribuir com o ritmo e a poética das histórias. Foi escolhido painéis que focem de simples compreensão e fácil de se decifrar pra mostrar a riqueza mesmo nos painéis mais simples.

3.4 Escolhas estéticas

Para evidenciar o uso dos requadros e sarjetas como elementos que compõem a quadrinização da história e evidenciar o layout como elementos da narrativa, a HQ foi pensada em preto e branco, assim os elementos de cores não desviam a narrativa do pensamento que busca ser evidenciado que é o uso do layout na história.

Além disso o desenho foi pensado com um estilo expressionista em contraposição a um estilo naturalista, ou seja, as figuras não são pensadas apenas como representação gráfica daquele elemento na realidade, ao invés disso as figuras são pensadas como elementos distorcidos para “passar um sentimento”, por tanto não importa tanto a construção de uma anatomia perfeita

ou de proporções ideais com tanto que essas figuras distorcidas possam passar uma emoção ou mensagem.

Como exemplo nos esboços iniciais do personagem João a representação ainda era muito naturalista, com tudo depois da decisão de optar por uma representação expressionista as feições do personagem foram mudadas de forma a evidenciar o que ele sentia como pode ser visto na figura 16 que é o esboço original dele em contrapartida a figura 17 que é a forma com que ele aparece na primeira página.

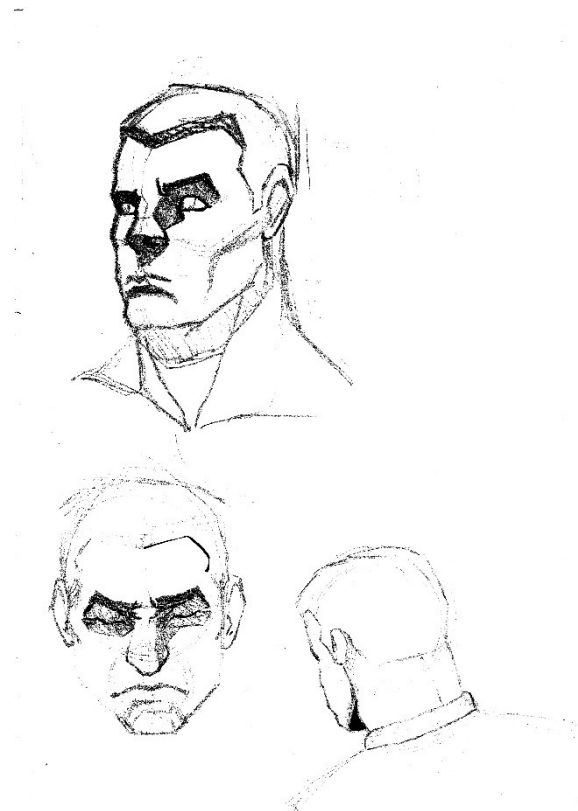


Figura 16 – Esboço do personagem João

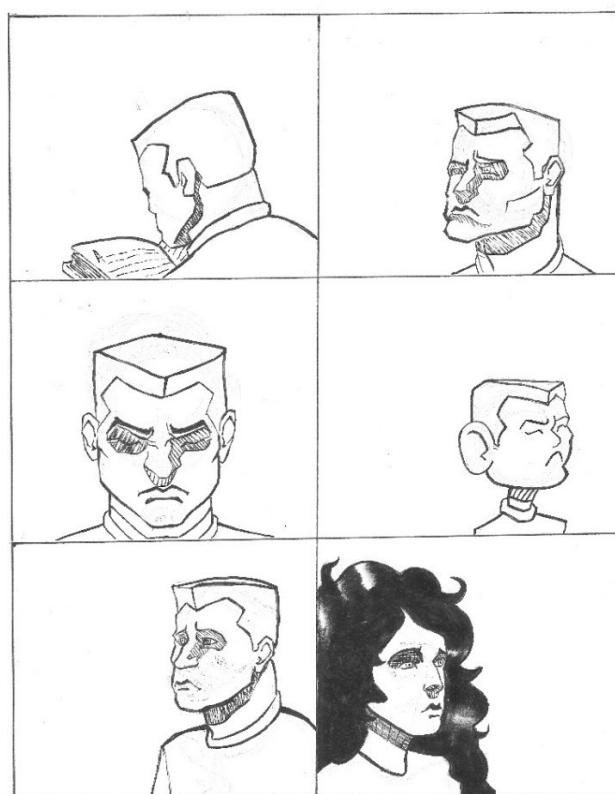


Figura17- arte-final sem balões de fala da página 1 do projeto

Outro exemplo é o rascunho original de como seria as feições do cowboy sem nome na morte de seu cavalo, como visto na figura 18, e como foi no projeto (figura 19)

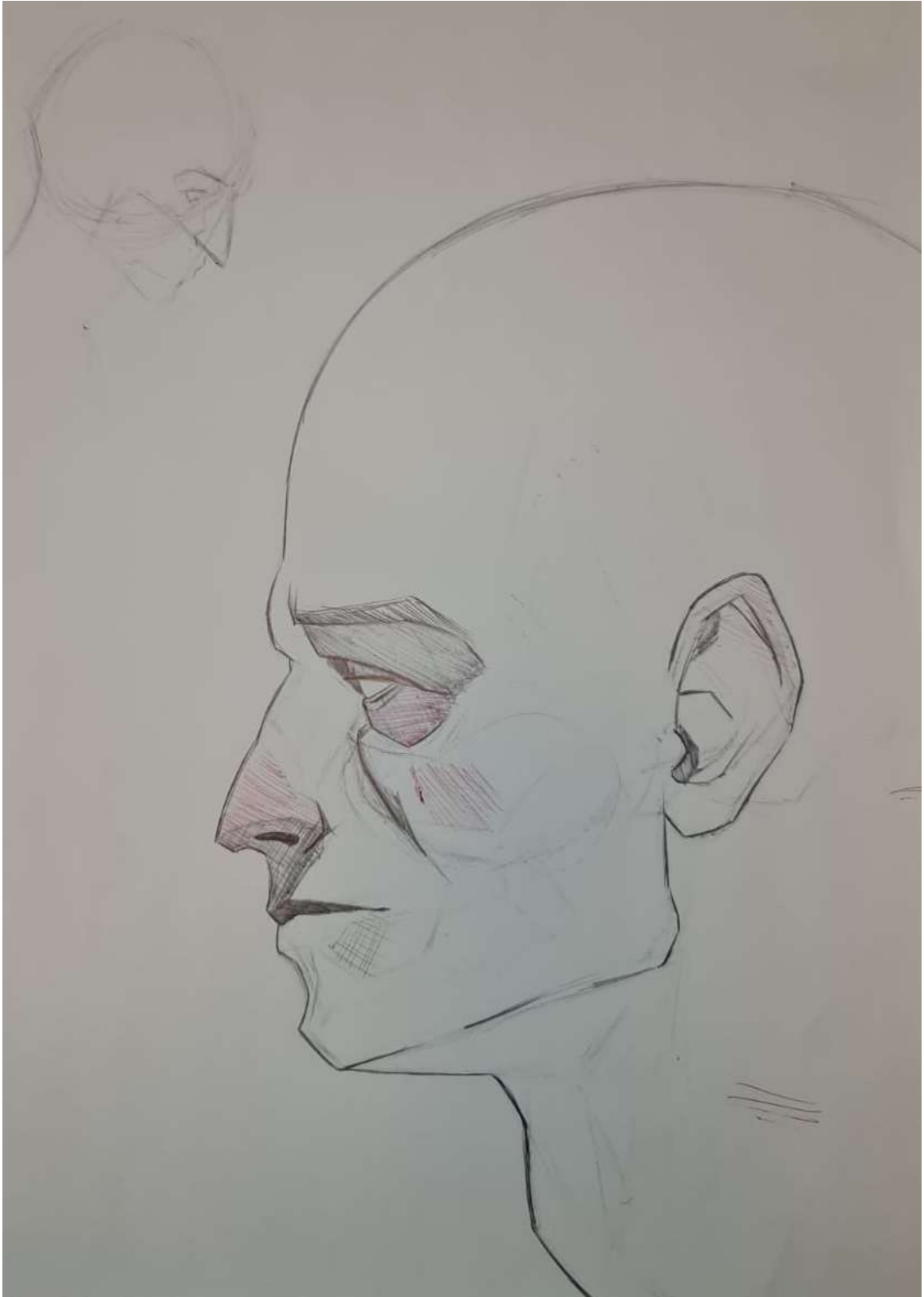


Figura 18- Rascunho de uma possível página do projeto

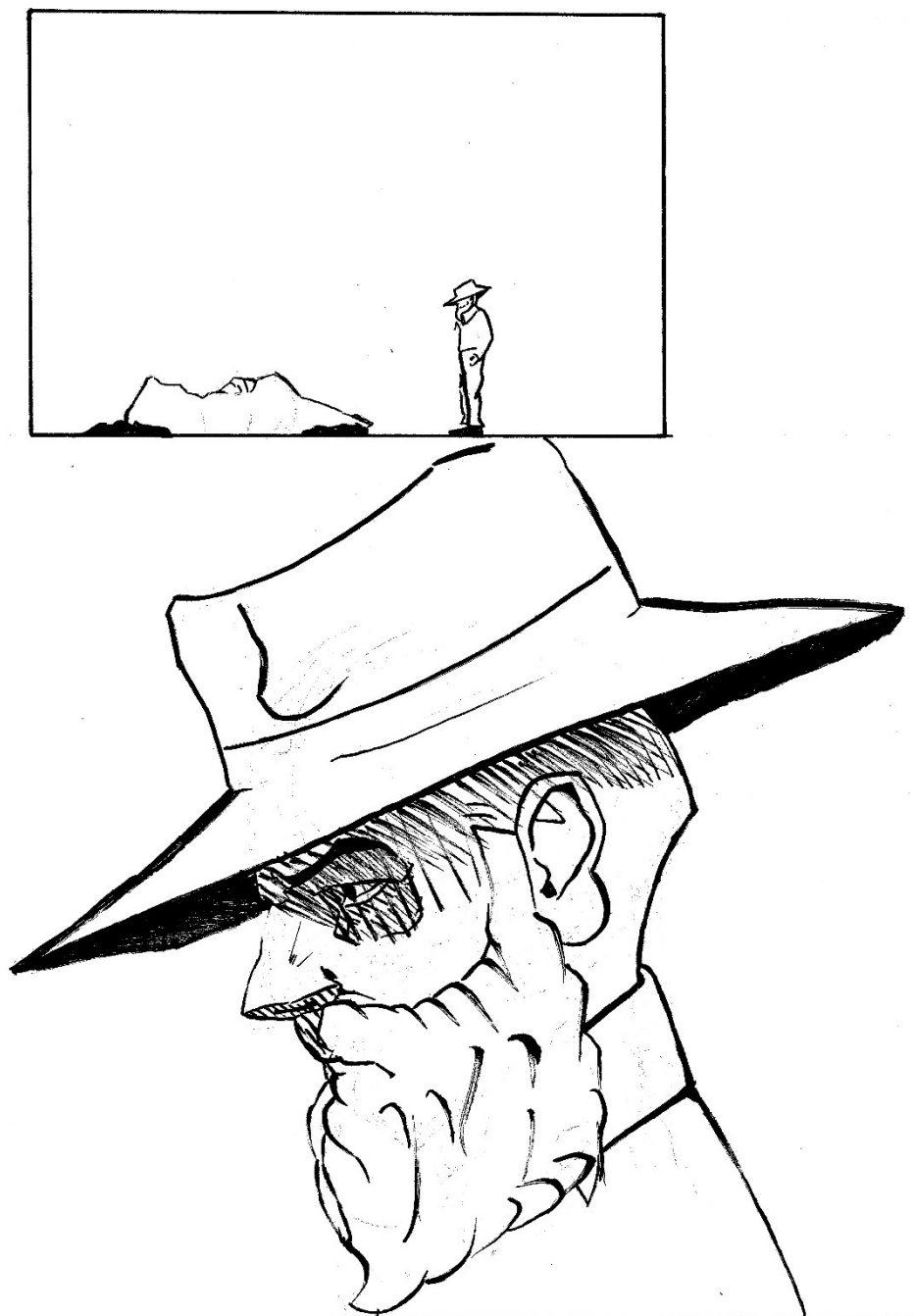


Figura 19- página 5 do projeto

3.5 Layout do projeto

O processo de layout das páginas da história é dividido em duas partes a primeira é o que está acontecendo dentro da história que acontece de maneira convencional nas histórias em quadrinhos e ocupam maior parte da página, já a segunda parte se dá na parte inferior da prancha, nessa segunda parte se dá a discussão entre João e Fatma sobre a quadrinização do roteiro.

Cada página apresenta usos diferentes de layouts e uma justificativa para cada um, por meio da discussão dos protagonistas, isso pode ser visto na figura 20 que é uma página da história e na figura 21 que é uma separação dos requadros para compreensão de seu uso.

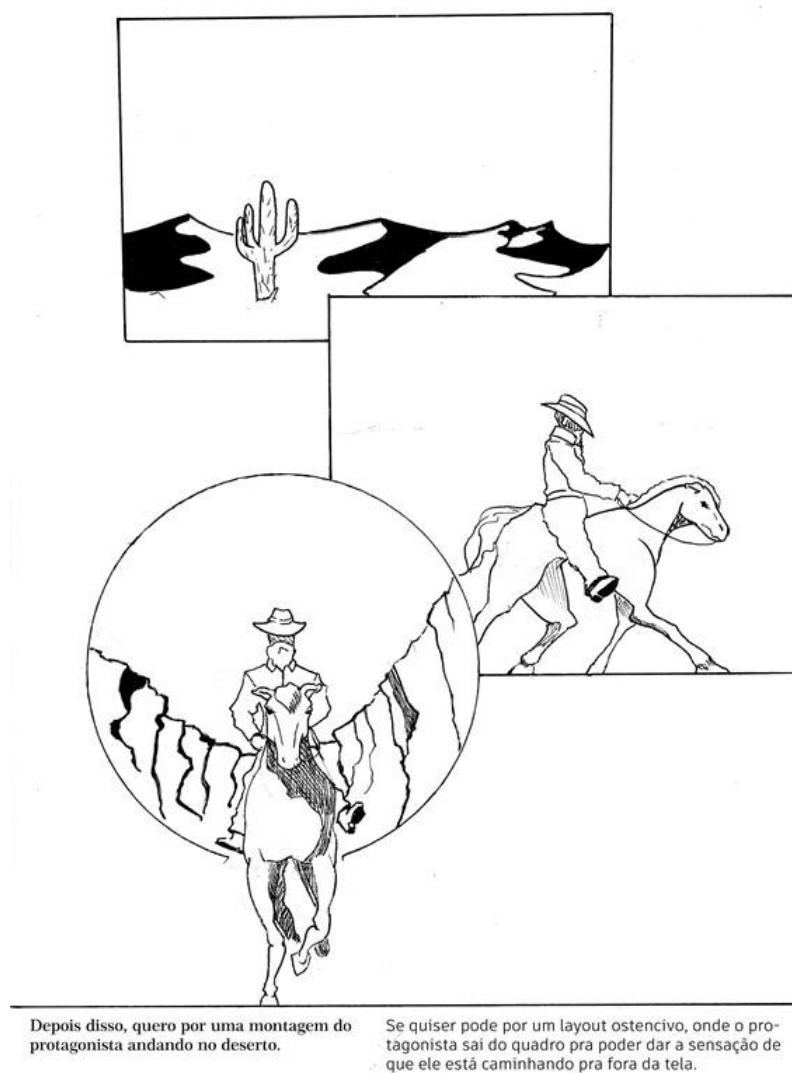


Figura20- página 4 do projeto



3.6 Desenho e digitalização

Com as pranchas já planejadas elas foram desenhadas em 4, assim o tamanho delas seriam mais próximos com o tamanho das páginas finais do produto, e assim o tamanho dos detalhes e dos balões de fala poderiam ser mais bem pensados em proporção a o que seria impresso. Para desenhlar as páginas foram feitas grades e estruturas em vermelho, que depois seriam removidas no tratamento digital, depois disso foi feita a parte de pintura, foram usadas técnicas de hachura, pincel seco, uso de manchas, espaço negativo e uso de canetas tinteiro, pincel e caneta esferográfica preta, esse processo pode ser visto no anexo que contém todas as páginas digitalizadas sem tratamento. Após esse tratamento foram postos os balões de fala e textos, para isso foram usados os programas photoshop e Illustrator.

Capítulo 4 – Briefing do produto

4.1 Versões

- Impressão da Revista em quadrinhos.
- Formato PDF.

4.2 Tipografia

- Fontes tipográficas: Artifakt Element e Century 751 SeBd BT.
- Tamanho da fonte: 12

4.3 Impressão

- Papel sulfite 120g/m².
- Formato A4.
- Tons de cinza.

4.4 Acesso ao PDF

- Google Drive
- link: https://drive.google.com/drive/folders/1CXa-spQzOfjGvLNXGSPAFSXXtWRkGLxm?usp=drive_link

4.5 Público-alvo

- Faixa etária entre 15 e 30 anos.
- Pessoas que tem interesse na construção de gráfica de uma revista em quadrinhos.

Considerações finais

Com a proposta de apresentar conceitos teóricos sobre layout das revistas em quadrinhos essa monografia propõem a criação de uma revista em quadrinho que fala sobre a construção de uma revista em quadrinhos como forma de instigar leitores dessa arte de tentar entender os mecanismos ali presentes e incentivar uma leitura mais crítica dela, além de ser uma possível porta de entrada para o entendimento de mecanismos de layout para pessoas que buscam criar revistas em quadrinho.

Para alcançar esse efeito por tanto a revista em quadrinho aponta formas diferentes de uso de layout para que o leitor construa um repertório do uso desse layout de forma consciente, porem apresenta uma análise de fabricação que não consegue englobar toda teoria em apenas uma história, sendo assim essa monografia propõem ainda que essa história possa continuar em algumas continuações em que a cada edição se aprofunde mais nas teorias que contemplam a análise e construção do layout dos quadrinhos.

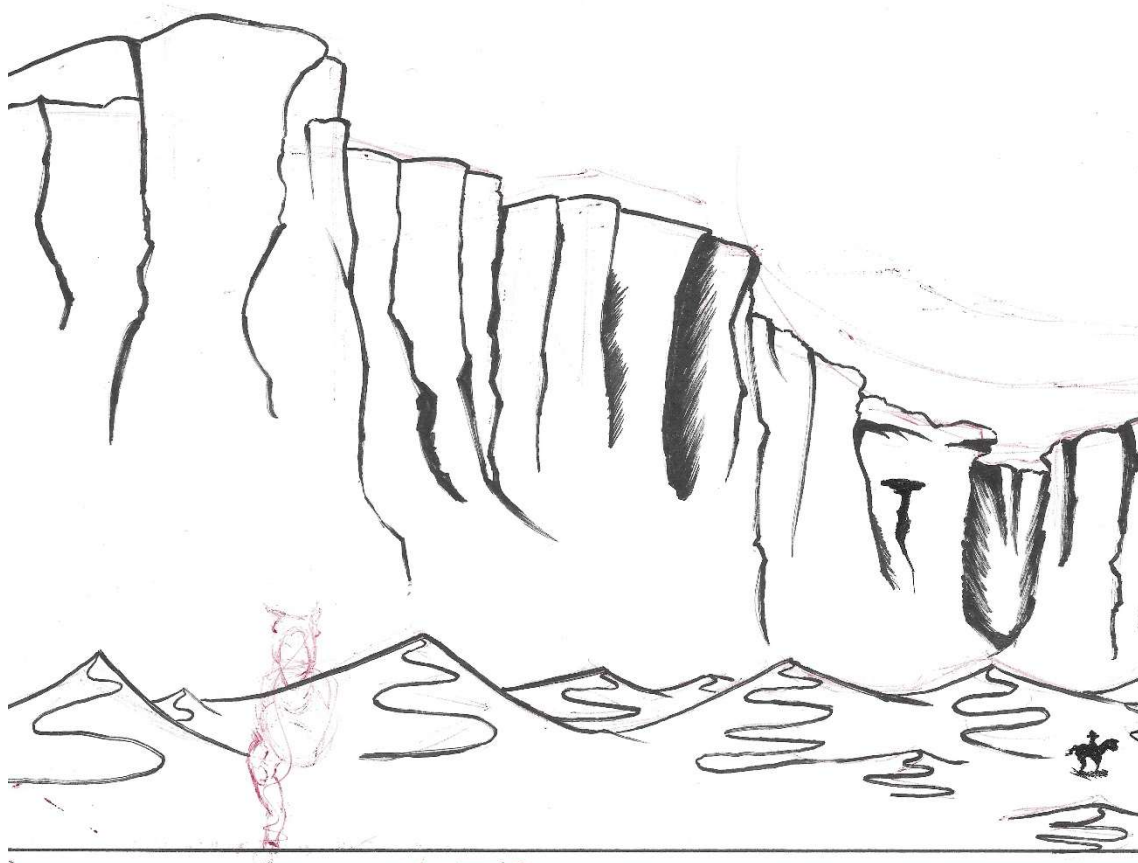
Além disso a partir da discussão dessa monografia pode ainda haver novas pesquisas dentro da área do layout das HQs no campo do design como buscar outros elementos que comuniquem com o layout dentro das revistas em quadrinhos, o uso de métodos e ferramentas do design que ajudem a pensar no fazer das histórias em quadrinhos, analisar como o layout de quadrinhos muda em outros meios que não a revista, como por exemplo panfletos, sites, PDFs e outros meios não típicos e estudar o uso do fazer quadrinhos como ferramentas para aprender de forma ludica outras áreas do design como design gráfico e editorial.

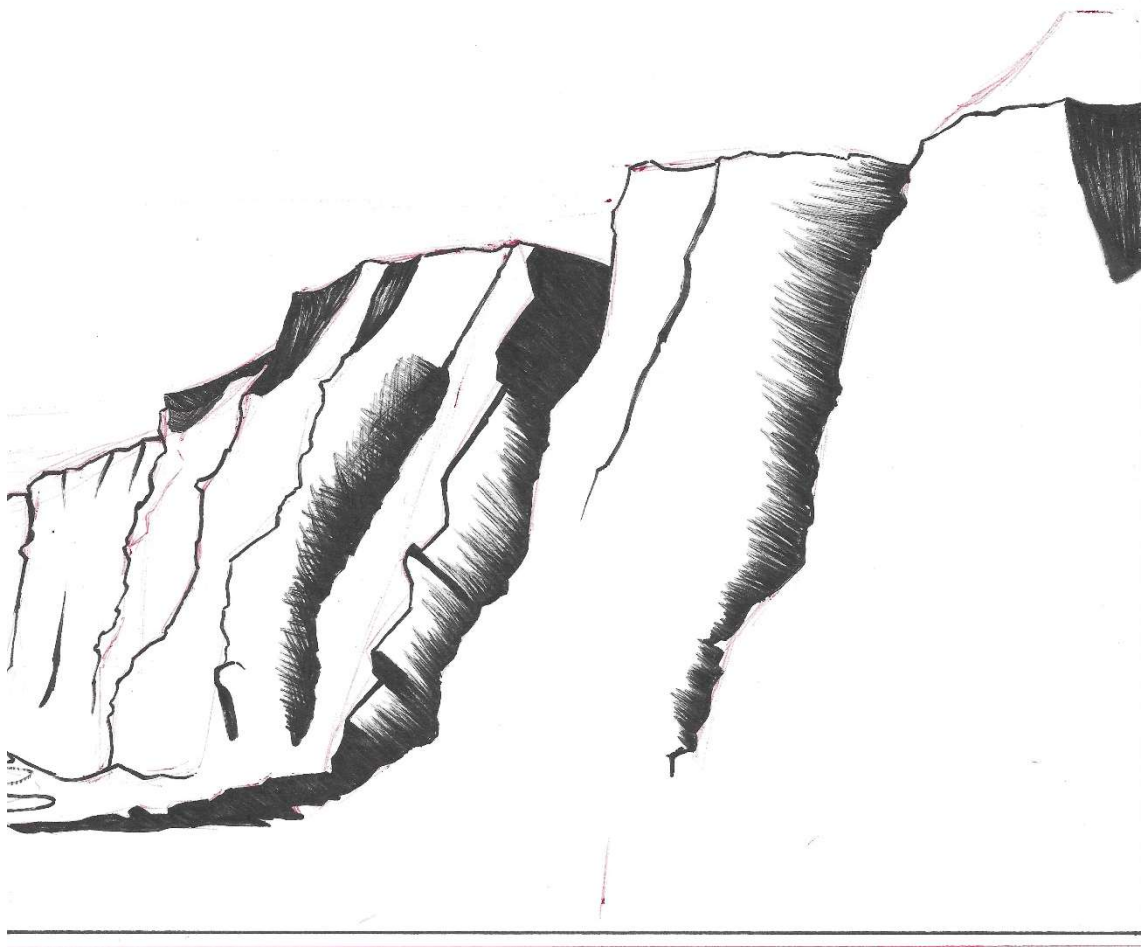
Apêndice:

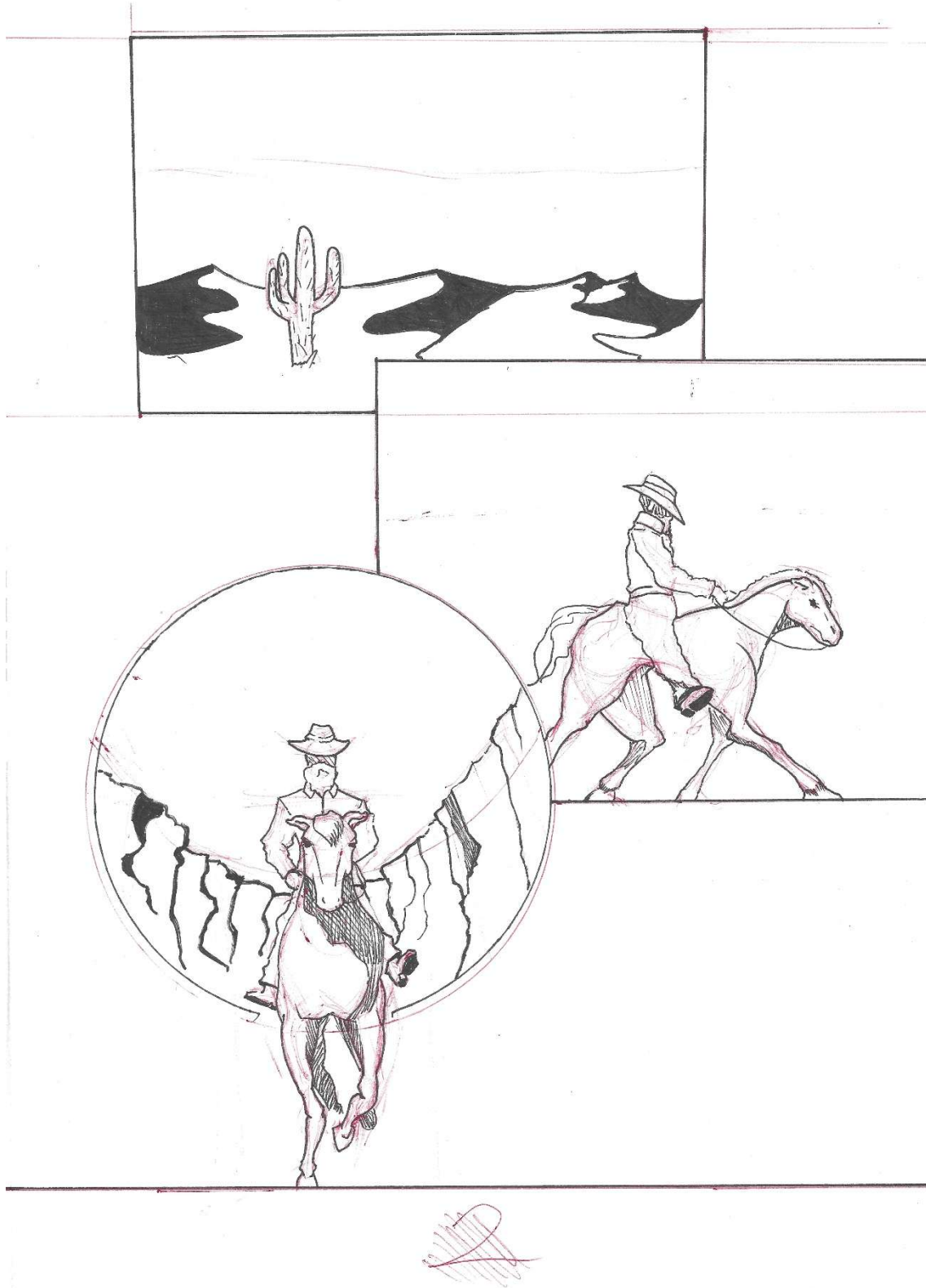
Esse apresenta as páginas do projeto sem edição, assim como elas foram digitalizadas.

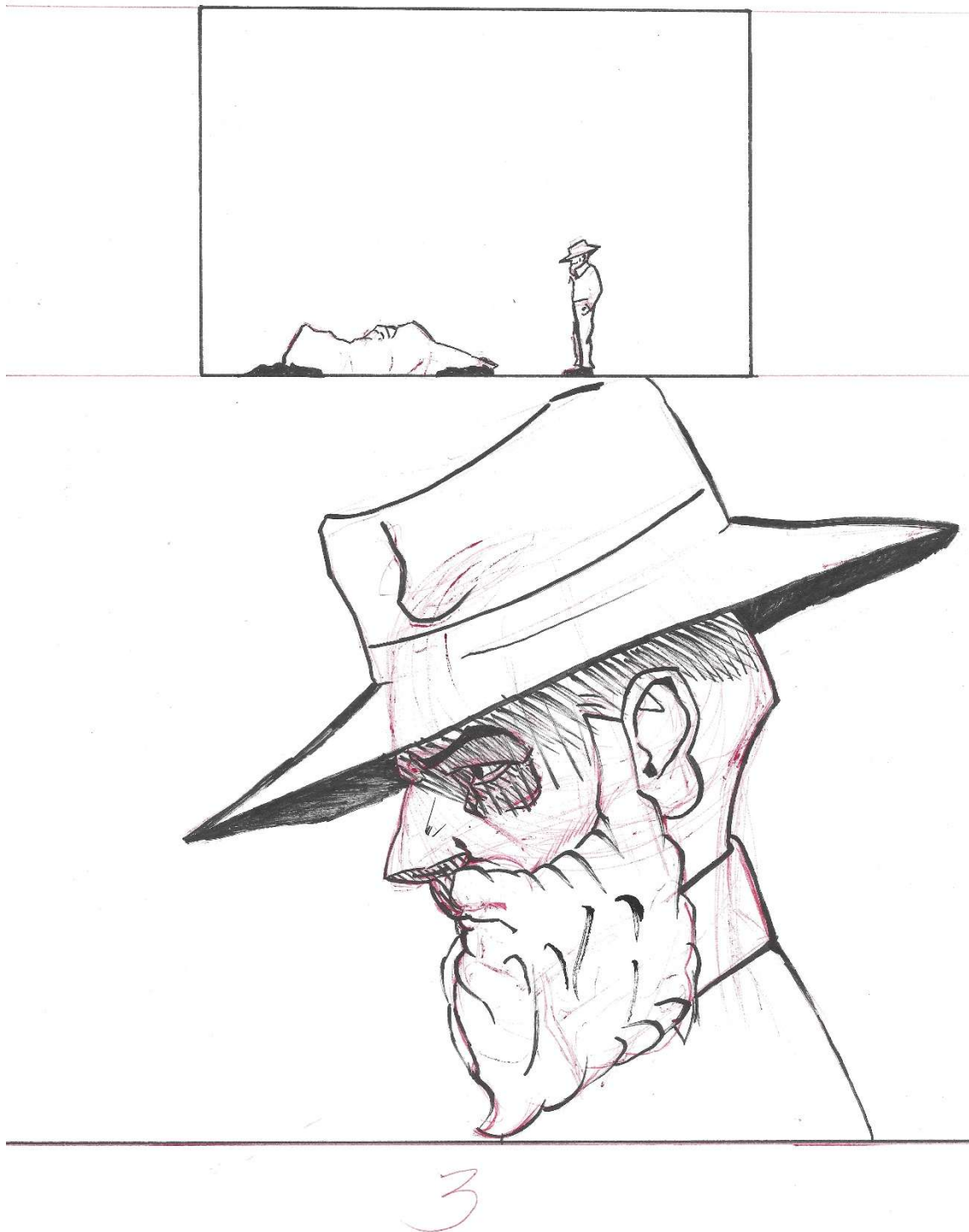


HISTORIA DE VINGAÇA

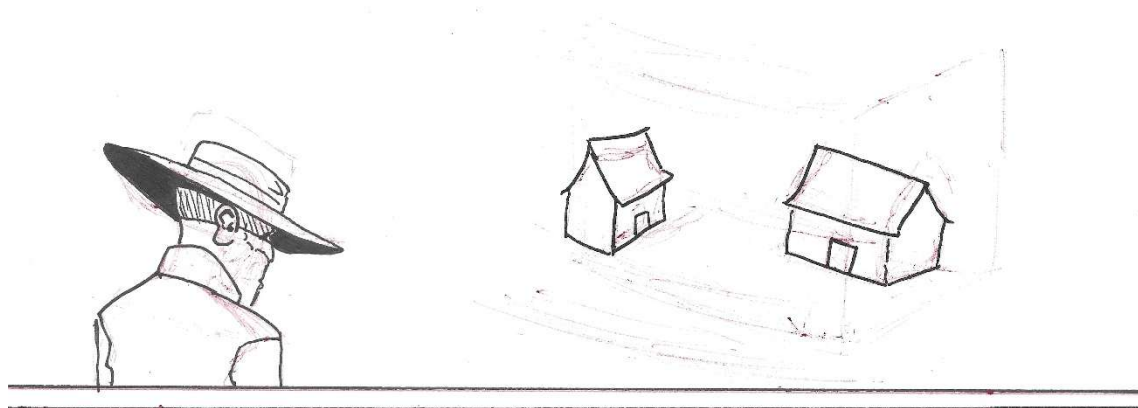
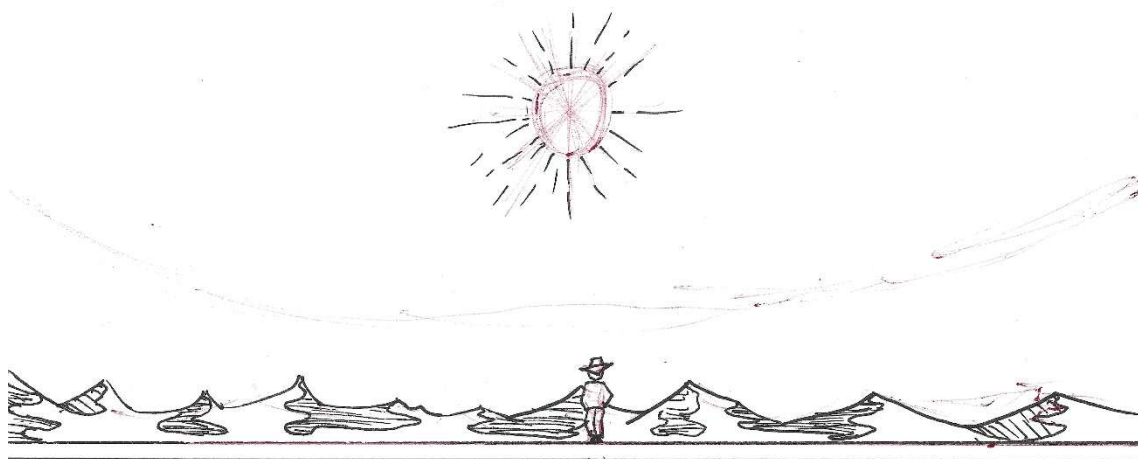


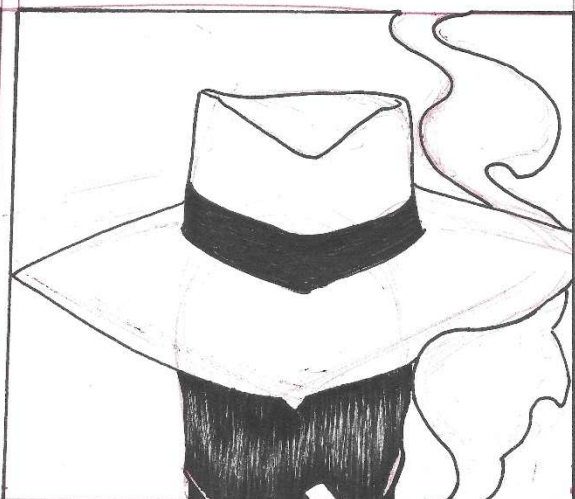
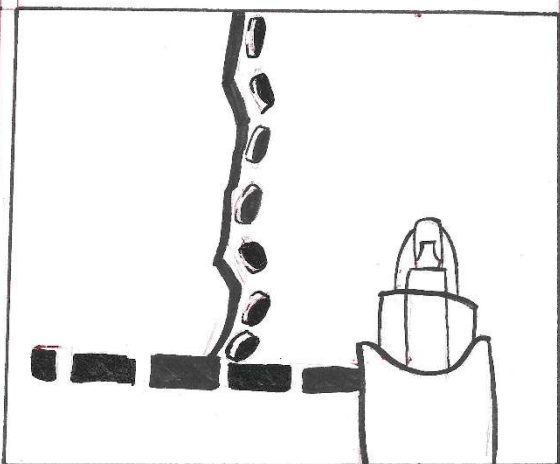
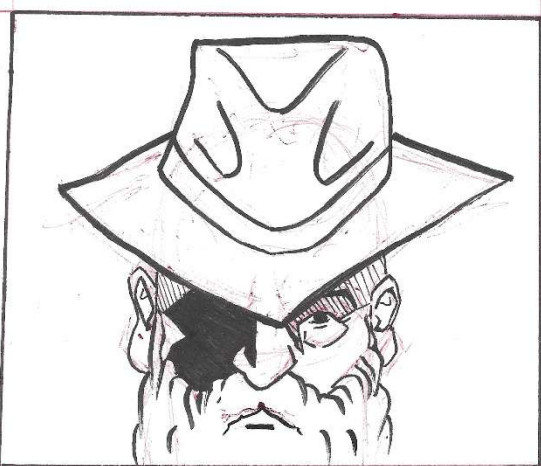


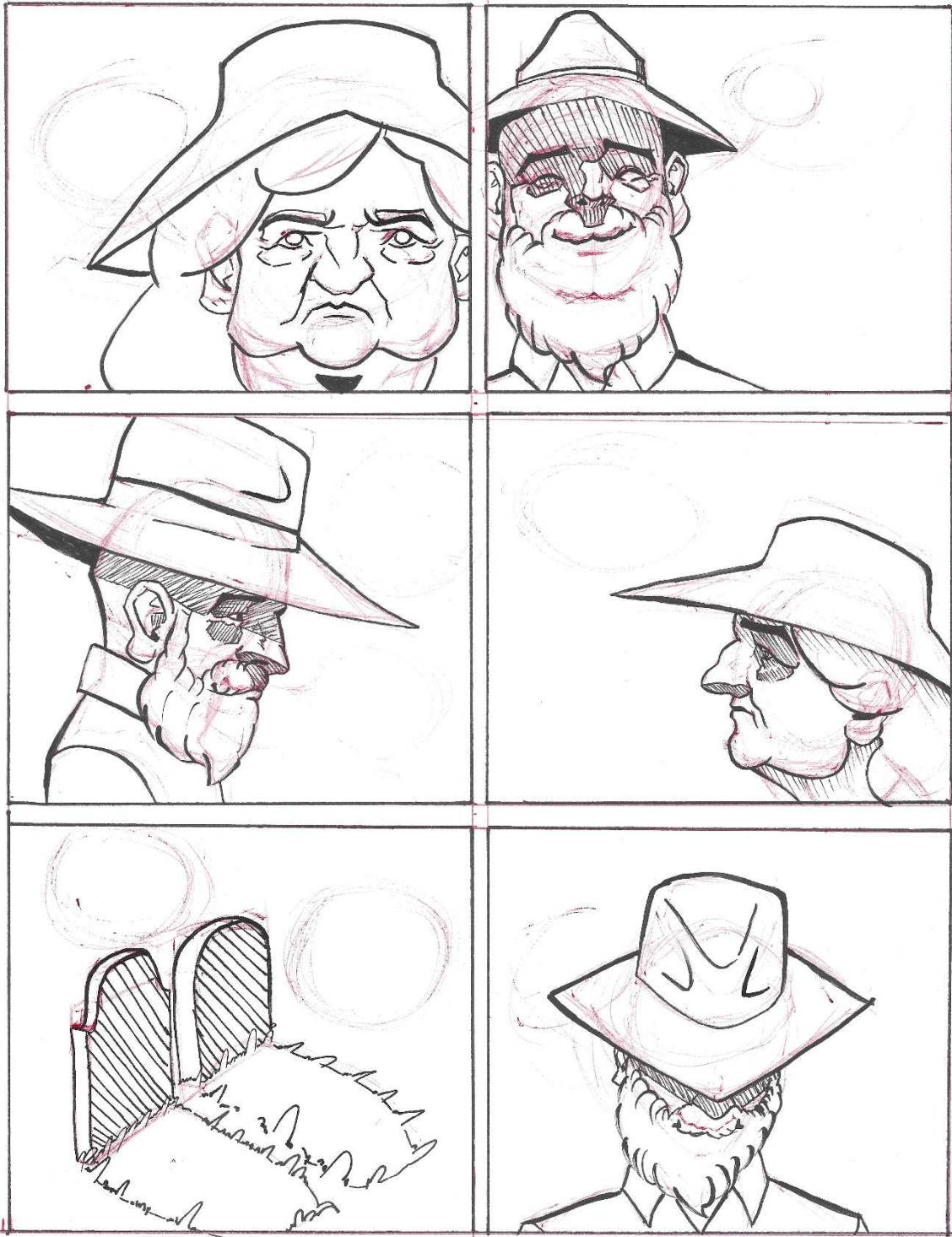


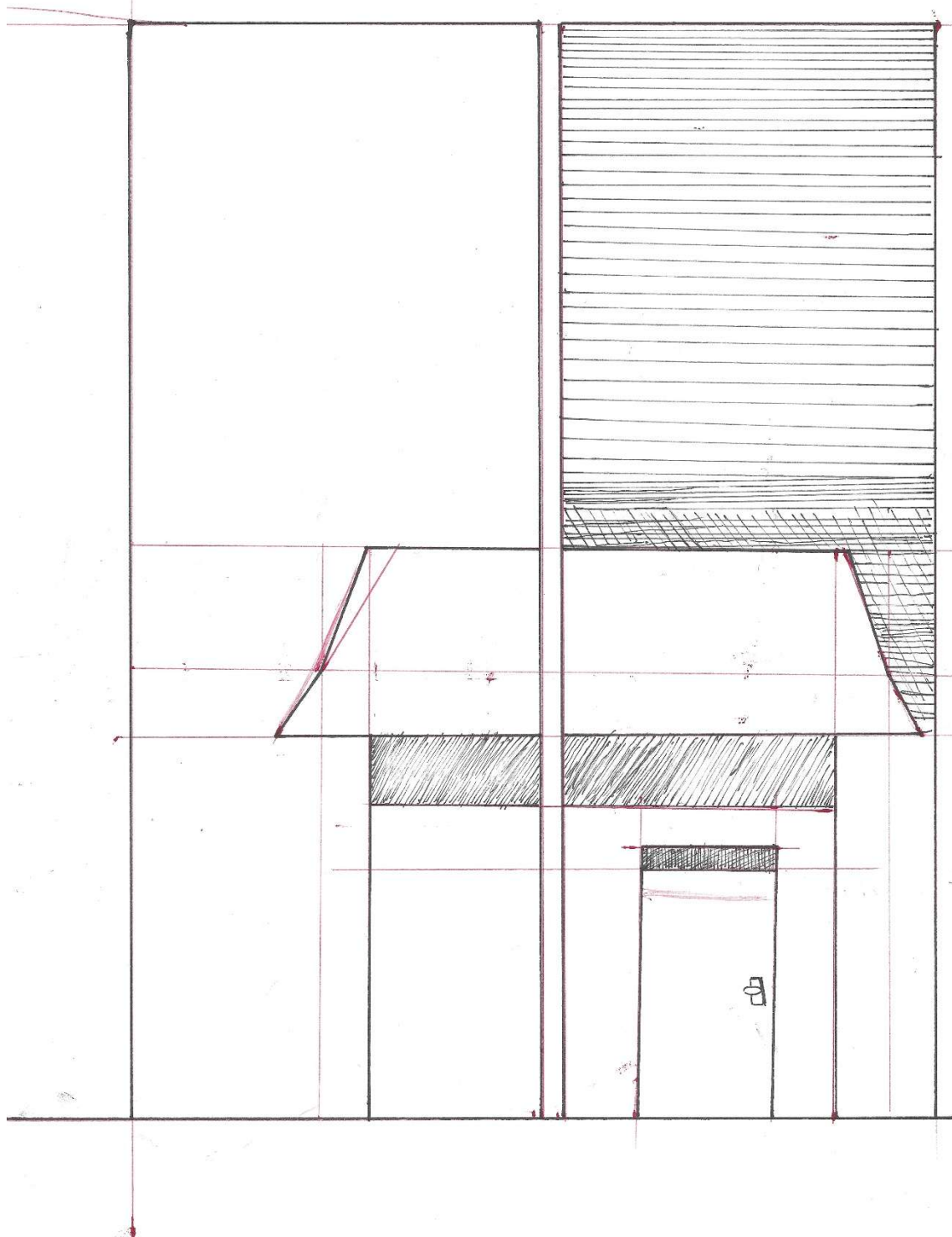


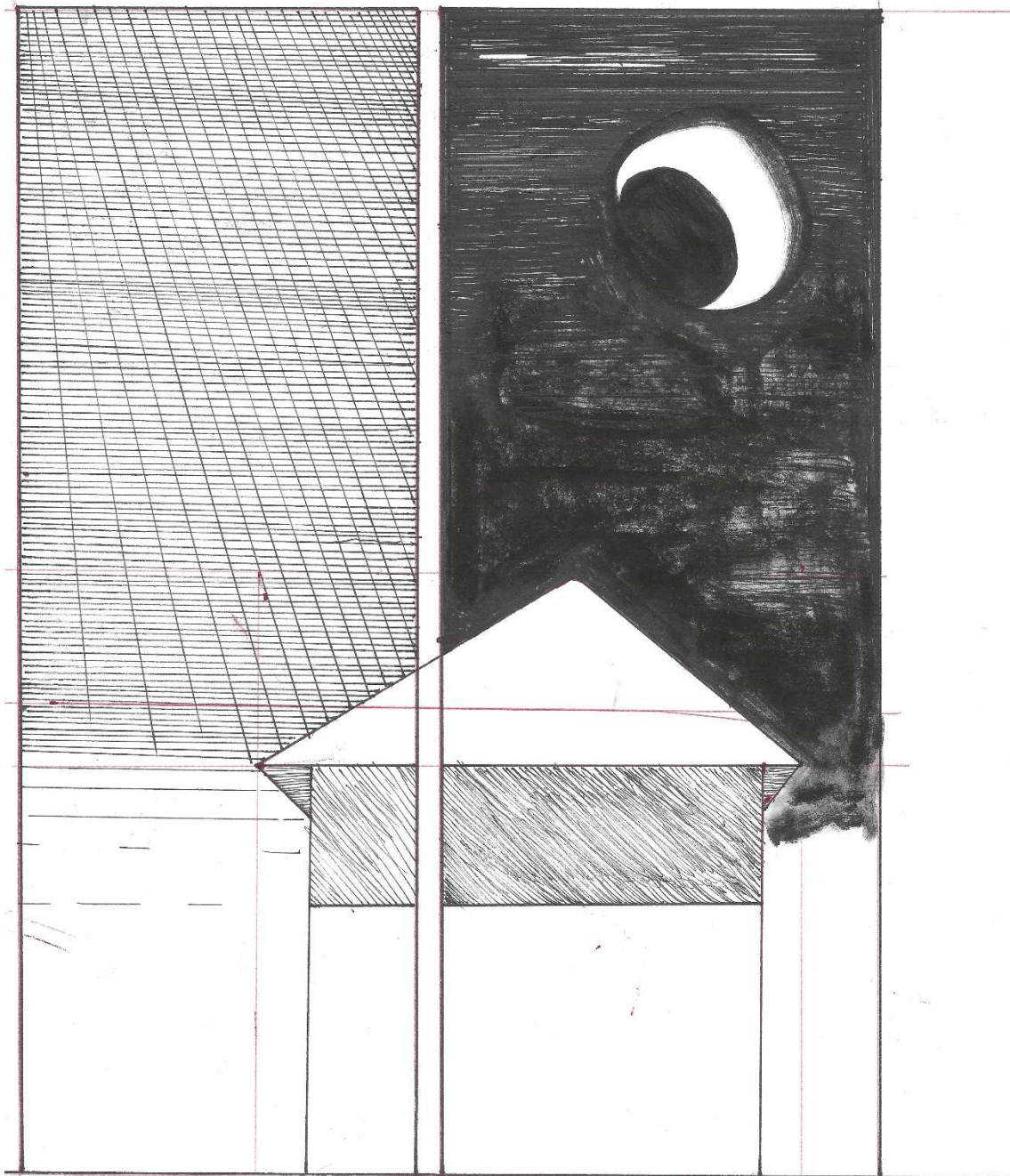


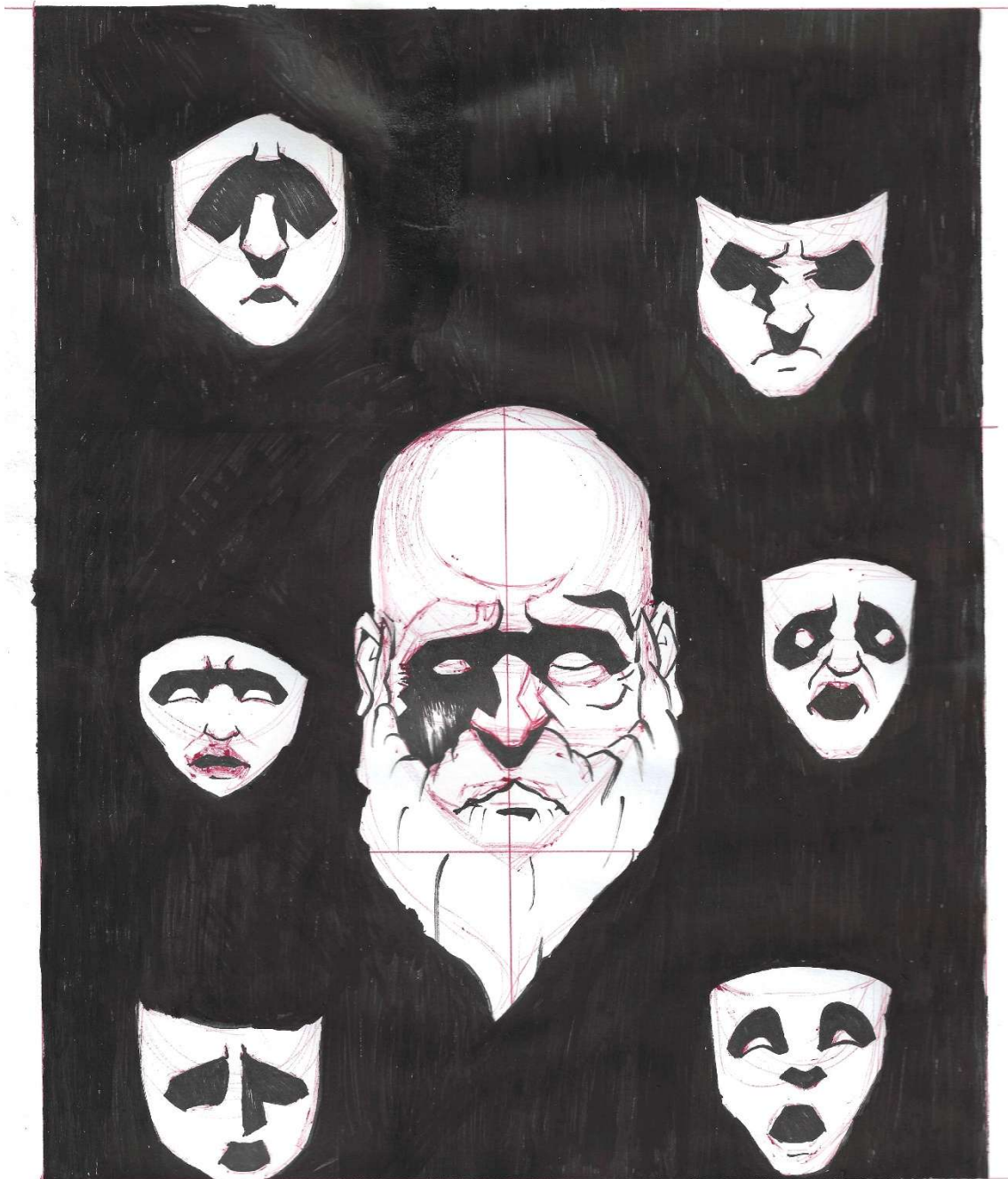


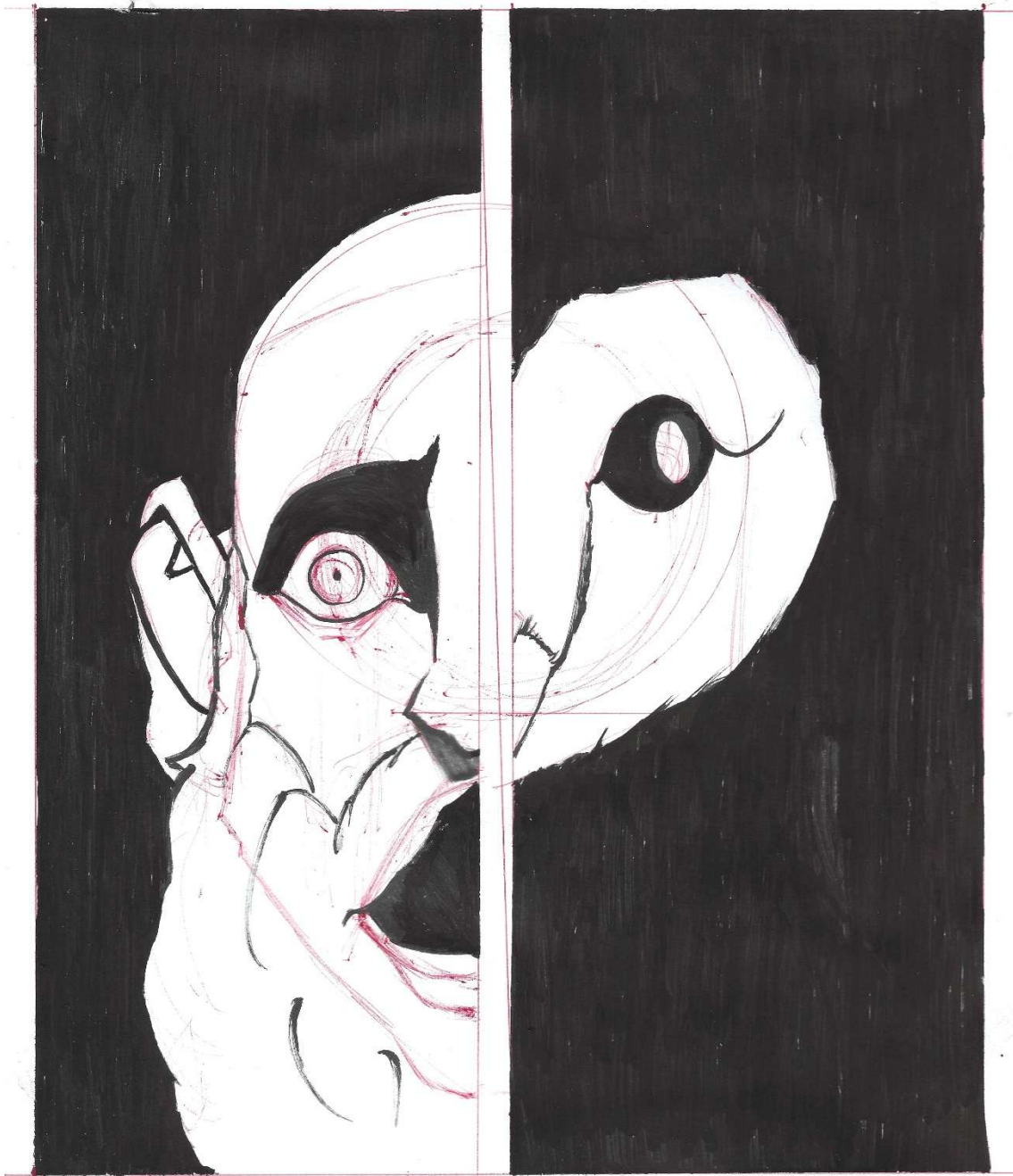


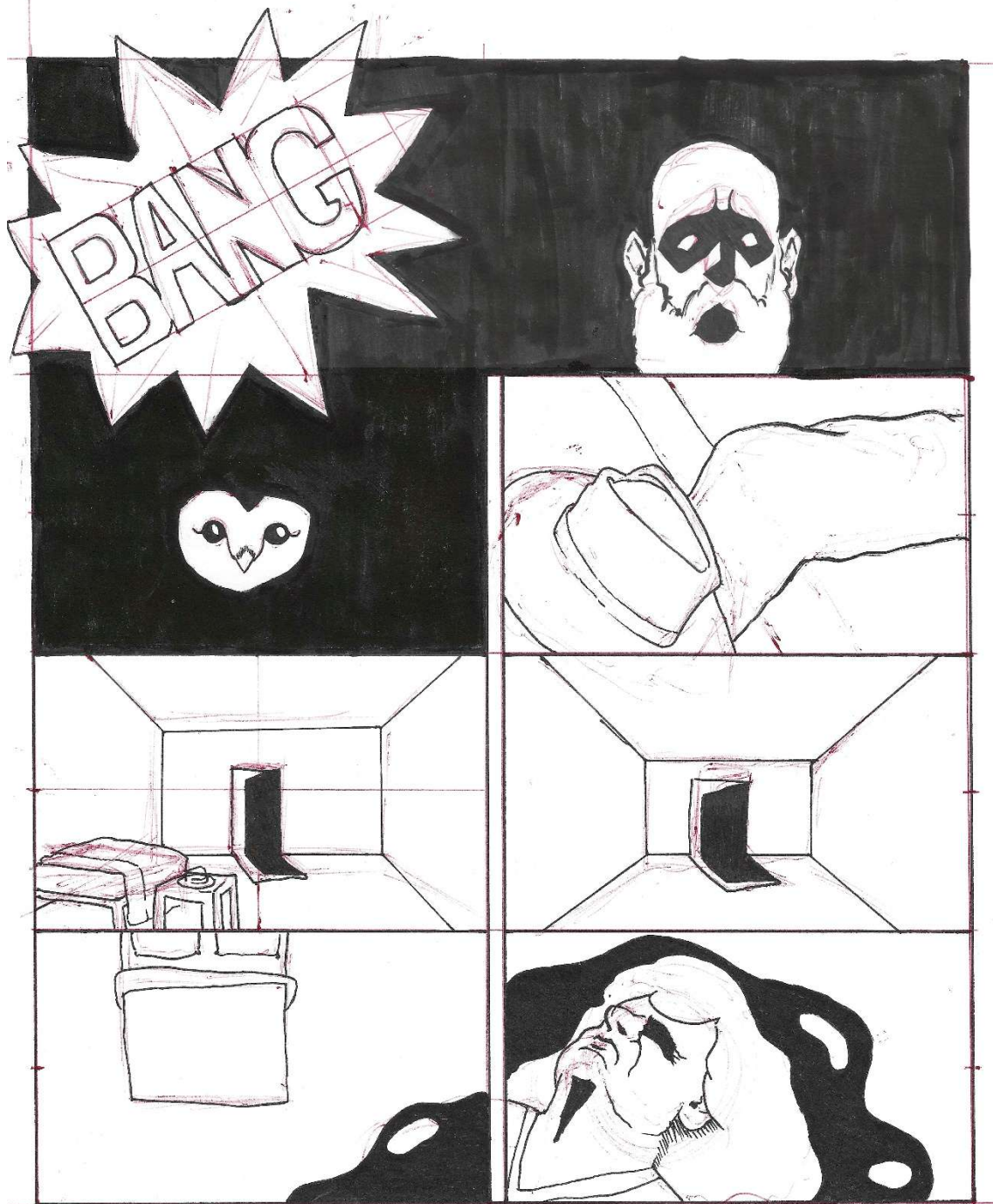




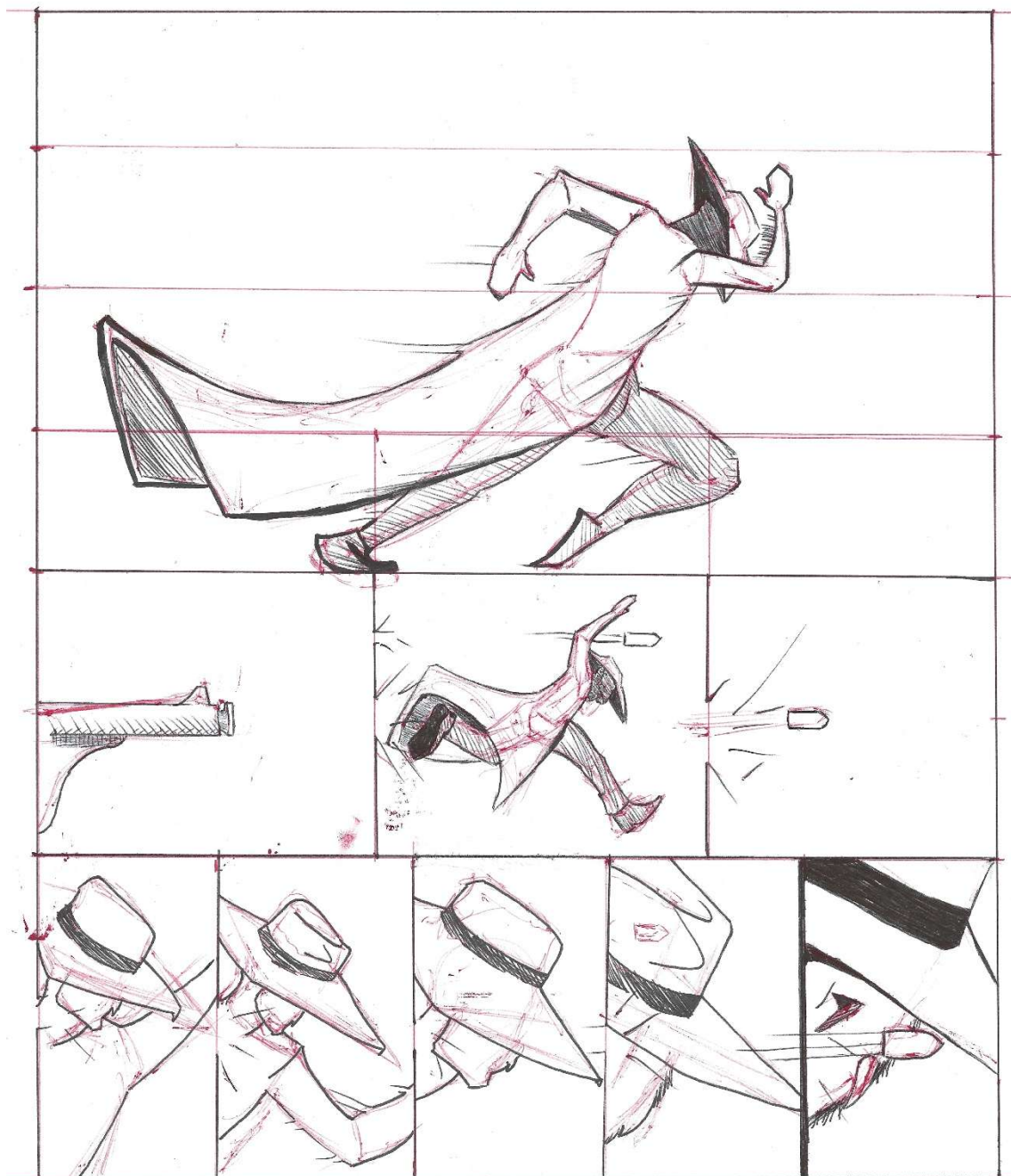


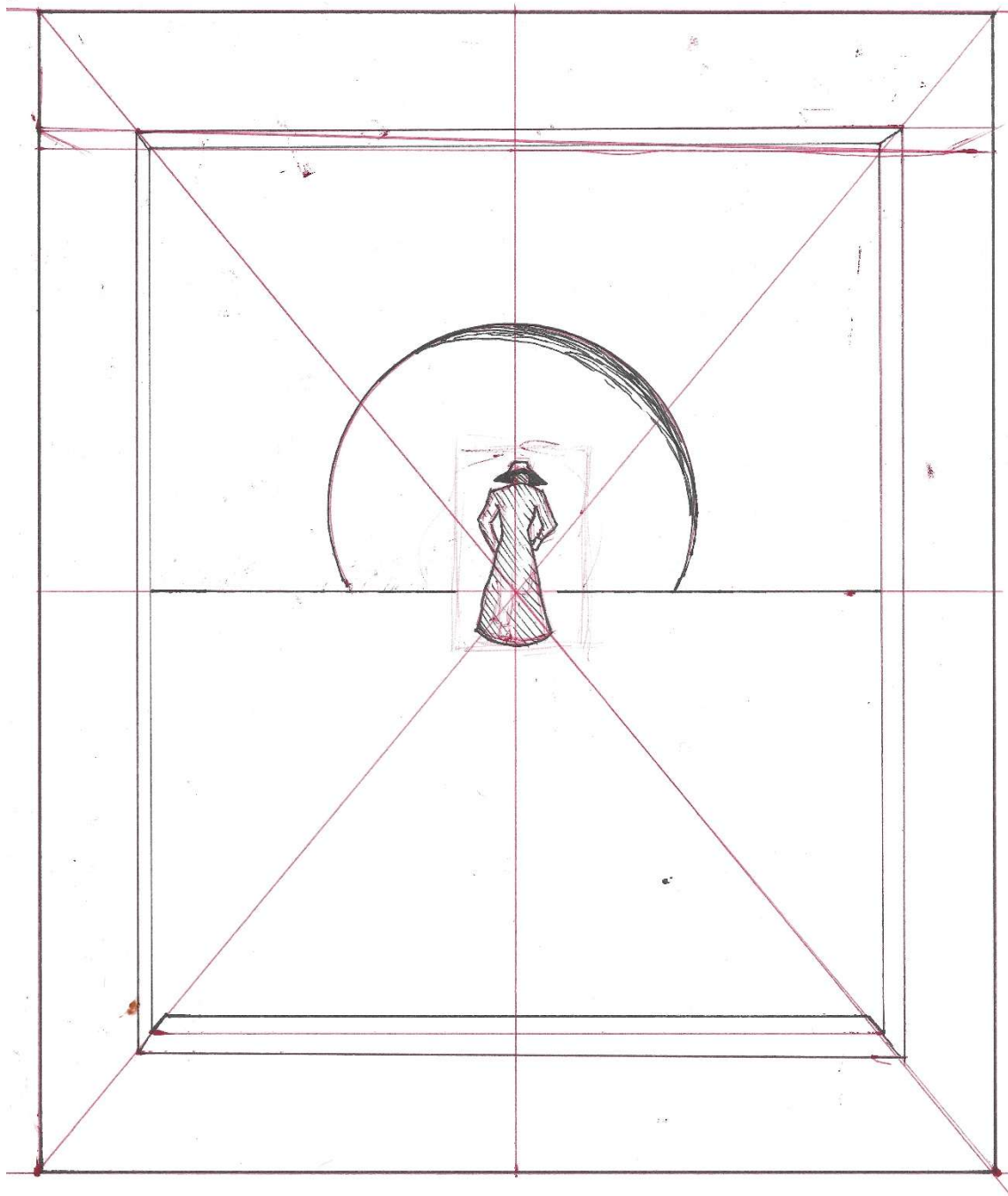












Fontes.

Arzach, Moebius (Jean, Giraud) 1975.

Abstract Comics: The Anthology. © 2009 Fantagraphics Books.

Watchmen, Alan Moore, 1986-1987.

Surfista prateado parabola, Stan Lee e Moebius, 1988.

Sandman Overture #1, Neil Gaiman e J H Williams III, 2013.

Gasoline Alley, Frank King, Apr. 22, 1934

Detective Comics Vol 1 # 857, Greg Rucka e J H Williams III, 2009.

Elric the Ruby Throne, Julien Blondel, Michel Moorcock, Didier Poli e Robin Recht, 2014.

Referências Bibliográficas

EISNER, Will. Narrativas gráficas. Tradução: Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Martins Fontes, 2020.

EISNER, Will. Quadrinhos e arte sequencial Editora WMF Martins Fontes Ltda. 2020

GROENSTEEN, Therry, O Sistema dos Quadrinhos. Marsupial Editora Ltda. 2015

MCCLOUD, Scott, Desenhando quadrinhos. M.Books do Brasil Editora Ltda.

MCCLOUD, Scott, Desvendando quadrinhos. São Paulo, Makron books, 2005

SILVA, Fabio Luiz Carneiro Mourilhe, Quadro nos quadrinhos, Simmer & Amorim Edição e Comunicação Ltda. 2010

RESOLUÇÃO nº 038/2020 – CEPE

ANEXO I

APÊNDICE ao TCC

Termo de autorização de publicação de produção acadêmica

O estudante Marcelo Souza Linhares Melo do Curso de Design matrícula 20221004200262, telefone: (62)994423784 e-mail marcelomelo1535@gmail.com, na qualidade de titular dos direitos autorais, em consonância com a Lei nº 9.610/98 (Lei dos Direitos do Autor), autoriza a Pontifícia Universidade Católica de Goiás (PUC Goiás) a disponibilizar o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado Requadros e sarjetas como elemento gráfico e narrativo: elementos gráficos gerando ritmo para quadrinhos, gratuitamente, sem ressarcimento dos direitos autorais, por 5 (cinco) anos, conforme permissões do documento, em meio eletrônico, na rede mundial de computadores, no formato especificado (Texto(PDF); Imagem (GIF ou JPEG); Som (WAVE, MPEG, AIFF, SND); Vídeo (MPEG, MWV, AVI, QT); outros, específicos da área; para fins de leitura e/ou impressão pela internet, a título de divulgação da produção científica gerada nos cursos de graduação da PUC Goiás.

Goiânia, 30 de setembro de 2025.

Documento assinado digitalmente
MARCELO SOUZA LINHARES MELO
Data: 30/09/2025 18:13:18 -0300
Verifique em <https://validar.jf.gov.br>

Assinatura do autor: _____

Nome completo do autor: Marcelo Souza Linhares Melo

Assinatura do professor-orientador: _____

Nome completo do professor-orientador: Nancy de Melo Batista Pereira