

# A Relação entre a Teoria da Gestalt e as Técnicas de Narrativa dos Quadrinhos

*The Relationship Between Gestalt Theory and Comic Book  
Storytelling Techniques*

*La relación entre la teoría de la Gestalt y las técnicas de narración  
de cómics*

Roberto kiyoshi Yonamini<sup>1</sup>

[roberto.yonamini@fatec.sp.gov.br](mailto:roberto.yonamini@fatec.sp.gov.br)

João Almeida Santos<sup>1</sup>

[joao.santos256@fatec.sp.gov.br](mailto:joao.santos256@fatec.sp.gov.br)

1 – Fatec Victor Civita – Tatuapé

Recebido  
Received  
Recibido  
24 out. 2023

Aceito  
Accepted  
Aceptado  
20 mai. 2024

Publicado  
Published  
Publicado  
28 jun. 2024

<https://git.fateczl.edu.br>

e\_ISSN  
2965-3339

DOI  
10.29327/2384439.2.3-1

São Paulo  
v. 2 | n. 3  
v. 2 | i. 3  
v. 2 | n. 3  
Junho  
June  
Junio  
2024



**Resumo:** As histórias em quadrinhos fazem parte de nossa cultura popular e muitas vezes auxiliam no incentivo à leitura e ao exercício da criatividade, especialmente para as crianças durante o seu processo de crescimento e evolução de aprendizagem. Considerando o seu forte relacionamento com a categoria de literatura infantil, especialmente pelos seus valores lúdicos, as histórias em quadrinhos possuem grandes complexidades em suas técnicas narrativas que muitas vezes são subestimadas e até mesmo acabam sofrendo certos preconceitos. Há inúmeras técnicas narrativas que um autor pode se apoiar para a construção de sua obra com o objetivo de tornar a leitura mais agradável e envolvente, sendo uma parte delas através da organização das formas e silhuetas das figuras e dos quadros. Este artigo explora a relação entre a Teoria da Gestalt e as técnicas de construção dos quadrinhos, destacando como os elementos visuais e a organização espacial nos quadrinhos se relacionam com os princípios da psicologia das formas. Através de uma análise detalhada e fundamentada em literatura especializada proveniente da pesquisa bibliográfica, essa pesquisa demonstra como os quadrinhos podem explorar os princípios da Gestalt para criar uma experiência visual única e coerente para os leitores.

**Palavras-chave:** Psicologia das formas; Histórias em quadrinhos; Gestalt; Gravidez.

**Abstract:** Comic books are a part of our popular culture and often play a role in promoting reading and fostering creativity, especially in children during their growth and learning process. Despite being closely associated with children's literature due to their playful values, comic books exhibit significant complexity in their narrative techniques, which are often underestimated and subject to certain biases. There are numerous narrative techniques that an author can utilize in constructing their work to make it more enjoyable and appealing, including the organization of shapes and silhouettes of characters and panels. This article explores the relationship between Gestalt Theory and comic book construction techniques, highlighting how visual elements and spatial organization in comics are connected to the principles of the psychology of forms. Through a detailed analysis grounded in specialized literature, derived from bibliographical research, we will demonstrate how comics can leverage Gestalt principles to create a unique and coherent visual experience for readers.

**Keywords:** Psychology of forms; Comic books; Gestalt; Pregnancy.

**Resumen:** Los cómics forman parte de nuestra cultura popular y a menudo ayudan a fomentar la lectura y el ejercicio de la creatividad, especialmente para los niños durante su proceso de crecimiento y aprendizaje. Teniendo en cuenta su fuerte relación con la categoría de literatura infantil, especialmente por sus valores lúdicos, los cómics tienen grandes complejidades en sus técnicas narrativas que muchas veces son

subestimadas e incluso terminan sufriendo ciertos prejuicios. Existen numerosas técnicas narrativas en las que un autor puede confiar para construir su obra con el fin de hacer que la lectura sea más agradable y atractiva, una parte de las cuales es a través de la organización de las formas y siluetas de figuras y pinturas. Este artículo explora la relación entre la Teoría de la Gestalt y las técnicas de construcción de los cómics, destacando cómo los elementos visuales y la organización espacial en los cómics se relacionan con los principios de la psicología de las formas. A través de un análisis detallado basado en la literatura especializada de la búsqueda bibliográfica, esta investigación demuestra cómo los cómics pueden explorar los principios de la Gestalt para crear una experiencia visual única y coherente para los lectores.

**Palabras clave:** Psicología de las Formas; Historietas; Gestalt; Impregnación.

## 1. INTRODUÇÃO

Expressar, comunicar e/ou retratar um evento faz parte de uma das características naturais do ser humano. Característica esta que pode ser realizada de vários modos, seja ela pela escrita, fala, gestos ou por ilustrações (PESSOA, 2016).

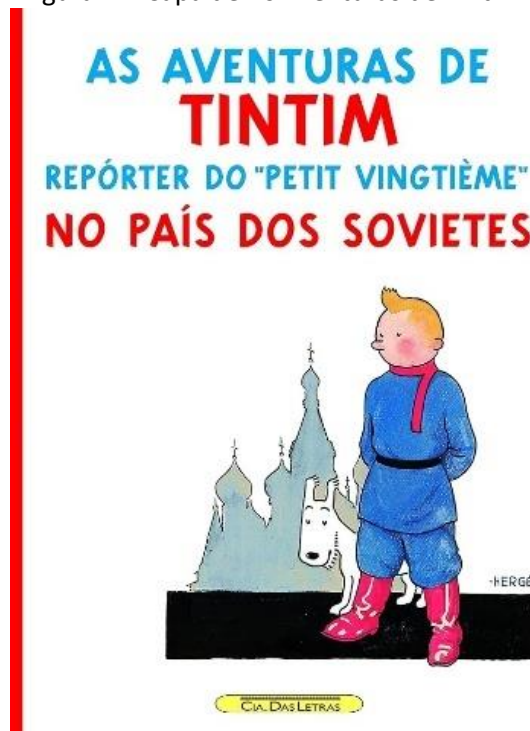
Desde os primórdios da civilização humana podemos observar esta característica através das pinturas rupestres, onde o homem tenta se expressar, comunicar e/ou retratar um evento através de desenhos registrados nas paredes. (OLIVEIRA, 2008).

Essa pesquisadora destaca que entre os meios de expressões visuais, podemos observar as histórias em quadrinhos, onde há o uso de uma linguagem verbal e não verbal, este último representada através de imagens.

À primeira vista os quadrinhos apresentam desenhos representando os personagens interagindo com os cenários, e expressando através da linguagem verbal por meio de “balões” de falas, onde a própria ilustração transmite o pensamento do autor. Este conceito nos leva a acreditar que, de maneira bem simplista, quanto maior a habilidade do artista em retratar fielmente e realisticamente o ambiente e os personagens, melhor será a história em quadrinhos.

Porém quando pensamos desta maneira, se torna difícil entender o porquê do motivo de histórias em quadrinhos como “As Aventuras de Tintim” de Hérge são considerados icônicos, mesmo possuindo traços em seus personagens com linhas simples e mais próximas ao estilo cartum. (MCCLLOUD, 1995).

Figura 1 – Capa de As Aventuras de Tintim.



Fonte: AMAZON (2023)

Poderíamos considerar então que a narrativa se torna um fator importante nas histórias em quadrinhos, o que explicaria o motivo de personagens com traços simples serem transformados em símbolos icônicos. Porém em uma história em quadrinhos esta se dá através das narrativas gráficas ou narrativas visuais, feita através da disposição de figuras ou imagens e auxiliado por palavras para dramatizar um evento. (GOULART, 2018).

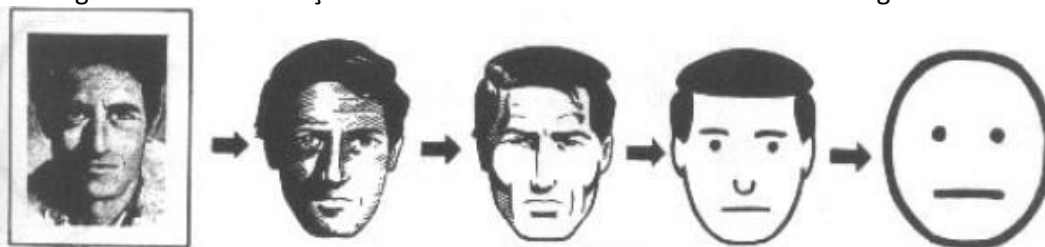
Apesar da narrativa de um quadrinho ser composta por linguagem verbal e gráfica, na sua grande maioria ela é formada por quadros, painéis ou quadrinhos com a ilustração (MEIRELES, 2008) e assim novamente voltamos para o princípio de que a habilidade de retratar fielmente a imagem tornaria a estória melhor, pois retrataria as cenas e expressões de forma mais realistas.

A realidade é que o uso de traços mais simples e caricato auxiliam na criação de um personagem onde o leitor possa se identificar e incentivar a sua imaginação. (MCCLLOUD,1995).

Conforme descrito por Scott McCloud, quanto mais o personagem possui estilo cartum, mais nos identificamos a ela e desta forma ao folhearmos os quadrinhos vivemos a experiência não como um leitor, mas como se fizéssemos parte delas.

Enquanto nos desenhos realistas nossa mente visualiza como uma representação do mundo externo ao nosso redor ou a realidade, os cartuns permitem o acesso ao nosso mundo interno ou a nossa imaginação. Na figura 2, podemos experimentar esse efeito onde a partir de uma foto, é desenhada uma caricatura de uma pessoa específica para uma genérica, que poderia ser a representação de qualquer pessoa ou até de nós próprios.

Figura 2 – Transformação de uma foto em cartum até uma caricatura genérica.



Fonte: MCCLLOUD (1995)

Isto ocorre pois os desenhos, conforme descrito pelo autor, são ícones que representam alguma coisa ou local ou pessoa ou ideia. Essa representação só ocorre por atribuição, seja cultural ou religiosa ou por definição de um padrão ou por semelhança. Porém descrever que um figura se parece com algo depende muito da experiência pessoal de cada um que gera o modo como está enxerga um ícone.

Assim o modo como enxergamos um desenho e se iremos nos atrair pela sua imagem, nos identificar e ter a experiência de acessar o nosso mundo interior através dela é influenciado pela maneira como a nossa mente a interpreta.

A Gestalt, é uma escola de psicologia experimental, que através de numerosos e rigorosos testes formularam teorias para entender como certas formas são

interpretadas pela nossa mente e como elas nos influenciam. (GOMES FILHO, 2008)

Através do livro Gestalt dos Objetos, o professor João Gomes Filho utilizou a essência dos conceitos estudados na escola Gestalt e descreveu de forma única o sistema de leitura dos objetos e das imagens; e a forma como a nossa mente a interpreta. E somado as obras, de Scott McCloud, onde podemos compreender e nos aprofundar como funciona as técnicas de narrativas dos quadrinhos, poderemos entender melhor a sua relação da psicologia das formas.

Figura 3 – Alguns personagens atraem através de suas formas.



Fonte: MCCLOUD (1995)

Desta forma, este trabalho procura entender como a nossa mente interpreta as imagens das histórias em quadrinhos através do uso da Gestalt, e assim compreender como as mais diferentes obras, mesmo com os contos descomplicados, e seus personagens com características simples se tornaram símbolos icônicos.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os desenhos são expressões artísticas construídas por conjuntos de traços e pontos que geram formas na qual a nossa mente associa com experiências e que nos remete a um significado. (GOMES FILHO, 2008)

Quando criamos um desenho, tentamos estimular aqueles que observa a

compreender a mensagem como uma forma de comunicação. Para isto as formas desenhadas são transformadas em ícones, ou seja, estas ganham um valor de representar algo. Esse valor pode ser por semelhança da figura real com a imagem ou por atribuições, como certos símbolos possuem. (SOUZA, 2011).

No campo da Psicologia perceptual de Formas, a escola Gestalt concebeu um sistema de leitura visual das formas dos objetos que permite o entendimento de como a mente humana interpretará a silhueta de uma imagem dentro de um conjunto.

De acordo com este sistema de leitura, o modo que interpretamos uma imagem é realizada nas observações de certos padrões de formas, em uma tentativa de organizá-las e facilitar a leitura. (GOMES FILHO, 2008)

Para a Gestalt a necessidade do humano na pregnância das formas, ou seja, a clareza, equilíbrio e harmonia visual, contido em uma imagem é indispensável pois faz parte da nossa natureza. Sem o entendimento de tal característica humana é impossível compreendermos a “gramática” das imagens.

Primeiramente devemos entender que o cérebro não interpreta de maneira idêntica aquilo que é projetado na retina de nossos olhos. Segundo a Gestalt, quando observamos algo, a nossa mente interpreta o conjunto como um todo, assim a sensação gerada é única para cada figura e indivíduo.

Basicamente isto ocorre pois o nosso cérebro não interpreta detalhadamente todas as formas recebida pela retina de nossos olhos, e sim alguns pontos chaves e através de algumas associações, lembranças e experiências; a imagem é gerada em nossa mente.

Segundo a Gestalt essa interpretação da imagem pela mente é uma força interna de organização que rege na percepção das formas. Essa organização é feita de modo espontâneo, ocorrendo de maneira independente da nossa vontade ou de qualquer aprendizado.

Assim, como comentado pelo autor, a leitura de uma imagem segue essa força gerando unidades, ou seja, figuras que formam um item dentro do conjunto. Sendo estas unidades separadas das outras por semelhança ou proximidade e completadas como item por fechamento ou unificação. Ou segregadas por se destacar dentro do meio.

Na figura 4, podemos observar as unidades em vários aspectos. Cada silhueta de um indivíduo é uma unidade, assim como cada grupo onde há a proximidade entre as silhuetas de mesmas cores, ou até mesmo o conjunto como um todo gera uma multidão. E neste mesmo exemplo vemos a segregação ou o destaque da figura central. Cada uma delas pode ser considerado uma unidade, dependendo do observador.

A dificuldade no entendimento destas formas gera a baixa pregnância, causando um certo distúrbio no equilíbrio dos nossos sentidos. Desta forma o primeiro ponto que devemos avaliar em uma imagem é a clareza em que as unidades se formam.

Figura 4 – Formação das unidades em vários aspectos.



Fonte: Gomes Filho (2008)

Após identificarmos as unidades, a harmonia, o contraste e o equilíbrio visual na qual estas unidades são organizadas proporcionam ao conjunto que forma a figura o aumento de sua pregnância.

Nas figuras 5 e 6, é possível perceber as unidades entre as imagens, onde na 6 é mais confusa mesmo a silhueta de cada casa ser bem definida. Podemos notar a organização harmônica da figura 5 onde as linhas se tornam mais definidas aumentam a pregnância das formas. Enquanto na figura 6, a dispersão das linhas e a falta de contrastes entre as construções reduzem o impacto da imagem e torna mais difícil entender cada unidade e por consequência a pregnância de suas formas.

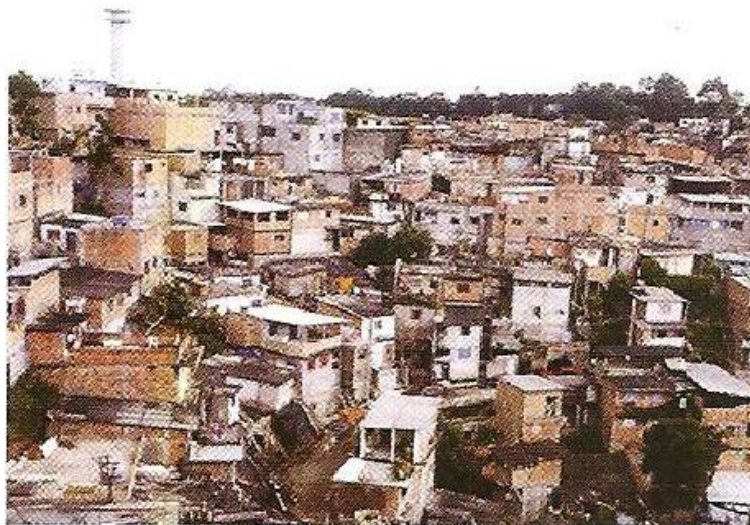
Desta maneira, não somente a silhueta da figura dentro da imagem, mas também a disposição onde ela se encontra dentro do conjunto é que permite com que se tornem mais impactante aos nossos olhos.

Figura 5 – Comparação entre a organização das formas.



Fonte: Gomes Filho (2008)

Figura 6 – Comparação entre a organização das formas.



Fonte: Gomes Filho (2008)

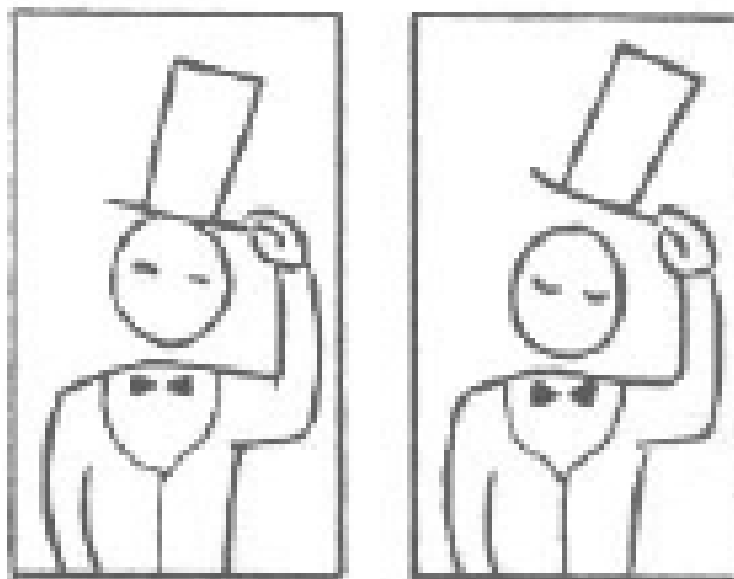
## 2.2. GESTALT E OS QUADRINHOS

Histórias em quadrinhos são representações gráficas que obedecem a uma sequência e combinados com textos e balões de fala, permite ao autor manipular uma narrativa de modo que o caráter lúdico possa atrair o leitor (PESSOA, 2016).

De uma forma bem simples a ideia dos quadrinhos é posicionar um quadro após o outro ilustrando a passagem de tempo, porém há muito mais elementos em torno deste conceito.

Quando posicionamos dois quadros em sequência, tornamos cada quadro e os itens dentro delas como uma unidade, e o espaço entre os quadros como uma terceira unidade em branco, conforme descrito pela escola Gestalt.

Figura 7 – Sequenciamento de quadros.



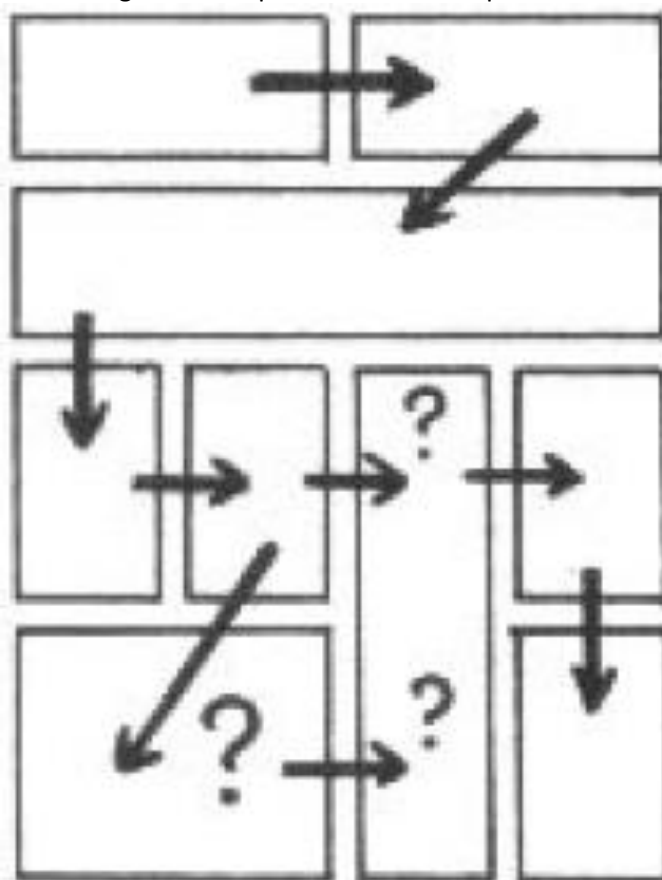
Fonte: McCloud (1995)



Vale lembrar a leitura da sequência dos quadros, da mesma forma que a leitura de um texto é feita por uma convenção na qual aprendemos a utilizar. (MCCLOUD, 1998)

Porém diferente da escrita, a construção dos quadrinhos não possui uma única forma de sequenciamento, como podemos ver na figura 7. Logo a disposição acaba sendo mais complexa, apesar de permitir possibilidades maiores de criação. Porém o uso incorreto delas pode causar certas confusões dificultando ao leitor o seu entendimento. E como não há uma regra fixa como a leitura e escrita, o modo como o autor deve seguir os quadros pode auxiliar ou atrapalhar na construção da estória.

Figura 8 – Sequenciamento dos quadros.



Fonte: McCloud (1995)

O espaço e o tempo são essenciais para o sequenciamento dos quadrinhos, e o controle destas garante a construção da narrativa dos fatos. (OLIVEIRA, 2008)

Através da proporção, regularidade, ritmo e equilíbrio dos quadros e seu conteúdo podemos causar diferentes sensações de passagem do tempo de uma narrativa. Assim a forma dos quadros, a repetição, o tamanho dos espaços entre os quadros podem controlar a nossa percepção do tempo. Na figura 8 podemos notar claramente essa manipulação de duração do tempo de uma cena através do uso de um contraste horizontal dos quadros.

Figura 9 – Equilíbrio e peso auxiliando controle do tempo.



Fonte: McCloud (1995)

Cada quadro é como o momento que vivenciamos a nossa frente e estamos cientes do que ocorre, como a realidade em que observamos. Porém além do que enxergamos há um mundo ao redor na qual não temos ideia do que realmente ocorre, apenas deduzimos. A passagem dos quadros, ou seja, esta terceira unidade em branco é onde deduzimos os eventos que ocorrem entre os quadros. (MCCLOUD, 1995)

De acordo com o autor durante a passagem dos quadros é onde será exigida que o leitor imagine se esta sequência gera uma lógica. Na figura 9, mesmo que os quadros não sejam de sequências imediatas, a nossa mente correlaciona os eventos e deduz os fatos que ocorreram entre as cenas.

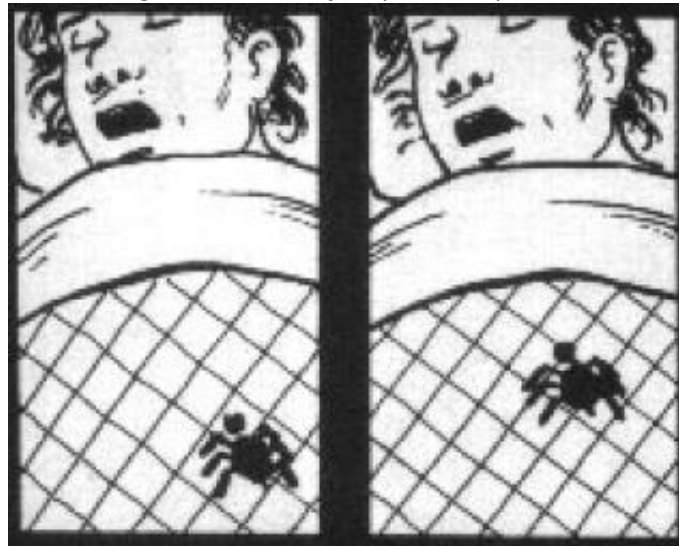
Figura 10 – Transição ação a ação.



Fonte: McCloud (1995)

Da mesma forma, podemos deduzir, mesmo sem ver o resultado o que ocorrerá nos quadros seguintes.

Figura 11 – Transição quadro a quadro.



Fonte: McCloud (1995)

Mas esse resultado só é obtido através da clareza de como a nossa mente recebe das imagens. No último quadro da figura 10 a silhueta nos permite entender os objetos segregando as unidades e as linhas auxiliam no movimento e ritmo através da proporção. Desta forma após o entendimento dos quadros a narrativa nos conduz a deduzir os espaços vazios e supor um resultado mesmo sem enxergar a ilustração.

Por isso a visualização clara das unidades, especialmente entre os quadros são essenciais para a melhor percepção dos itens, facilitando a narrativa na condução da estória e guiando a imaginação do leitor para o resultado desejado.

Figura 12 – Falta de clareza nas silhuetas dificulta para a segregação dos quadros.



Fonte: McCloud (1995)

A falta de clareza nas formas impede o entendimento das unidades dos quadros. Desta forma o leitor não terá maior dificuldade de compreender os eventos e assim não poderá deduzir o que ocorre dentro e fora delas.

O uso do equilíbrio e peso dos quadros também permite o controle da intensidade dos eventos. Ao condensarmos as informações em uma imagem, permitindo criar um ponto focal, e isto auxilia na intensidade da narrativa.

Figura 13 – Equilíbrio e peso auxiliando na harmonia do evento.



Fonte: McCloud (1995)

O peso dos eventos das unidades laterais da figura 12 permite a sensação de equilíbrio e harmonia, gerando o entendimento de que o personagem passa pelo mesmo estado de tranquilidade.

Assim o uso do equilíbrio e harmonia no conteúdo dos quadros permite a manipulação da sensação que temos da situação e assim um maior controle da narrativa da estória.

Figura 14 – Equilíbrio e peso auxiliando no impacto da cena.



Fonte: McCloud (1995)

O desequilíbrio de uma cena, conforme a figura 13, pode gerar o ponto focal para intensificar o ápice de uma narrativa. Através da manipulação das formas das figuras é possível fazer com que ocorra o destaque de uma cena ou de um item dentro desta, criando um certo aumento no destaque do clímax de uma estória.

Figura 15 – Equilíbrio e peso auxiliando no impacto da cena.



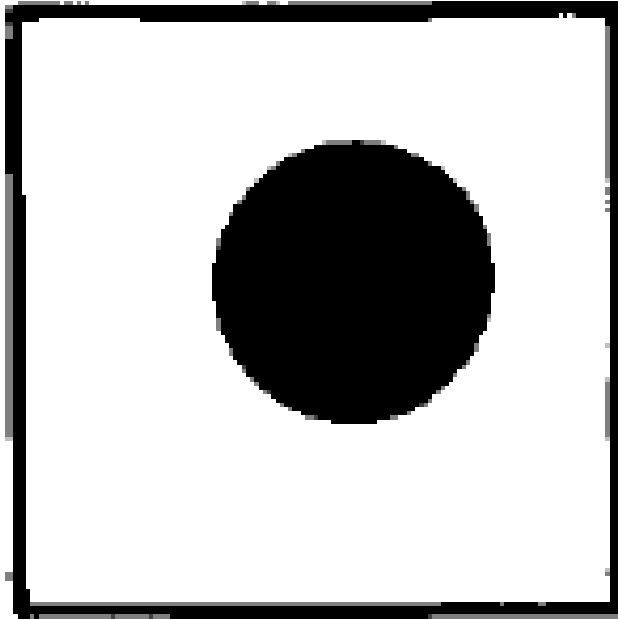
Fonte: Slam Dunk - Inoue (1995)

Na figura 14 o ponto focal ocorre pela diferença de intensidade e direção das linhas, porém ela acaba se exaltando pela descentralização. Quando uma unidade da figura está deslocada do centro há uma força que torna a imagem instável, como se a nossa mente tentasse rearranjar os elementos.

Podemos observar este efeito na figura 15, onde existe um círculo que está claramente deslocado do centro, e mesmo sem o uso de ferramentas para medição ela é evidente. Além disso há uma força invisível que a atrai para o centro, que vai além da lógica, gerada pela nossa mente. (ARNHEIM, 1960).

Outro item que possui uma importância significativa nos quadrinhos são os personagens. Como comentado anteriormente na introdução, os personagens auxiliam o autor na narrativa para que o leitor se identifique e passe a vivenciar a estória.

Figura 16 – Equilíbrio e peso.



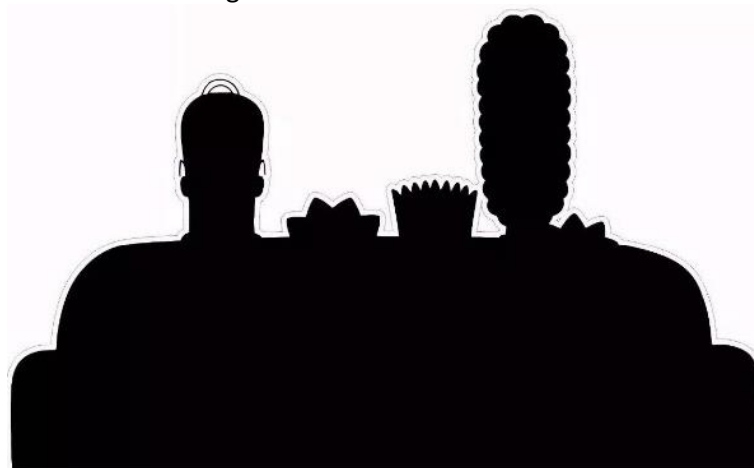
Fonte: Arnheim (1960)

Claro que as características do personagem podem variar conforme o traço do autor, mas em geral a criação de personagens mais simples melhora na identificação do leitor. E o mesmo ocorre com a situação inversa, onde quanto mais detalhado e confuso são as características do personagem, maior a geração de “infamiliaridade”. (MCCLLOUD, 1995)

Na realidade, conforme os conceitos da Gestalt, o excesso de informações irregulares e desordenadas em uma imagem a torna confusa, criando uma certa desarmonia e desconforto.

Assim uma forma bem construída para o personagem permite com que este seja reconhecido mesmo exibindo somente a sua silhueta.

Figura 17 – Silhuetas distintas.



Fonte: Elo7 (2023)

Em alguns casos essa forma pode ganhar um certo valor que é possível reconhecer mesmo em figuras mais simples, se tornando um símbolo.

Figura 18 – Quando a forma se transforma em símbolo.



Fonte: McCloud (1995)

### 3. MÉTODO

Para atingir o objetivo proposto por essa pesquisa, foi realizada uma pesquisa bibliográfica com base, fundamentalmente, em livros de autores clássicos que tratam do tema Quadrinhos e artigos científicos que retratam o tema com abordagens na direção dessa pesquisa. Outras fontes são empregadas como dissertação de mestrado e tese de doutorado, referências no campo do design e psicologia das cores. É uma pesquisa de abordagem qualitativa pois o tratamento do tema com base em argumentos, crenças, valores, atitudes, aspirações, significados, motivações. Quanto aos objetivos é uma pesquisa exploratória, pois tem a finalidade de explorar o tema para que fique mais familiar, conhecimento mais profundo, entender para deixar mais claro e explícito.

### 4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A história em quadrinhos sempre despertou o interesse do público em geral pelo envolvimento da história com a vida cotidiana ou mesmo uma alusão ao desejo de ter a vida do leitor projetada no personagem. Nesse sentido, as figuras ou desenhos com traços simples de tempos mais antigo, quando a computação gráfica não existia, já despertava o interesse do leitor (GOMES FILHO, 2008).

A expressão da fala e da comunicação sobre o que o autor deseja mostrar se misturam com o desenho e a imaginação do leitor. A combinação permite que a história ganhe vida e tenha uma projeção de tempo na sua narrativa e na representação dada pelo desenho, formando assim, uma expressão de fato que pode ser inquestionável para o leitor (PESSOA, 2016).

Quando a representação de uma história produzida a partir de traços simples e

de formas, mesmo que em alguns quadros tenham traços imperfeitos, a imaginação e o envolvimento do leitor com a história e o fato dele poder se projetar com o personagem para aquele ambiente representado pelos quadrinhos, torna a história sempre presente e atual como acontece nos quadrinhos de “As aventuras de Tintim” (MACCLOUD, 1995).

Somam-se a isto a psicologia experimental, a silhueta (pregnância das formas) e as cores. A psicologia experimental desenvolvida pela escola Gestalt que formulou teorias para o entendimento de como certas formas são interpretadas pela nossa mente e influência que exerce na interpretação da história. (GOMES FILHO, 2008).

Em relação a pregnância das formas, o ser leitor deseja ter clareza, equilíbrio e harmonia visual na imagem do quadrinho pois faz parte da natureza do ser humano ter uma certa lógica na projeção das imagens (SOUZA, 2011). Sendo assim, uma silhueta pode representar uma figura real ou a imaginação pode projetar o que se deseja dentro da proposta naquele momento para o quadrinho.

Outros aspectos importantes e que trazem vida para os quadrinhos, é a representação do espaço e do tempo, que são relevantes pois permite dar uma sequência para a história representada, ao mesmo tempo que pode ser controlado a narrativa pelo processo de construção de cada mensagem dentro de um espaço de tempo de acordo com o acontecimento narrado pelo autor. Ainda tem a cor que desempenha um papel importante para dar mais vida para o quadrinho, além de permitir que o leitor possa mergulhar na história fazendo o complemento dela pela sua imaginação (OLIVEIRA, 2008).

Os quadrinhos mostram a sua importância na representação de uma realidade, baseada em fato ou não, ajuda na projeção do leitor para a vida do personagem usando a sua imaginação, contribui para transmitir mensagens de motivação, alegria, felicidade, satisfação pela vida do personagem e pela sua própria vida.

## 5. CONCLUSÃO

Quadrinhos, apesar de muitas vezes retratados como uma literatura infantil tanto no Brasil como em outras partes do mundo, são obras artísticas tão complexas quanto qualquer outro tipo de expressão artísticas.

Para que o artista possa manipular o ambiente dentro da história em quadrinhos e fazer com que o leitor se envolva, é necessário muito mais do que habilidades de desenho. O processo de criação e habilidades naturais do artista, fazem com que o desenho, que é o produto, tenha êxito na representação da história que deseja comunicar ou algum evento que queira transmitir para o público.

A princípio a retratação de um conto através de imagens facilita a ilustração da cena, porém como visto neste artigo, as variações nas formas muitas vezes podem gerar interpretações completamente diferente daquilo que o artista sem o conhecimento correto deseja. A retratação de um personagem cuja silhueta não possua o ângulo correto, pode gerar uma confusão na mente do leitor, dificultando o seu entendimento e até mesmo pode tornar uma arte



“repugnante”.

Os princípios da Gestalt são importantes ferramentas utilizadas amplamente em várias áreas. Compreender como as formas são interpretadas auxiliam na pregnância das imagens ou objetos e estas se tornam não somente agradáveis a sua visualização, mas também o seu uso. Por isso ela é uma ferramenta importante tanto para profissionais da área de arquitetura, fotografia, design, ilustradores e quadrinistas.

O uso da Teoria da Gestalt é apenas uma ferramenta para entender como as formas podem atuar sobre o observador. Além da Gestalt, entender o leitor (público-alvo), o ambiente em que ele está e suas culturas são essenciais para compreender à sua maneira de pensar e assim prever os seus gostos.

A relação entre os quadrinhos e a Teoria da Gestalt é evidente e profunda. A aplicação dos princípios “gestálticos” na criação de quadrinhos contribui significativamente para a experiência visual e narrativa dos leitores. Através da análise dos princípios da proximidade, semelhança, continuidade, fechamento e pregnância, podemos observar como os quadrinhos são uma arte rica e complexa de expressão que se beneficia da compreensão desses princípios psicológicos.

Neste artigo, apenas foi abordado o uso da psicologia das formas para auxiliar no desenvolvimento de uma estória nos quadrinhos, e o quão o entendimento das formas nos permite a manipulação de uma narrativa, porém ainda é necessário a compreensão de outras artes como a fotografia, para o melhor enquadramento da cena, o teatro, para entendimento das expressões através do corpo, para que possamos entender o quão complexo é uma boa história em quadrinhos.

## REFERÊNCIAS

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: psicologia da visão criadora**. Reimpressão da 1ª. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 1960-2005.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do Objeto: Sistema de Leitura Visual da Forma**. 8. ed. São Paulo: Escrituras, 2008.

GOULARTE, Victor Martins. **Narrativa Gráfica: Análise sobre a Passagem do Tempo**. Orientador: José Aguiar. 2018. 20f. Monografia (Especialização) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba – Paraná, 2018.

MEIRELES, Selma Martins. Kafka Metamorfoseado em Quadrinhos. **Veredas – Revista de Estudos Linguísticos**, Juiz de Fora, Jan 2008  
<https://link.gale.com/apps/doc/A200117511/IFME?u=googlescholar&sid=googleScholar&xid=fccdbcd2>.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: MAKRON Books do Brasil, 1995.

MCCLLOUD, Scott. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: MAKRON Books do Brasil, 2000.

PESSOA, Alberto Ricardo. **A Linguagem dos Histórias em Quadrinhos**. João Pessoa:

Editora da UFPB, 2016.

OLIVEIRA, Maria Cristina Xavier de. **A Arte dos "Quadrinhos" e o Literário**. Orientadora: Nelly Novaes Coelho. 2008. 207 f. Tese (Doutorado) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

SOUZA, Audrey Setton Lopes de. O Desenho como Instrumento Diagnóstico: Reflexões a partir da Psicanálise. **Boletim de Psicologia**, vol 61 no.135 São Paulo, 2011 [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0006-59432011000200007](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0006-59432011000200007).

VARGAS, Alexandre Linck. **A Invenção dos Quadrinhos: Teoria e Crítica da Sarjeta**. Orientador: Luiz Felipe Guimarães Soares. 2015. 320 f. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.