

**O BLOCKING COMO
DIAGNÓSTICO DE
INTERFACE: MAPEANDO A
TRIDIMENSIONALIDADE
DIEGÉTICA NO
MULTIRREQUADRO DAS
HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS**

**BLOCKING AS INTERFACE DIAGNOSIS: MAPPING DIEGETIC THREE-
DIMENSIONALITY IN THE MULTIFRAME OF COMICS**

Linguística & Letras e Artes • 18/03/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/773883905](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/773883905)

Marcio Guimarães Monteiro de Castro¹

RESUMO

Este artigo investiga a aplicação do conceito cinematográfico de *blocking* como uma ferramenta de diagnóstico de interface para a análise de histórias em quadrinhos. Partindo do princípio de que a decupagem é uma operação que sustenta as narrativas visuais, identifica-se uma lacuna na teoria da espaçotopia de Thierry Groensteen (2015): o foco na organização bidimensional da página e no ritmo tabular em detrimento da sistematização da profundidade diegética. A pesquisa propõe que o *blocking* atue como uma "engenharia invisível" que mapeia o multirrequadro como um território geográfico simulado no eixo Z. Para tanto, a metodologia integra as pistas de profundidade (*depth cues*) de Bruce Block (2008) e a tríade do olhar de Rui de Oliveira (2008) à compreensão científica da atenção visual e das consultas visuais *just-in-time* de Madalena Grimaldi (2020). Através de estudos de caso de obras das histórias em quadrinhos brasileiras contemporâneas, demonstra-se como o deslocamento de ferramentas de orientação geográfica narrativa entre mídias permite que o leitor habite o espaço tridimensional no instante da apreensão global da prancha.

Palavras-chave: *Blocking*, Decupagem, Design, História em quadrinhos, Tridimensionalidade.

ABSTRACT

This article investigates the application of the cinematographic concept of blocking as an interface diagnostic tool for the analysis of comic books. Starting from the premise that *découpage* is an operation that underpins visual narratives, a gap is identified in Thierry Groensteen's (2015) theory of "spatio-topia": the focus on the bidimensional organization of the page and on tabular rhythm to the detriment of a systematization of diegetic depth. The research proposes that blocking functions as an "invisible engineering" that

maps the multiframe as a simulated geographic territory along the Z axis. To this end, the methodology integrates Bruce Block's (2008) depth cues and Rui de Oliveira's (2008) triad of the gaze with Madalena Grimaldi's (2020) scientific understanding of visual attention and just-in-time visual queries. Through case studies of works from contemporary Brazilian comics, the article demonstrates how shifting narrative geographic-orientation tools between media enables the reader to inhabit three-dimensional space at the very moment of the global apprehension of the page.

Keywords: Blocking, Découpage, Design, Comics, Three-dimensionality.

1. INTRODUÇÃO

1.1. A Decupagem Como Fragmentação Criativa: do Cinema aos Quadrinhos

Uma das operações que sustentam a criação de narrativas visuais, tanto no cinema quanto nas histórias em quadrinhos, é a decupagem. A gênese do termo remonta aos estudos do cinema para descrever a fragmentação da ação em unidades de tempo e espaço. Mais tarde, o termo foi apropriado pelos estudiosos da Nona Arte.

A decupagem eventualmente é referida em manuais técnicos cinematográficos como planificação. Marcel Martin (2013) a define como uma operação analítica que consiste em escolher fragmentos da realidade material que serão captados pela câmara. Para Martin, o objetivo fundamental dessa fragmentação é purificar a realidade de suas redundâncias. "Num nível mais elementar, traduz-se pela supressão dos pontos mortos ou inúteis da ação" (Martin, 2013. p. 95)

e garante que todo o material escolhido seja carregado de significação.

Ao abordar o processo de decupagem, Serguei Eisenstein (2002) estabelece uma distinção teórica entre a representação e a imagem. A primeira se refere ao conteúdo material do plano isolado, ou seja, ao que é captado pela câmera. Já a imagem consiste no conceito ou sensação gerada pela união desses planos. Eisenstein define a base da operação como a "divisão criativa do tema em representações determinantes" (Eisenstein, 2002. p. 36). Para o cineasta soviético, a decupagem não deve ser vista apenas como a escolha de enquadramentos e ângulos de câmera, mas como a fragmentação de uma imagem mental em detalhes parciais que, quando sequencialmente justapostos, obrigam o espectador a participar ativamente do processo criativo. Para tanto, o diretor sugere "as representações decisivas através das quais a imagem completa do tema pode irromper na forma de vida criativa" (Eisenstein, 2002. p. 18).

Em "O Sentido do Filme", Eisenstein admite que, em períodos anteriores, a teoria desenvolvida por ele teve foco excessivo nas potencialidades da justaposição, ou seja, a montagem, e negligenciou a "análise da natureza real dos fragmentos justapostos" (Eisenstein, 2002. p. 17). Ele defende que tanto a criação do conteúdo do plano (a decupagem), quanto a sua união (a montagem), devem ser determinados pelo conteúdo do todo, e atender às necessidades gerais e unificadoras da obra.

Francis Glebas (2009) aprofunda o caráter prático desse processo ao abordar a decupagem através do termo *breakdown*, definindo-o como o ato de dividir um evento em subeventos e em uma série de

planos separados. Glebas segue os passos do cineasta soviético ao refletir que essa fragmentação não consiste em um fatiamento técnico da realidade, mas uma ferramenta de revelação. Ao quebrar um evento em partes, o diretor consegue enxergar as peças fundamentais que o compõem, o que ajuda a "encontrar a estrutura da história do evento e descobrir a melhor forma de fotografá-lo" (Block, 2008. p. 211).

1.2. Storyboard: o Laboratório da Estrutura Narrativa

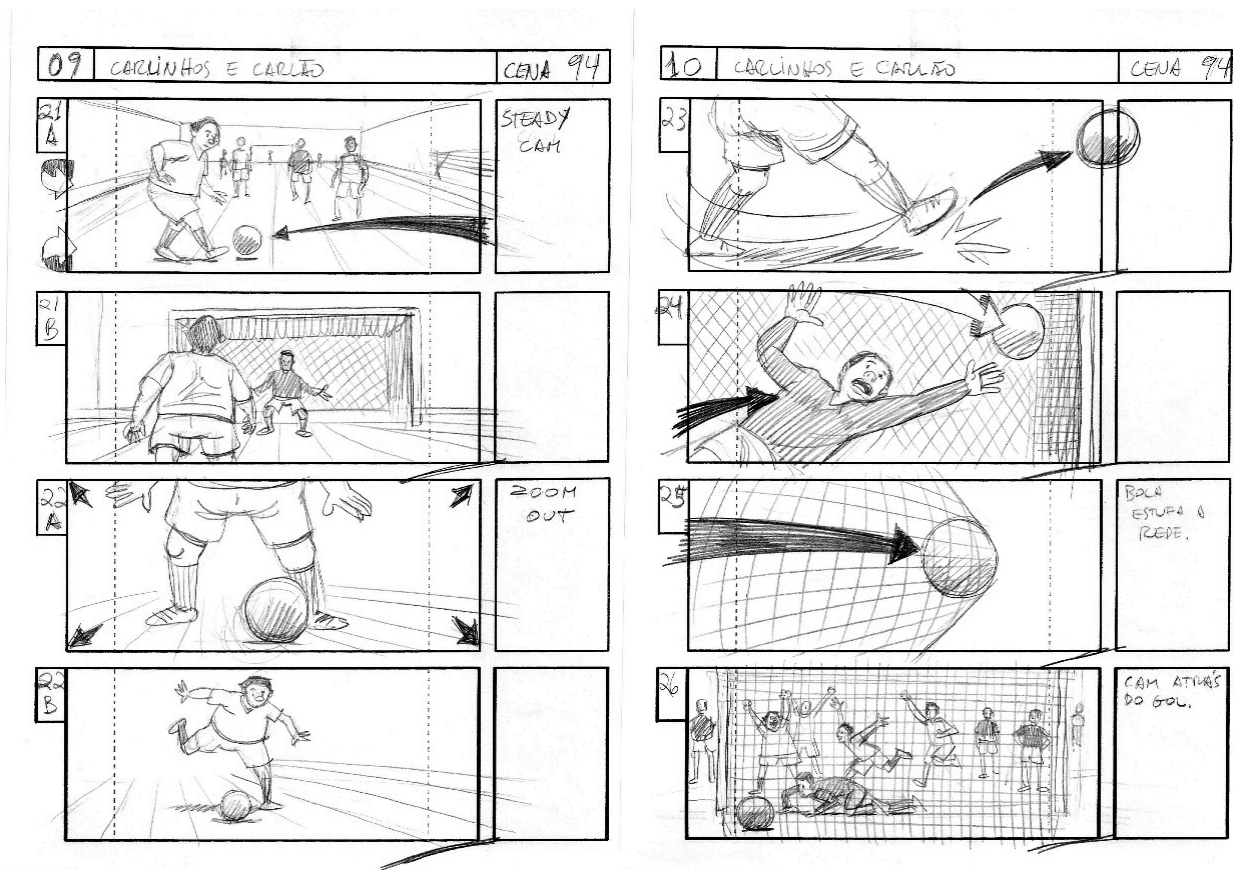
Nesse contexto, o *storyboard* (figura 01) surge como o próprio exercício da decupagem em sua forma física. Glebas (2009) é enfático ao afirmar que o *storyboard* é o primeiro passo na direção e edição de um filme. É o estágio onde a estrutura narrativa deixa de ser uma abstração verbal e se torna um plano visual concreto, funcionando como o "coração inspirador, mente e alma de um filme" (Glebas, 2009. p.47). Alfred Hitchcock, um dos maiores entusiastas desse método, chegava a afirmar que "uma vez que a fase de *storyboard* estava completada, o filme estava 95% feito" (Glebas, 2009. p.48), restando apenas a sua execução física.

A importância do *storyboard* como laboratório da estrutura reside no fato de ser o momento em que o roteiro escrito encontra a imagem pela primeira vez. De certa forma, o exercício de decupagem no *storyboard* antecipa a lógica da montagem (que é parte da pós-produção cinematográfica) por meio de uma operação que Donald Graham, professor de desenho dos estúdios Disney, definiu como "corte pré-filme" (Glebas, p. 47). Através dele, a estrutura temporal e rítmica é planejada ao se projetar planos próximos contra planos médios e sequências longas contra curtas ainda no papel. Assim, a decupagem materializada no *storyboard* se afirma como uma

ferramenta de gestão da estrutura, permitindo ao diretor exercer controle sobre o fluxo da informação e a clareza dramática antes de iniciar a produção física.

São muitos os conceitos e termos derivados do cinema que foram absorvidos por artistas e estudiosos dos quadrinhos. Alguns exemplos são o enquadramento, o plano e o contraplano, ângulos de câmera como o *plongé*, e movimentos de câmera como a panorâmica e o zoom. Embora o termo inglês *breakdown* seja amplamente utilizado, Hannah Miodrag (2013) considera a expressão insuficiente para exprimir o recorte da ação representada que vai construir o discurso. Citando Thierry Groensteen (2015), Miodrag explica que a preferência pelo conceito francês "*decoupage*" reside no fato de que ele não descreve apenas a divisão da história em partes, mas implica fundamentalmente a "demarcação de um ponto de vista específico para cada quadro" (Miodrag, 2013. p.145). Essa distinção evidencia que a decupagem não opera apenas na fragmentação temporal, mas também na escolha deliberada de ângulos e enquadramentos, que são vitais para a condução do sentido narrativo. Contudo, Groensteen distingue o enquadramento que é praticado no cinema do que acontece nas histórias em quadrinhos. No Cinema, o enquadramento é um processo de extração. A câmera recorta um campo dentro de um *continuum* da realidade que transborda para todos os lados. O recorte funciona como uma máscara que oculta o que está fora de quadro. Nas histórias em quadrinhos, o requadro não remove nada, o desenhista não retira um pedaço de uma realidade preexistente, ele delimita uma área para o registro do desenho. O traço não extrapola o requadro porque o requadro e a imagem coexistem desde o momento da concepção mental. Logo, o enquadramento nos quadrinhos opera por circunscrição.

Figura 01: Storyboard para o filme “Carlinhos e Carlão” (2019), direção de Pedro Amorim.



Fonte: Castro (2018) - Acervo pessoal

Nos quadrinhos, a decupagem assume a função de articular os materiais icônicos e linguísticos com fins narrativos (Groensteen, 2015. p. 33). É a operação responsável por converter o material narrativo bruto em uma sucessão de "enunciáveis" visuais (Groensteen, 2015. p.127), ou seja, quadros. Esses enunciáveis, dispostos no layout da página, assumem a função de atribuir as coordenadas temporais no fluxo da história. Segundo Groensteen, a página de quadrinhos funciona como um "hiper-requadro" (Groensteen, 2015. p. 41), um espaço demarcado e compartimentado que sujeita as imagens a relações de junção e disjunção. Nesse dispositivo, a organização do layout, além de sua função estética, também atua como um mecanismo para converter o espaço em tempo. Ao dispor os quadros em uma rede panóptica, o desenhista

vetoriza o olhar do leitor, fazendo com que imagens que coexistam simultaneamente no espaço da página sejam percebidas como instantes consecutivos em uma sucessão temporal. Ao conjunto de parâmetros que regem a organização e a distribuição das imagens que compartilham o espaço na página, Groensteen denomina “sistema espaçotópico” (Groensteen, 2015. p. 35). Esse sistema postula que as fases de decupagem e layout da página são indissociáveis.

Charles Hatfield (2005) define o processo de decupagem como o ato de dividir um relato em imagens em série, num exercício semelhante ao postulado por Martin, que "necessariamente envolve tanto a omissão quanto a inclusão" (Hatfield, 2005. p. 41). Nesse sentido, a decupagem cria uma série de imagens que exige uma contrapartida ativa do receptor.

"(...) a tarefa do autor é evocar uma sequência imaginada criando uma série visual (um breakdown), enquanto a tarefa do leitor é traduzir a série dada em uma sequência narrativa através da conclusão." (Hatfield, 2005. p.41)

Figura 02: Conclusão



Fonte: McCloud (1995)

Hatfield credits the term "closure" (figure 02) to Scott McCloud (1995), and observes that this was borrowed from Gestalt psychology. This phenomenon refers to the mental act of filling the gaps between panels, also known as "gutters", where the reader connects the consecutive moments over which Groensteen speaks, turning them into a continuous narrative. A gutter is a virtual restricted space, controlled by the designer, and clearly identifiable by the reader. More than a blank space between panels, it is a screen on which the reader, by connecting what is represented in the panels, projects the missing image. This principle of cognitive connection finds an echo in the theory elaborated by Eisenstein, which distinguishes conceptually what is the representation, and what is the image.

Thus, the layout of stories in comic strips is established as an invisible engineering that organizes time and meaning, slicing the story, or the action, so that it can be redistributed in the geography of the page.

1.3. A Lacuna da Tridimensionalidade no Sistema Espaço-tópico

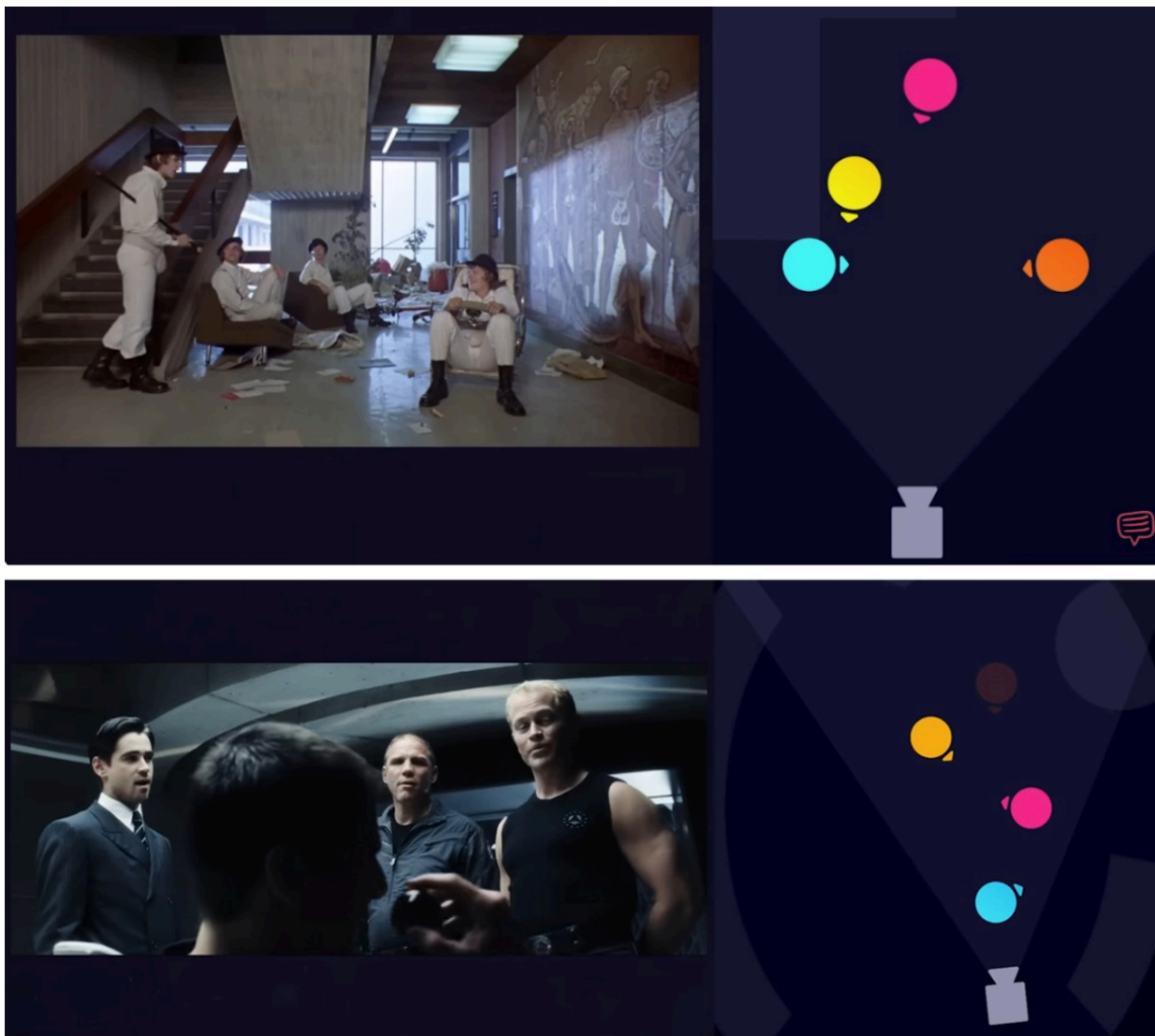
Contudo, este artigo se fundamenta na constatação de que, embora a teoria desenvolvida por Groensteen tenha avançado significativamente na descrição da organização espacial da mídia, ela o fez com foco na espaçotopia como um dispositivo de conversão do espaço bidimensional em tempo narrativo. Hatfield observa que existe uma tensão entre o espaço percebido e o tempo percebido, o que faz com que a página funcione simultaneamente como objeto tabular e como sequência. Nesse contexto, a leitura da página poderia ser feita tanto de forma linear quanto não-linear. O quadro isolado funcionaria tanto como um ponto numa linha do tempo imaginária que substitui o momento anterior a esse, quanto uma forma de antecipar o momento em questão. Ou então podemos considerar o quadro como parte integrante de um todo, a página. Em outras palavras, a tensão reside no conceito de decupagem de uma história constituída por imagens e o conceito de diagramar todas essas imagens em uma superfície única. “Essa tensão está no cerne do design de quadrinhos, e representa mais um desafio pro leitor” (Hatfield, 2005. p. 48)

A lacuna identificada nesta análise é que Groensteen aborda a geografia da página prioritariamente na posição e área (tamanho) que cada quadro ocupa no hiper-requadro para orientar o percurso do leitor. Ao focar na superfície panóptica do suporte e na função rítmica do requadro que atua como agente de progressão e/ou retenção (Groensteen, 2015. p. 55), a teoria tende a desconsiderar a profundidade diegética em favor da orientação espacial do leitor. Groensteen escapa à possibilidade de mapear a decupagem dentro de um território tridimensional. Enquanto os quadrinhos abordam a tridimensionalidade e a perspectiva como propriedades internas da composição de cena de cada quadro isolado, a profundidade como elemento integrante da orientação geográfica raramente é

sistematizada no hiper-requadro, com fins de mapeamento diegético.

No *storyboard* e no cinema, há necessidade de situar a fragmentação da decupagem em um espaço tridimensional coerente. Para tanto, a “geografia da tela” (Glebas, 2009. p. 73) é mapeada por meio de diagramas que visam garantir que o público saiba exatamente onde as personagens estão situadas no espaço. A decupagem é precedida e ancorada por um processo de “encenação” ou *blocking*. Glebas define o *blocking* como o “ato físico de colocar as personagens em diferentes lugares no cenário para melhor apresentar os eventos da história” (Glebas, 2009. p. 73). Para o diretor cinematográfico, o *blocking* é o arranjo físico dos atores e demais elementos de cena em relação à câmera, funcionando como uma ferramenta de exploração para encontrar a melhor apresentação possível: a mais clara e a mais dramática.

Figura 03: *Blocking diagram*



Fonte: Studio Binder (2019)

A ferramenta técnica que materializa essa organização espacial é o *blocking diagram*, ou diagrama de encenação (figura 03). Glebas compara esses diagramas a "desenhos de planejamento de uma jogada de futebol" (Glebas, 2009. p. 73). Eles são utilizados para planejar a geografia da tela e o movimento no eixo Z da câmera, também conhecido como profundidade. Ao desenhar esse mapa aéreo da ação, o artista garante que o leitor/espectador saiba onde cada personagem está situada antes mesmo da decupagem no *storyboard*. O *blocking*, portanto, funciona como um sistema de navegação tridimensional que assegura a continuidade espacial e a orientação geográfica.

Enquanto o *storyboard* utiliza o *blocking* para situar a decupagem em um território navegável, a espaçotopia desenvolvida por Groensteen descreve a página como o "lugar de uma operação simbólica" (Groensteen, 2015. p. 62), tratando o espaço prioritariamente como suporte bidimensional e não como uma geografia tridimensional contínua que poderia ser usada em favor da orientação espacial do leitor. O reconhecimento dessa lacuna sugere a possibilidade de incorporar o conceito de *blocking* à teoria da Nona Arte, cuja finalidade seria analisar a página como um mapa de navegação em um mundo tridimensional.

2. A ARQUITETURA DO MULTIRREQUADRO: BLOCKING E PERCEPÇÃO VISUAL

2.1. Regimes de Percepção: o Fluxo Cinematográfico Vs. o Campo Panóptico

Dentre os contrastes que existem entre a decupagem cinematográfica e a das histórias em quadrinhos, está a forma como cada mídia gerencia a atenção e o tempo do receptor. A obra audiovisual opera em um fluxo contínuo do presente (Martin, 2013. p. 29), então o tempo de recepção é rigorosamente imposto, ou seja, o espectador do filme dispõe de tempo pré-determinado para decifrar cada imagem. O cinema organiza as imagens que se sucedem, "transforma a corrente irresistível e irreversível que é o tempo numa realidade totalmente livre de qualquer espécie de coação exterior, que é a duração" (Martin, 2013. p. 245). Mesmo quando o filme retrata um *flashback* (passado) ou um *flashforward* (futuro), o espectador experimenta essas cenas como um "agora" que se desenrola diante de seus olhos. A compreensão do que é mostrado como passado ou futuro advém de códigos próprios da linguagem cinematográfica, e

tem como objetivo inferir uma percepção no espectador que opera no nível intelectual. Mas a percepção sensorial imediata é sempre a do momento presente.

Glebas argumenta que a função do diretor audiovisual é garantir um foco único de atenção (Glebas, 2009. p. 23) a cada plano para assegurar a clareza absoluta da narrativa (figura 04). A justificativa para tal afirmação parte do princípio de que a mente consciente só consegue processar uma informação de cada vez. Se o foco for dividido entre dois ou mais centros de interesse, o espectador fica confuso, e o estado de imersão na história é perdido. Glebas utiliza a expressão "todo plano é um *close-up*" (Glebas, 2009. p. 28) como uma metáfora para a intenção seletiva do diretor. Ao apontar a câmera, ele escolhe o que entra no quadro e exclui o que é irrelevante para evitar a confusão ou o tédio. Contudo, o que efetivamente estrutura esse foco, além do recorte que extrai um campo dentro de um *continuum* da realidade, é o arranjo técnico da composição. O *blocking* permite ao diretor uma organização prévia que guia o olhar do espectador através de contrastes e caminhos visuais. A coreografia dos atores, sua interação com cenário e objetos, planejamento da iluminação, dos ângulos e dos movimentos de câmera são aspectos constitutivos do *blocking* que ajudam a estabelecer a naturalidade e a coerência espacial da cena.

Figura 04: Foco único de atenção no cinema



Racking the focus shifts our view from one thing to another.

Fonte: Glebas (2018)

Em contrapartida, a página de quadrinhos oferece um regime de percepção distinto, pautado pela solidariedade icônica (figura 05), onde as imagens que representam os diferentes momentos na narrativa são apresentadas simultaneamente ao leitor. Groensteen descreve a prancha como um campo panóptico, um espaço demarcado e compartimentado no qual o leitor não é submetido ao fluxo irreversível das imagens cinematográficas. Em vez disso, é possível visualizar presente, passado e futuro no mesmo campo de visão. Diferente do espectador de cinema, cujo tempo é imposto em um fluxo contínuo do presente (Martin, 2013. p. 28), o leitor de quadrinhos exerce uma leitura com ritmo próprio, atuando como um "cúmplice" (Hatfield, 2005. p. XIII) ativo que decide quanto tempo dedicar a cada fragmento visual. Enquanto no cinema cada nova imagem oculta a anterior, o hiper-requadro da página de histórias em quadrinhos preserva a memória espacial da narrativa, permitindo que o olhar percorra caminhos não lineares e estabeleça conexões entre quadros distantes. A este fenômeno, Groensteen denomina "entrelaçamento" (Groensteen, 2015. P. 153). Assim, o dispositivo espaçotópico converte o espaço bidimensional da prancha em uma cronologia maleável, na qual o leitor navega livremente pelo território da história.

Figura 05: Solidariedade Icônica

da pesquisa de Grimaldi, no qual ela reflete que as observações de cunho científico sobre o órgão responsável pela visão, os olhos, não devem ser avaliadas isoladamente. Segundo estudos científicos, o domínio cognitivo adquirido ao longo da vida é parte essencial do processo perceptivo, logo existe uma diferença entre o que é captado pela visão, e a imagem que o intelecto constrói. “Além disso, a compreensão dos códigos ou convenções para se reconhecer os objetos precisa ser ‘montada’ no cérebro, e isso requer um entendimento do espaço físico e das formas” (Grimaldi, 2020. p. 111). Essa citação encontra eco em Hatfield, que diz que as imagens, mesmo as mais representativas, não são simplesmente "recebidas", mas sim decodificadas como signos que dependem de hábitos, convenções e competências culturais (Hatfield, 2005. p.36). Além disso, a ideia de "montagem" no cérebro mencionada por Grimaldi assemelha-se ao conceito de conclusão que Scott McCloud utiliza para descrever o ato mental de preencher os vazios entre as imagens.

A pesquisa também observa que a memória fornece, ao ser humano, a capacidade de formar imagens mentais, e usa como exemplo as pinturas rupestres feitas nas paredes da caverna em Altamira, na Espanha. Tais desenhos foram feitos em locais de acesso remoto e representam touros, que foram claramente elaborados como registros da percepção humana, a partir de observação da natureza. São justamente as conexões entre a memória e as imagens mentais formadas por ela que propiciam concordâncias entre o pensamento e o mundo externo, permitindo a compreensão e apropriação de conceitos.

Contudo, Grimaldi observa que, durante o estado de vigília, o indivíduo não percebe a realidade com todos os seus detalhes. Ao

contrário disso, apenas uma pequena quantidade de informações disponíveis no entorno são apreendidas e, geralmente, são as mais relevantes para a tarefa desempenhada no momento. Nesse contexto, o cérebro instintivamente se defende do excesso de informações ao redor. Num mundo no qual os órgãos sensoriais bombardeiam o cérebro o tempo todo com imagens, sons e cheiros, o ser humano só processa os estímulos que lhe são úteis. A partir dessa compreensão que Grimaldi elabora “questões que envolvem o design gráfico como uma ciência baseada na compreensão científica da atenção e da percepção” (Grimaldi, 2020 p. 117). A percepção humana opera por meio de "consultas visuais *just-in-time*", e sob essa ótica, o objetivo do design gráfico deve ser projetar imagens que possam ser processadas de forma rápida e correta para despertar a atenção visual.

Groensteen descreve o panóptico das unidades dos quadrinhos como uma das características que distinguem a mídia. Uma página de história em quadrinhos oferece, inicialmente, uma visão global, sintética, antes mesmo de iniciar a decodificação linear ou sequencial. Essa apreensão global permite que o leitor capte a atmosfera, a densidade de informações e o design do layout antes de se deter em cada quadro individualmente. É justamente nessa apreensão global da página que as reflexões de Grimaldi acerca do design oferecem uma nova perspectiva sobre a questão. A superfície panóptica da página de quadrinhos tem potencial de fazer com que o leitor "entre" na história antes mesmo de se deter em um quadro específico. Isso quer dizer que um layout pode conter as informações necessárias para que a visão periférica do leitor seja capaz de absorver o contexto geográfico e atmosférico para a imersão. A natureza da mídia envolve percepção por meio de "consultas visuais *just-in-time*". É nesse contexto que incorporar o

conceito cinematográfico de *blocking* à teoria dos quadrinhos poderia fazer sentido. Grimaldi ressalta que a atividade do designer envolve reflexão, intuição e metodologia no ato da criação.

“Dada a crescente relevância da inovação no contexto atual, é fundamental promover o reforço de determinadas competências, como o aprimoramento da percepção estético-espacial e do pensamento visual, que relacionados com a representação gráfica podem auxiliar e gerar aplicabilidades nas criações artísticas.” (Grimaldi, 2020 p. 118)

Se Glebas define o *blocking* como o ato físico de posicionar as personagens no cenário para estabelecer uma "geografia da tela" clara e dramática, uma análise da página de histórias em quadrinhos pautada por esse parâmetro de construção da imagem permitiria investigar como a decupagem se articula em um território diegético tridimensional.

3. METODOLOGIA

A transição da teoria para a análise prática exige uma inversão da lógica funcional do *blocking*. No *storyboard* cinematográfico, conforme postula Francis Glebas, o *blocking* é uma operação de planejamento que estabelece a geografia da tela e o movimento no eixo Z (profundidade). A análise da página de histórias em quadrinhos propõe que este conceito seja aplicado como um diagnóstico de interface. Se o sistema espaçotópico de Thierry Groensteen descreve a prancha como um "hiper-requadro" que

converte o espaço bidimensional em tempo narrativo, a análise por meio do *blocking* busca investigar a geografia diegética tridimensional que sustenta essa conversão.

O *blocking* precisaria incluir parâmetros visuais para que esse diagnóstico seja efetivo. Nesse contexto, as pistas de profundidade (figura 07) descritas por Bruce Block (2008) poderiam atuar como os fios condutores que "desachatam" a prancha e ancoram a fragmentação da decupagem em um espaço tridimensional estável.

Essa estrutura visual é reforçada pelo que Rui de Oliveira (2008) denomina "tríade do olhar" (figura 06). Um arcabouço compositivo baseado em formas geométricas básicas (círculo, quadrado e triângulo) que estabiliza os pesos e valores da imagem, permitindo que o cérebro realize as "consultas visuais *just-in-time*" descritas por Madalena Grimaldi (2020). A partir do rastreamento desses elementos, dos vetores de movimento e da trilha do olhar (Oliveira, 2008, p. 123), é esperado que se verifique se a superfície panóptica da página funciona como um sistema que permite que o leitor entre no território tridimensional diegético no instante em que o olhar varre o hiper-requadro pela primeira vez.

Figura 06: Pistas de profundidade



Fonte: Studio Binder (2018)

Nos estudos de caso a seguir, esses parâmetros serão utilizados para diagnosticar como diferentes autores de quadrinhos guiam a atenção e estabelecem a geografia na superfície tabular.

Figura 07: Tríade do olhar



Fonte: Studio Binder (2018)

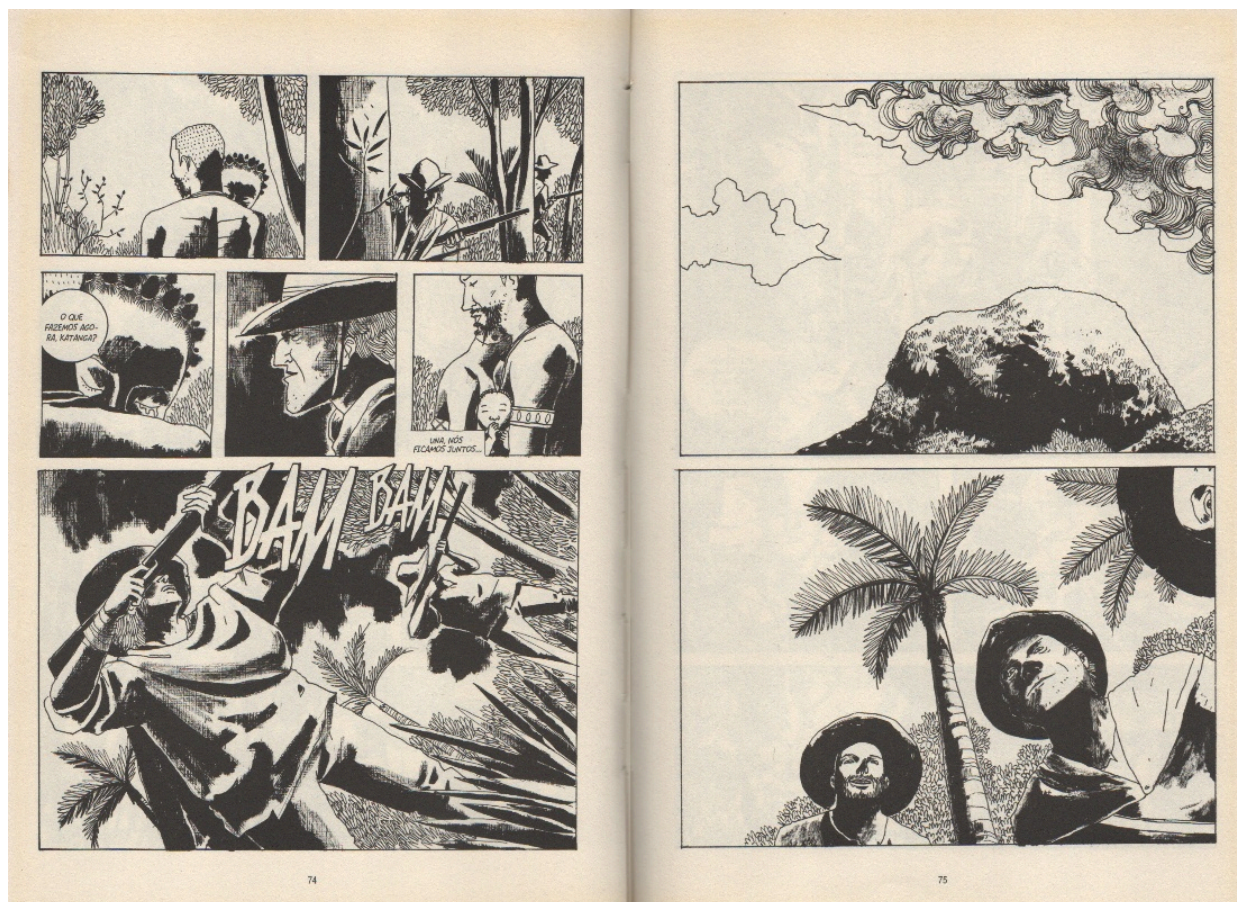
Foram selecionadas 2 obras de artistas brasileiros contemporâneos: “Angola Janga”, de Marcelo D’Salete e “Escuta, Formosa Márcia”, de Marcello Quintanilha. As escolhas foram motivadas pelo fato de que cada obra tem abordagens gráficas, narrativas e estilísticas distintas, e intencionam agregar repertório à pesquisa.

4. ESTUDOS DE CASO

4.1. Angola Janga

O livro “Angola Janga” conta a história do quilombo de Palmares, um dos maiores e mais duradouros refúgios de pessoas escravizadas no Brasil colonial. O livro é reconhecido por trazer à tona uma parte fundamental da história afro-brasileira, pouco abordada nos livros didáticos. A história acontece na Capitania Geral de Pernambuco, no nordeste brasileiro, durante a segunda metade do século XVII. As páginas 74 e 75 (figura 08) narram o momento em que as personagens Katanga, Una e Francisco, o filho do casal, são emboscados e assassinados por capitães-do-mato. Nas páginas anteriores, Katanga salva Una e Francisco de 2 pistoleiros, e nas páginas analisadas a família se abraça aliviada e alheia de outros 3 que estão na espreita.

Figura 08: Páginas 74 e 75



Ao varrer a página dupla como um campo panóptico, é possível perceber, de imediato, um contraste entre a saturação e a rarefação. A página 74 é visualmente "pesada" pela profusão de linhas, hachuras, massas de preto, e fragmentação rítmica da decupagem. Em contrapartida, na página 75, as composições são mais limpas. A página oferece um "respiro" geográfico, apresentando um espaço aberto onde o olhar pode "descansar" em grandes áreas vazias. A navegação *just-in-time* permite que o leitor compreenda, antes de ler qualquer balão, que a narrativa se desloca de um estado de tensão para um momento de calma.

Na página 74, o quadro 4 ocupa posição central na composição. Esta posição é reforçada tanto pela onomatopéia dos disparos das armas (BAM BAM), quanto pela intensidade das massas de preto, que tornam essa, a área mais pesada de toda a imagem. No que se refere à saturação da superfície panóptica, é possível aferir que a área de maior profundidade está justamente onde o quadro 4 se encontra, e que a partir dela, o olhar percorre áreas cada vez mais iluminadas, como em um degradê. Esse peso tonal tem função diegética, pois está concentrado em um momento de ruptura. A família não está a salvo conforme julgava, os seus algozes espreitam por trás das árvores. A partir do queixo do personagem no quadro 4 é possível traçar uma trilha do olhar, um vetor curvilíneo que segue o cano da arma no quadro 6, percorre o corpo do atirador até à vegetação no canto inferior direito. O vetor atravessa a sarjeta rumo ao quadro 2 da página 75, segue o caminho indicado pelas massas pretas dos chapéus do bando, invade o quadro 1, logo acima, e acompanha o movimento da nuvem no canto superior direito que aponta para o topo da página 74 (figura 09). O movimento circular indicado pelo vetor que parte do quadro que ancora a profundidade tonal embasa a sensação causada pela emboscada. As rimas visuais

sugeridas pelo corpo do pistoleiro em primeiro plano no quadro 6 da página 74, pelas nuvens no canto superior direito do primeiro quadro da página 75 e pelos 3 pistoleiros posicionados no canto inferior direito do quadro 2 da página 75, criam o que Bruce Block chama de espaço fechado (Block, 2008. p. 74), onde as linhas internas reforçam as bordas do hiper-requadro para criar sensação de confinamento. Isso traduz visualmente a emboscada, prendendo as personagens e o olhar do leitor em um território opressor. Essa organização transforma o território representado em um lugar sitiado, onde as bordas da página funcionam como barreiras físicas que "prendem" a energia dramática do conflito, impedindo que ela se disperse antes do fechamento da narrativa visual.

Se estas páginas fossem analisadas de acordo com os métodos de gerenciamento espacial da linguagem do cinema, seria possível detectar quebras sucessivas da regra dos 180°, ou do eixo de ação (Mascelli, 2010. p. 108). Diferente do cinema, que exige a manutenção rigorosa do eixo de ação para não confundir o espectador em um fluxo temporal imposto, as HQs operam em um regime de solidariedade icônica. Groensteen argumenta que, como as imagens coexistem *in praesentia*, o autor pode quebrar o eixo cinematográfico para privilegiar a composição tabular ou destacar contrastes dramáticos sem perder a inteligibilidade. O autor ignora a regra de continuidade espacial do cinema, usando enquadramentos que afrontam o plano da imagem de forma mais livre. Se a regra dos 180° fosse seguida com precisão, os atiradores que invadem o quadro 2 da página 75 deveriam estar posicionados à esquerda, afinal, no quadro 6 da página 74, os disparos aconteceram da esquerda para a direita. Contudo, o eixo de ação foi invertido com fins diegéticos, conforme exposto no parágrafo anterior. Outro exemplo está entre os quadros 4 e 6 da página 74. Conforme

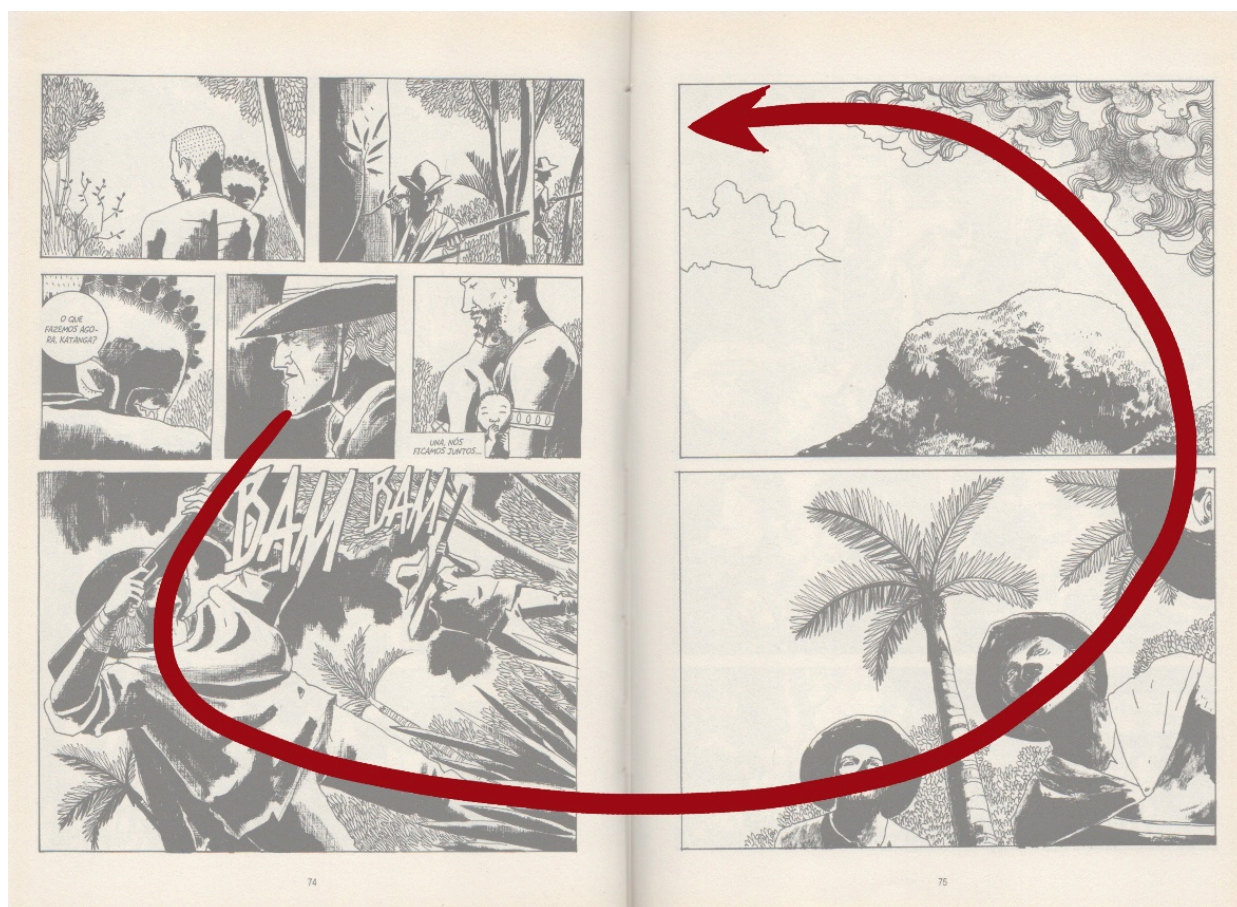
mencionado, no quadro 6 os pistoleiros apontam para a direita, mas num momento anterior, um deles espreitava o casal, em close-up, no quadro 4, olhando para a esquerda. Além da possibilidade que o leitor tem de acessar momentos diferentes no mesmo campo de visão, essa “quebra” da regra dos 180° também tem funções diegéticas. Os quadros 1 e 2 já haviam marcado que a família estava sendo observada pelos homens escondidos atrás das árvores, mas as personagens representadas nos quadros 3 e 4 são enquadradas em close-up e, justapostas na horizontal, sugerem proximidade. Talvez houvesse sugestão de interação entre as personagens, se a moça estivesse de olhos abertos, mas não está. Ambos os quadros marcam que a família está alheia à ameaça iminente.

A tridimensionalidade das imagens contidas no interior dos quadros é sustentada quase exclusivamente pela sobreposição de massas. D'Salete estabelece o território usando pistas de profundidade construídas a partir da sobreposição das figuras no primeiro plano em relação ao caminho ao fundo, e à mudança de tamanho das árvores. Rui de Oliveira observa que essa sucessão narrativa de planos e o domínio do tom atmosférico induzem o leitor a "caminhar pela imagem" (Oliveira, 2008, p. 53), conferindo credibilidade ao cenário mesmo sem geometria rígida.

Durante o livro, D'Salete recorre ao “entrelaçamento”, quando utiliza ângulos de câmara que apontam da mata para o céu. Estes planos simbolizam o sonho por liberdade das personagens. O primeiro quadro da página 75 é um plano geral, composto basicamente por uma grande área vazia, o céu. Aplicado a esse contexto, este enquadramento assume a função de silenciar a tensão seguida do barulho dos disparos da página anterior, levando o leitor a um enquadramento muito mais amplo da floresta onde os assassinatos

aconteceram. Este é um recurso recorrente no cinema. Já no quadro 2 da página 75, o *contra-plongé* ao qual o autor recorre com frequência é invadido pelos algozes da família, como massas de sombra negra em primeiro plano. Este ângulo de câmera altera a percepção do Eixo Z. O leitor é colocado "abaixo" das personagens, tornando-as figuras dominantes e definindo sua posição física no solo. Ao leitor é conferido o ponto de vista das personagens alvejadas. A tão desejada liberdade foi inevitavelmente oprimida.

Figura 09: Vetor aplicado sobre as páginas 74 e 75



Fonte: D'Saleta (2017)

4.2. Escuta, Formosa Márcia

“Escuta, Formosa Márcia” de Marcelo Quintanilha retrata o cotidiano de uma técnica de enfermagem moradora de uma comunidade no Rio de Janeiro, em meio à violência urbana, precariedade social e

conflitos familiares. A história acompanha a relação tensa entre Márcia e sua filha Jacqueline, envolvida com o crime, e expõe os dilemas morais e afetivos de uma mãe que tenta preservar sua dignidade em um ambiente hostil. As páginas 92 e 93 (figura 10) narram o momento em que a Márcia é abordada pelo traficante Mozal e por seus comparsas, dentro da comunidade onde mora.

Ao contrário da dialética tonal entre o preto e o branco de D'Salete, Quintanilha utiliza a cor como um instrumento narrativo para organizar a apreensão global. A superfície panóptica é marcada por um contraste entre tons quentes (vermelhos, laranjas e amarelos) e frios (roxos e azuis). Segundo Bruce Block, os tons quentes tendem a "avançar" no Eixo Z, enquanto os frios "recuam" (Block, 2008. p. 40), criando uma percepção de profundidade puramente tonal antes mesmo da leitura figurativa.

Figura 10: páginas 92 e 93



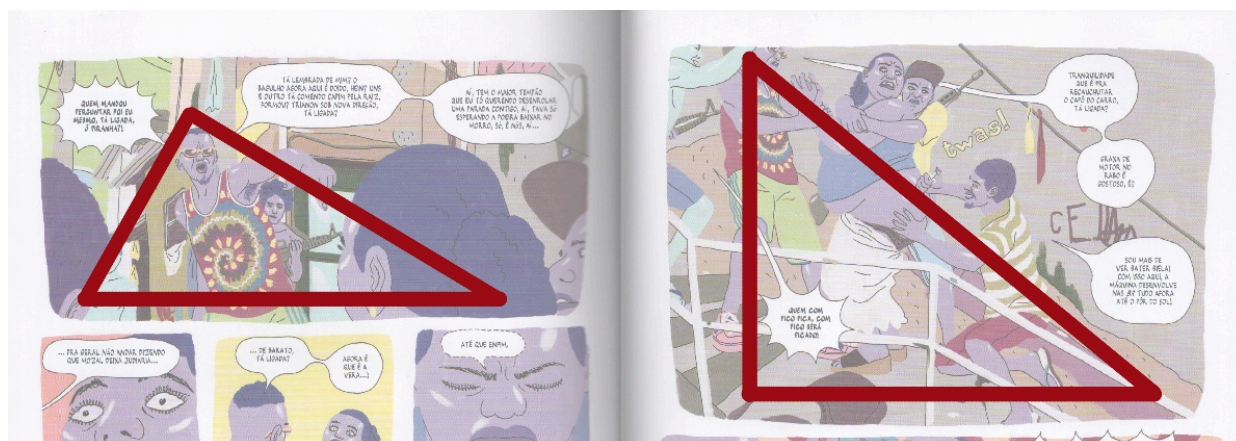
Fonte: Quintanilha (2021)

Ao visualizar o hiper-requadro da página dupla, o leitor é imediatamente atingido por um contraste rítmico entre a fragmentação da página 92 e a explosão de ação da página 93. Quintanilha opera o que Groensteen chama de layout retórico (Groensteen, 2015. p. 101), onde o formato dos quadros é "subserviente" à intensidade da cena.

O autor organiza o hiper-requadro em 4 seções, sendo 2 em cada página. Na página 92, a primeira seção corresponde ao quadro 1 e a segunda ao conjunto de quadros que vão do 2 ao 10. Na página 93, a terceira seção corresponde ao quadro 1 e a segunda ao conjunto de quadros que vão do 2 ao 5. As seções 1 e 3 funcionam como âncoras de estabilização. Ao ocupar o topo de cada página como unidades isoladas, esses quadros atendem à "primeira passada de vista" do leitor, oferecendo uma síntese geográfica do ambiente, antes da fragmentação da ação.

Contudo, a seção 1 oferece ao leitor uma bússola de navegação do hiper-requadro, por 3 motivos. Em primeiro lugar, as pistas de profundidade são marcadas por linhas de perspectiva longitudinais, que enfatizam o eixo Z. Em segundo lugar, a composição triangular da cena (figura 11) estabelece a relação geográfica e diegética entre Mozal e Márcia. Ao leitor é colocada a situação em que Márcia, em primeiro plano, se encontra, impedida de seguir o caminho até a sua casa. O terceiro e mais importante motivo está estampado na camiseta do traficante: O espiral não só é desenhado com cores mais quentes da paleta, como também é a área, em proporção, com maior concentração de cores e detalhes em todo o hiper-requadro. A forma circular, espiralada e graficamente pesada funciona como um vórtice para o qual a visão converge e que sinaliza ao leitor a violência pela qual Márcia está prestes a sofrer.

Figura 11: Composições geométricas



Fonte: Quintanilha (2021)

A inclinação do corpo de Mozal na seção 1 indica um vetor que aponta para baixo, onde está o quadro 3, no topo da seção 2, cuja predominância do amarelo sugere um ponto de atenção. Na maior parte da seção 2, Quintanilha aplica o que Block chama de afinidade de cor (tons limitados de violeta e roxo), o que gera um espaço achatado (Block, 2008. p. 43). Aqui, a consulta *just-in-time* é

propositalmente dificultada pela falta de contraste cromático. Isso obriga o olhar a realizar uma varredura rápida e nervosa, mimetizando a ansiedade da personagem, até encontrar o próximo ponto de "calor" cromático que sinalize o avanço da história.

A partir do quadro 3 da página 92, o autor sugere, por meio da diagramação do hiper-requadro, o traçado de um espiral que segue pela cabeça em primeiro plano da Márcia no quadro 1, rumo à outro ponto de atenção, a camiseta do Mozal, no quadro 1 da página 93. É importante destacar que o desenho da camiseta está parcialmente encoberto pelo braço do traficante, então não tem tanto impacto quanto no quadro 1 da página 92 (figura 12). Contudo, a camiseta do Mozal marca, mais uma vez, o vértice mais alto de outra composição triangular, desta vez um triângulo reto. Cabe ressaltar que, neste quadro, a disposição das massas cria o que Block chama de espaço limitado (Block, 2008, p. 52), onde estão ausentes os planos que sugerem profundidade longitudinal, reforçando a ideia de que Márcia está fisicamente contida e sem rota de fuga. O homem que abraça a Márcia pelas costas está vestido com uma camiseta amarela, que marca a continuidade do espiral que segue a composição triangular do quadro, em sentido decrescente, rumo ao balão de fala atribuído à Márcia no quadro 2. Neste quadro, a intensidade da dor que a Márcia sente é sugerida por alguns elementos compositivos. Um deles se refere ao enquadramento que privilegia a expressão da personagem, mas que a posiciona em segundo plano, reforçando seu confinamento. O elemento gráfico que estampa o plano de fundo com cores quentes, o esplendor, reforça a dor e a tensão. Já o texto atribuído à personagem também reforça a dor pelo design do balão onde está contido, pelo design da fonte e pela cor com a qual as letras são preenchidas. O conjunto que envolve o design deste balão de fala e da fonte contida nele se

repete no hiper-requadro por 3 vezes. O trajeto do espiral segue rumo aos outros 2 balões restantes, um deles marca o ponto mais baixo do espiral e está no quadro 4 da página 93 e o outro está no quadro 10 da página 92. O vórtice segue o vetor sugerido pelos balões do quadro 7, rumo à haste dos óculos do Mozal no quadro 2 da página 93, e encerra no detalhe da camisa amarela do homem que segura a Márcia pelas costas.

A pregnância do espiral na composição das páginas é fundamental para a narrativa. O espiral inicia em um quadro predominado pela cor amarela, no qual a personagem é confrontada com a informação de que será violentada. Em seguida, o vórtice percorre todo o hiper-requadro e encerra em um detalhe, também amarelo, contido em outro quadro, no qual a Márcia sente, na carne, a violência. Quintanilha sugere, por meio da diagramação, uma bússola tabular que o leitor acessa por meio da apreensão *just in time*, cuja trilha do olhar inferida tem como objetivo causar a mesma sensação de vertigem da personagem.

Ao contrário das páginas de D'Saete que foram analisadas, as de "Escuta, Formosa Márcia" seguem rigorosamente a regra cinematográfica dos 180°. Desde o primeiro quadro da página 92, no qual a passagem de Márcia é impedida, até o quadro 3 da página 93, no qual a personagem, depois de violentada, tem o acesso liberado, o eixo de ação é preservado. Mesmo optando pelo método rigoroso de gerenciamento espacial que é característico da linguagem do cinema, Quintanilha, no ato da construção de uma interface inerente aos quadrinhos, não sacrifica em nada a sua diegética.

Figura 12: Vórtice



5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A investigação demonstra que a orientação intuitiva do olhar pode ser demonstrada pelo rastreamento das pistas de profundidade e da composição. Essa estrutura visual não apenas organiza a cena, mas serve como base para que o leitor realize as consultas visuais *just-in-time* necessárias para absorver o contexto narrativo de forma imediata.

O deslocamento do conceito de *blocking* para a linguagem das histórias em quadrinhos é promissor no âmbito do preenchimento de uma lacuna teórica relacionada à profundidade diegética no sistema espaçotópico, para que a superfície tabular possa ser compreendida como um território geográfico simulado.

Desta forma, o *blocking* se manifesta como um sistema de design aplicável ao multirrequadro. Ele sugere que a navegação geográfica

pode ser um componente essencial para a imersão e a clareza da história, permitindo que o leitor habite o espaço tridimensional da narrativa no exato instante da apreensão global da prancha.

Esta pesquisa visa contribuir com artistas e pesquisadores ao oferecer um novo instrumental para o diagnóstico de interfaces diegéticas. Por tratar-se de uma investigação embrionária, as análises aqui desenvolvidas não pretendem esgotar a aplicação do *blocking* aos quadrinhos, mas sim abrir caminho para que a profundidade e a tridimensionalidade sejam integradas de forma sistemática aos estudos da Nona Arte.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BLOCK, Bruce. **The Visual Story: creating the visual structure of film, TV, and digital media.** 2 ed. Amsterdam: Focal Press, 2008.

D'SALETE, Marcelo. **Angola Janga: Uma história de Palmares.** São Paulo: Veneta, 2017a.

EISENSTEIN, Sergei. **O Sentido do Filme.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

GLEBAS, Francis. **Directing the Story: professional storytelling and storyboarding techniques for live action and animation.** Amsterdam: Focal Press, 2009.

GRIMALDI, M. Arte, ilusão e Design. **Arquivos da Escola de Belas Artes**, Rio de Janeiro, n. 30, p. 111-119, jul. 2020.

GROENSTEEN, Thierry. **O Sistema dos Quadrinhos.** Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.

HATFIELD, Charles. **Alternative Comics: an emerging literature.**

Jackson: University Press of Mississippi, 2005.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica.** São Paulo:

Brasiliense, 2013.

MASCELLI, Joseph V. **Os cinco Cs da cinematografia: técnicas de filmagem.** São Paulo: Summus Editorial, 2010.

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

Books, 2004.

MIODRAG, Hannah. **Comics and Language: reimagining critical discourse on the form.** Jackson: University Press of Mississippi, 2013.

OLIVEIRA, Rui de. **Pelos Jardins Boboli:** reflexões sobre a arte de ilustrar livros para crianças e jovens. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

QUINTANILHA, Marcello. **Escuta, Formosa Márcia.** São Paulo:

Veneta, 2021.

STUDIO BINDER, **Film Blocking Tutorial – Filming Thecniques for**

Directors: Ep.3. Youtube, 2018, 4:54min, Disponível em:

<https://youtu.be/9AGaECt9j4g>. Acesso em: 10 de março de 2026.

STUDIO BINDER, **How Kubrick, Spielberg and Inarritu Stage Their**

Scenes. Youtube, 2019, 13:06min, Disponível em: [https://youtu.be/o-](https://youtu.be/o-4rk3T8PbQ)

[4rk3T8PbQ](https://youtu.be/o-4rk3T8PbQ). Acesso em: 10 de março de 2026.

WARE, Chris. **Building Stories.** New York: Pantheon, 2012.

¹ Docente do Curso Superior de Artes Visuais - Gravura da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (EBA - UFRJ).

E-mail: [acesse o artigo original para visualizar o e-mail](#)