

La Relación entre la Teoría de la Gestalt y las Técnicas Narrativas de Cómic

A Relação entre a Teoria da Gestalt e as Técnicas de Narrativa dos Quadrinhos
The Relationship Between Gestalt Theory and Comic Book Storytelling Techniques

Roberto kiyoshi Yonamini¹

roberto.yonamini@fatec.sp.gov.br

João Almeida Santos¹

joao.santos256@fatec.sp.gov.br

1 – Fatec Victor Civita - Tatuapé

Recibido
Recebido
Received
24 out. 2023

Aceptado
Aceito
Accepted
20 mai. 2024

Publicado
Publicado
Published
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
Junio
Junho
June
2024



Resumen: Los cómics son parte de la cultura popular y a menudo ayudan a fomentar la lectura y ejercitar la creatividad, especialmente de los niños durante su proceso de aprendizaje, crecimiento y evolución. 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 sufren ciertos prejuicios. Existen numerosas técnicas narrativas en las que un autor puede apoyarse para la construcción de su obra con el fin de hacer la lectura 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 investigación 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; cómics; Gestalt; pregnancia*

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; Pregnância.*

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.

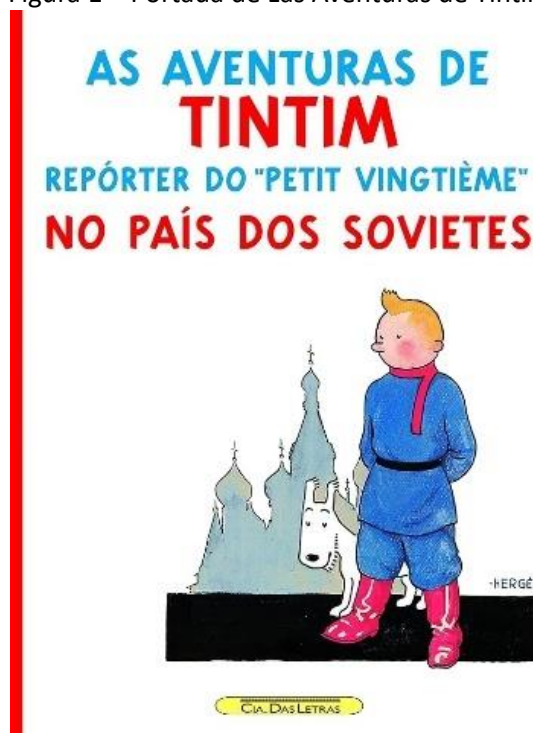
Keywords: *psychology of forms; comic books; Gestalt; pregnancy*

1. INTRODUÇÃO

Expresar, comunicar y/o retratar un acontecimiento forma parte de una de las características naturales del ser humano. Esta característica se puede lograr de diversas maneras, ya sea a través de la escritura, el habla, los gestos o las ilustraciones (PESSOA, 2016). Desde los albores de la civilización humana, esta característica se puede observar a través de pinturas rupestres en las que el hombre trata de expresarse, comunicarse y/o representar un evento en dibujos grabados en las paredes. Oliveira (2008) señala que entre los medios de expresión visual se encuentran los cómics, que hacen uso del lenguaje verbal y no verbal, este último representado por imágenes.

A primera vista, los cómics consisten en dibujos que representan personajes que interactúan con escenarios y se expresan a través del lenguaje verbal a través de 'bocadillos'. En los cómics, la propia ilustración transmite el pensamiento del autor. Este concepto lleva, de una manera muy simplista, al pensamiento de que cuanto mayor sea la capacidad del artista para retratar de manera fiel y realista el entorno y los personajes, mejor será el cómic. Sin embargo, cuando se piensa de esta manera, se hace difícil entender por qué cómics como 'Las aventuras de Tintín' de Hergé se consideran icónicos, a pesar de que tienen personajes dibujados a partir de trazos con líneas simples y más cercanos al estilo de dibujos animados (MCCLLOUD, 1995).

Figura 1 – Portada de Las Aventuras de Tintín



Fuente: AMAZON (2023)

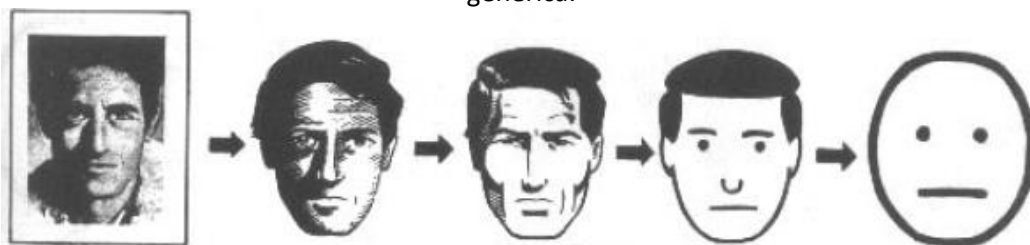
Sería posible considerar, entonces, que la narrativa se convierte en un factor importante en los cómics, lo que explicaría por qué personajes con rasgos simples se transforman en símbolos icónicos. Sin embargo, un cómic se desarrolla a través

de narrativas gráficas o visuales, realizadas a partir de la disposición de figuras o imágenes, ayudadas por palabras que dramatizan un acontecimiento (GOULART, 2018).

Aunque la narrativa de un cómic sea compuesta por lenguaje verbal y gráfico, la gran mayoría de ella está formada por pinturas o viñetas con ilustraciones (MEIRELES, 2008). Así que, de nuevo, se remonta al principio de que la capacidad de retratar fielmente la imagen mejoraría la historia, ya que retrataría las escenas y expresiones de forma más realista. Sin embargo, la realidad es que el uso de trazos más sencillos y caricaturescos ayuda en la creación de un personaje con el que el lector pueda identificarse y esto fomente su imaginación (MCCLLOUD, 1995).

Como lo describe McCloud (1995), cuanto más estilo caricaturesco tiene el personaje, más se identifica el lector con él y, de esta manera, al hojear los cómics, vive la experiencia no solo como lector, sino como si fuera parte de la historia, en cambio, en dibujos realistas, la mente del lector visualiza una representación del mundo que lo rodea o del mundo real. Los dibujos animados permiten acceder al mundo interior o a la imaginación. En la figura 2, es posible experimentar con este efecto en el que, a partir de una foto, se dibuja una caricatura. De esta manera, la imagen de una persona concreta pasa a representar a una persona genérica, que podría ser la representación de cualquiera, incluso del propio lector.

Figura 2 – Transformación de una foto desde una caricatura hasta una caricatura genérica.



Fuente: MCCLLOUD (1995)

Esto se debe a que los dibujos son iconos que representan algo, un lugar, persona o idea. Esta representación solo se produce por atribución, ya sea cultural, religiosa, por definición de un patrón o por semejanza. Sin embargo, la afirmación de que una figura se parece a algo depende de la experiencia personal de cada uno, estas experiencias generan la forma en que el individuo ve e interpreta un ícono. Por lo tanto, la forma en que uno ve un dibujo, si habrá atracción, identificación o la experiencia de acceder al mundo interior a través de él, depende de la forma como la mente lo interprete.

Figura 3 – Algunos personajes atraen por sus formas.



Fuente: MCCLOUD (1995)

La Gestalt es una escuela de psicología experimental que, a través de numerosas y rigurosas pruebas, ha formulado teorías para comprender cómo ciertas formas son interpretadas por la mente humana y cómo influyen en ella. En el libro *Gestalt dos Objetos*, Gomes Filho (2008) utiliza la esencia de los conceptos estudiados en la escuela de la Gestalt y describe el sistema de lectura de objetos e imágenes y la forma como la mente los interpreta. El autor, en línea con McCloud (1995), comprende y profundiza la idea de cómo funcionan las técnicas narrativas cómicas, en las que es posible comprender mejor la relación entre la psicología de las formas. De esta manera, este trabajo busca comprender, a través del uso de la Gestalt, cómo la mente interpreta las imágenes de los cómics y, así, comprender cómo diferentes obras, incluso con cuentos sencillos y personajes con características simples, se convirtieron en símbolos icónicos.

2. ANTECEDENTES TEÓRICOS

2.1 Pregnância de las formas

Los dibujos son expresiones artísticas construidas por conjuntos de trazos y puntos que generan formas que la mente asocia con experiencias y remite a un significado (GOMES FILHO, 2008). Cuando se crea un dibujo, se intenta animar a los observadores a entender el mensaje como una forma de comunicación. Para ello, las formas dibujadas se transforman en iconos, es decir, adquieren un valor representativo. Este valor puede ocurrir debido a la similitud de la figura real con la imagen producida o por atribuciones, como ciertos símbolos (SOUZA, 2011).

En el campo de la Psicología Perceptual de las Formas, la escuela de la Gestalt concibió un sistema de lectura visual de las formas de los objetos que permite comprender cómo la mente humana interpreta la silueta de una imagen dentro de un conjunto. De acuerdo con este sistema, la forma de interpretar una imagen es observar ciertos patrones de formas, en un intento de organizarlos y facilitar la lectura (GOMES FILHO, 2008). Para la Gestalt es indispensable la necesidad humana de la pregnancia de las formas, es decir, la claridad, el equilibrio y la armonía visual, contenida en una imagen, ya que forma parte de la naturaleza del ser humano. Sin una comprensión de tal característica, es imposible entender la 'gramática de las imágenes'.

En primer lugar, hay que entender que el cerebro no interpreta de la misma manera lo que se proyecta en la retina de los ojos. Según la Gestalt, cuando el individuo observa algo, su mente interpreta el conjunto como un todo, por lo tanto, la sensación generada es única para cada figura e individuo. Esto ocurre porque el cerebro no interpreta, en detalle, todas las formas que recibe la retina, sino más bien algunos puntos clave y, a partir de algunas asociaciones, recuerdos y experiencias, se genera la imagen en su mente.

Para la Gestalt, esta interpretación de la imagen por parte de la mente es una fuerza organizadora interna que gobierna la percepción de las formas. Esta organización se hace espontáneamente y se produce independientemente de la voluntad o de cualquier aprendizaje. Así, como afirma Gomes Filho (2008), la lectura de una imagen sigue esta fuerza generando unidades, es decir, figuras que forman un elemento dentro del conjunto. Estas unidades se separan de las demás por similitud o proximidad y se completan como un elemento por cierre o unificación. O segregados por destacar dentro del entorno.

Figura 4 – Formación de las unidades en varios aspectos.



Fuente: Gomes Filho (2008)

La figura 4 muestra las unidades en varios aspectos. Cada silueta de un individuo es una unidad, del mismo modo que cada grupo donde hay proximidad entre siluetas de los mismos colores, o incluso el conjunto en su conjunto, genera una multitud. En este mismo ejemplo, se nota la segregación o protagonismo de la figura central. Cada una de las figuras puede considerarse una unidad,

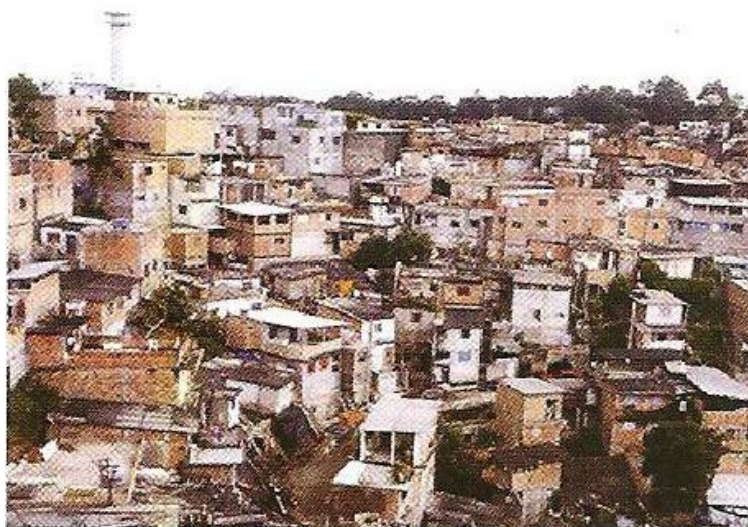
dependiendo del observador. La dificultad para comprender estas formas genera una baja pregnancia, lo que provoca cierta alteración en el equilibrio de los sentidos. De esta manera, el primer punto que se debe evaluar en una imagen es la claridad con la que se forman las unidades. Una vez identificadas las unidades, la armonía, el contraste y el equilibrio visual en el que se organizan estas unidades, proporcionan al conjunto, que forma la figura, un aumento de su pregnancia.

Figura 5 – Comparación entre la organización de las formas.



Fuente: Gomes Filho (2008)

Figura 6 – Comparación entre la organización de las formas.



Fuente: Gomes Filho (2008)

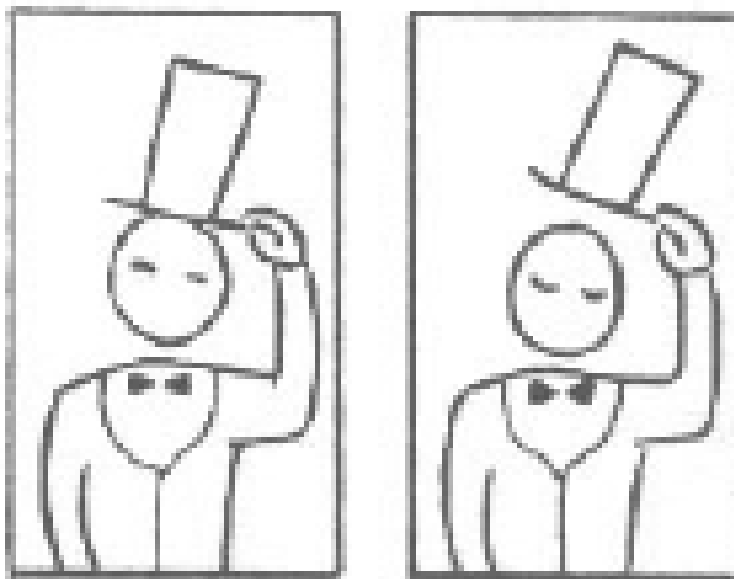
En las figuras 5 y 6 es posible percibir las unidades entre las imágenes. Se puede notar la organización armónica de la figura 5, donde las líneas se vuelven más definidas y, por lo tanto, aumentan la pregnancia de las formas. Por otro lado, en la figura 6, la imagen es más confusa, aunque la silueta de cada casa esté bien

definida. La dispersión de las líneas y la falta de contrastes entre las construcciones reducen el impacto de la imagen y dificultan la comprensión de cada unidad y, en consecuencia, la pregnancia de sus formas. De esta manera, no solo la silueta de la figura dentro de la imagen, sino también la disposición donde se encuentra dentro del conjunto es lo que la hace más impactante a la vista.

2.2 Gestalt y los cómics

Los cómics son representaciones gráficas que siguen una secuencia y, combinadas con textos y bocadillos, permiten al autor manipular una narración de tal manera que el personaje lúdico pueda atraer al lector (PESSOA, 2016). Sencillamente, la idea de los cómics es colocar un fotograma tras otro ilustrando el paso del tiempo, pero hay muchos más elementos en torno a este concepto. Cuando se colocan dos fotogramas en secuencia, cada fotograma y los elementos dentro de él se convierten en una unidad, y el espacio entre los fotogramas se convierte en una tercera unidad en blanco, como lo describe la escuela de la Gestalt.

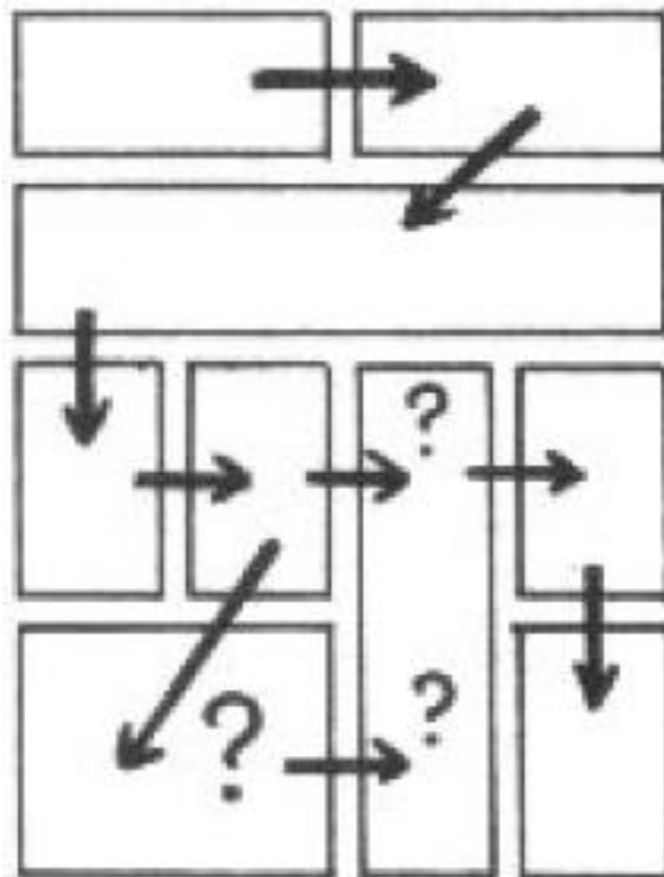
Figura 7 – Secuencia de fotogramas.



Fuente: McCloud (1995)

Vale la pena recordar que la lectura de la secuencia de fotogramas funciona de la misma manera que se hace la lectura de un texto (MCCLLOUD, 1998). Sin embargo, a diferencia de la escritura, la construcción del cómic no tiene una única forma de secuenciación, como se puede ver en la figura 7. Por lo tanto, a pesar de permitir mayores posibilidades de creación, la disposición de los marcos termina siendo más compleja. Sin embargo, el uso incorrecto de estas disposiciones puede causar ciertas confusiones y dificultar su comprensión por parte del lector. Y como no hay una regla fija como ocurre en la lectura y la escritura, la forma en que el autor sigue los fotogramas puede ayudar o dificultar la construcción de la historia.

Figura 8 – Sequencia de los fotogramas.



Fuente: McCloud (1995)

El espacio y el tiempo son esenciales para la secuenciación de los cómics y su control asegura la construcción de la narrativa de los hechos (OLIVEIRA, 2008). A través de la proporción, regularidad, ritmo y equilibrio de los fotogramas y su contenido, se pueden provocar diferentes sensaciones del paso del tiempo de una narración. Así, la forma de los cuadros, la repetición, el tamaño de los espacios entre los fotogramas pueden interferir en la percepción del tiempo. La figura 8 muestra esta manipulación de la duración de una escena mediante el uso de un contraste horizontal de los fotogramas.

Cada fotograma representa un momento vivido por el lector que es consciente de lo que ocurre y de la realidad que observa. Sin embargo, más allá de lo que ve, hay un mundo a su alrededor del que no tiene ni idea de lo que realmente pasa, solo lo deduce. El paso de los fotogramas, es decir, esta tercera unidad en blanco es donde se deducen los eventos que ocurren entre los fotogramas. Como explica McCloud (1995), durante el paso de los fotogramas es donde el lector deberá imaginar si esta secuencia genera una lógica. En la figura 9, aunque los fotogramas no sean de secuencias inmediatas, el lector correlaciona los hechos y deduce los hechos que ocurrieron entre las escenas.

Figura 9 – Equilibrio y peso auxiliando el control del tiempo.



Fuente: McCloud (1995)

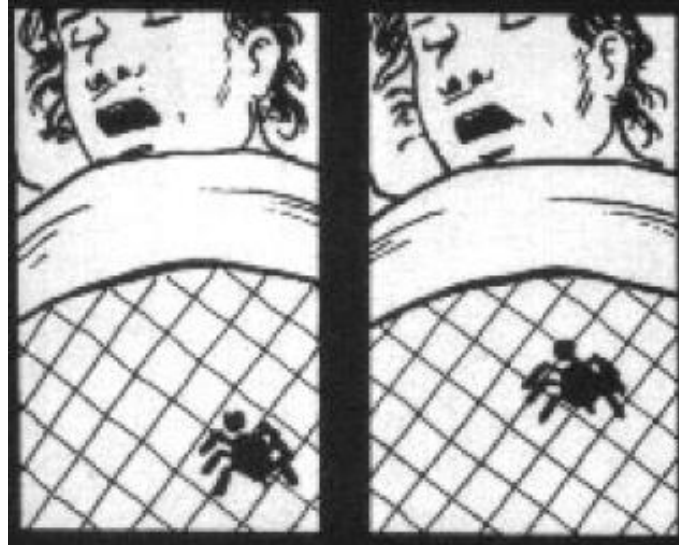
Figura 10 – Transición acción y acción.



Fuente: McCloud (1995)

De la misma manera, se puede deducir, incluso sin ver el resultado, lo que ocurrirá en los siguientes fotogramas.

Figura 11 – Transición fotograma a fotograma.



Fuente: McCloud (1995)

Pero este resultado sólo se obtiene a través del nivel de claridad con el que la mente recibe las imágenes. En el último fotograma de la figura 10, la silueta permite entender los objetos segregando las unidades; y las líneas ayudan en el movimiento y el ritmo a través de la proporción. De esta manera, después de comprender las pinturas, la narración lleva al lector a deducir los espacios vacíos y suponer un resultado incluso sin ver la ilustración. Por lo tanto, la visualización clara de las unidades, especialmente entre los marcos, es esencial para la mejor percepción de los elementos, lo que facilita la narración en la conducción de la historia y guía la imaginación del lector hacia el resultado deseado.

Figura 12 – Falta de claridad en las siluetas dificulta la segregación de los fotogramas.



Fuente: McCloud (1995)

La falta de claridad en las formas impide la comprensión de las unidades de las pinturas. De esta forma, el lector tendrá mayor dificultad para comprender los acontecimientos y, así, no podrá deducir lo que ocurre dentro y fuera de ellos. El uso del equilibrio y el peso de los fotogramas también permite el control de la intensidad de los eventos. Al condensar la información en una imagen, te permite

crear un punto focal y esto ayuda en la intensidad de la narración.

Figura 13 – Equilibrio y peso que auxilian en la armonía del evento.



Fuente: McCloud (1995)

El peso de los eventos de las unidades laterales de la figura 13 permite una sensación de equilibrio y armonía, que generan la comprensión de que el personaje está pasando por el mismo estado de tranquilidad. Así, el uso del equilibrio y la armonía en el contenido de las pinturas permite la manipulación de la sensación que se tiene de la situación y, en consecuencia, un mayor control de la narrativa de la historia.

Figura 14 – Equilibrio y peso que auxilian en el impacto de la escena.



Fuente: McCloud (1995)

El desequilibrio de una escena, como se muestra en la figura 14, puede generar el punto focal para intensificar el vértice de una narración. Al manipular las formas de las figuras, es posible hacer que una escena o un elemento se destaque dentro de ella, esto crea un cierto aumento en el punto culminante del clímax de

una historia. En la figura 14, el punto focal se produce por la diferencia de intensidad y dirección de las líneas que se exaltan por la descentralización. Cuando una unidad de la figura se desplaza del centro hay una fuerza que hace que la imagen sea inestable, como si la mente estuviera tratando de reorganizar los elementos.

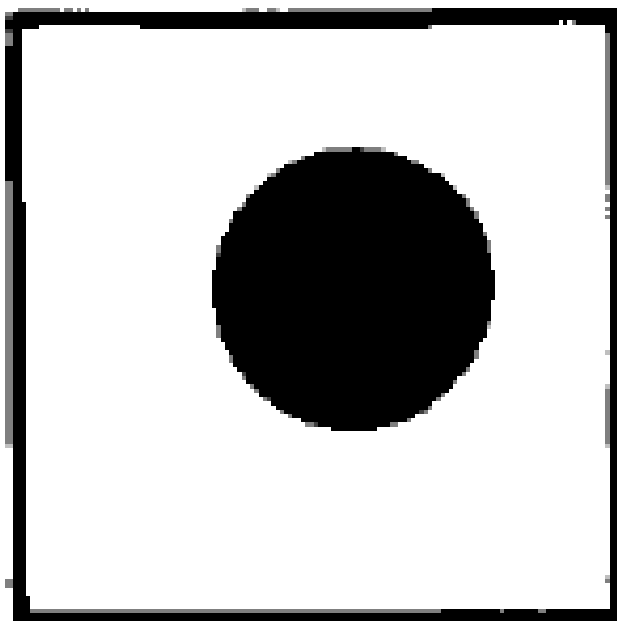
Figura 15 – Equilibrio y peso que auxilian en el impacto de la escena.



Fuente: Slam Dunk - Inoue (1995)

Este efecto se puede ver en la figura 15, que muestra un círculo que está claramente desplazado desde el centro e incluso sin el uso de herramientas de medición, es evidente. Además, existe una fuerza invisible que lo atrae hacia el centro, que va más allá de la lógica, generado por la mente (ARNHEIM, 1960).

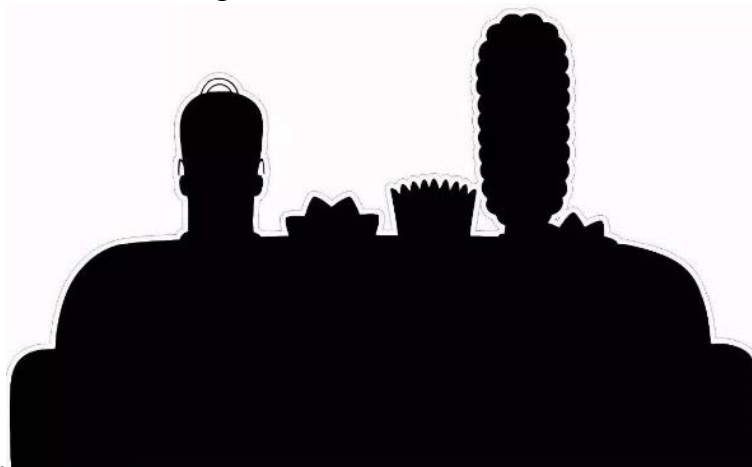
Figura 16 – Equilibrio y peso.



Fuente: Arnheim (1960)

Otro elemento que tiene una importancia significativa en los cómics son los personajes. Como se mencionó en la introducción, los personajes ayudan al autor en la narración para que el lector se identifique y comience a experimentar la historia. Por supuesto, las características del personaje pueden variar según el rasgo del autor, pero en general la creación de personajes más simples contribuye a la identificación del lector. El mismo fenómeno ocurre en la situación inversa, cuanto más detalladas y confusas son las características del personaje, mayor es la generación de ‘desconocimiento’. (MCCLLOUD, 1995).

Figura 17 – Siluetas distintas.



Fuente: Elo7 (2023)

En algunos casos, esta forma puede ganar cierto valor que es posible reconocer

incluso en figuras más simples, convirtiéndose en un símbolo.

Figura 18 – Cuando la forma se transforma en símbolo.



Fuente: McCloud (1995)

3. MATERIALES Y MÉTODOS

Para lograr el objetivo propuesto por este trabajo, se realizó una investigación bibliográfica basada principalmente en libros de autores clásicos que tratan el tema 'cómics' y artículos científicos que retratan el tema con enfoques en la dirección de esta investigación. Se utilizaron otras fuentes como tesis de maestría, tesis doctoral, referencias en el campo del diseño y psicología del color. Es una investigación cualitativa, ya que el tema se trata a partir de argumentos, creencias, valores, actitudes, aspiraciones, significados, motivaciones. También es una investigación exploratoria, ya que tiene como objetivo explorar el tema para hacerlo más familiar y generar un conocimiento más profundo, claro y explícito.

4. RESULTADOS Y DISCUSIONES

El cómic siempre ha despertado el interés del público en general por la implicación de la historia con la vida cotidiana o incluso por aludir al deseo del lector de que su vida se proyecte en el personaje. En este sentido, las figuras o dibujos de líneas simples, que se remontan a una época más antigua, cuando no existían infografías, ya despertaban el interés del lector (GOMES FILHO, 2008). La expresión del discurso y la comunicación sobre lo que el autor quiere mostrar se mezclan con el dibujo y la imaginación del lector. Esta combinación permite que el relato cobre vida y tenga una proyección del tiempo en su narrativa y en la representación que le da el dibujo, conformando así una expresión de hecho que puede ser incuestionable para el lector (PESSOA, 2016).

Cuando la representación de una historia se produce a partir de trazos simples y formas que en algunos fotogramas tienen líneas imperfectas, la imaginación e

implicación del lector y el hecho de que pueda proyectarse como el personaje de ese entorno representado por los cómics, hacen que la historia esté siempre presente y vigente como ocurre en los cómics de "Las aventuras de Tintín" (MACCLOUD, 1995). A esto se suman la psicología experimental, la silueta (pregnancia de las formas) y los colores. La psicología experimental desarrollada por la escuela de la Gestalt formuló teorías para la comprensión de cómo ciertas formas son interpretadas por la mente y la influencia que ejerce en la interpretación de la historia (GOMES FILHO, 2008). Con relación a la pregnancia de las formas, el lector quiere tener claridad, equilibrio y armonía visual en la imagen del cómic, pues es parte de la naturaleza del ser humano desear cierta lógica en la proyección de las imágenes (SOUZA, 2011). Por lo tanto, una silueta puede representar una figura real o la imaginación puede proyectar lo que se desea dentro de la propuesta en ese momento para el cómic.

Otros aspectos importantes que dan vida a los cómics son la representación del espacio y el tiempo, los cuales son relevantes porque permiten dar secuencia a la historia representada al mismo tiempo que la narración puede ser controlada por el proceso de construcción de cada mensaje, dentro de un espacio de tiempo, de acuerdo con el evento narrado por el autor. También está el color, aspecto que tiene un papel importante por dar más vida al cómic, además de permitir al lector 'sumergirse' en la historia complementándola a través de su imaginación (OLIVEIRA, 2008). Los cómics muestran su importancia en la representación de una realidad, basada en hechos o no, ayudan en la proyección del lector en la vida del personaje utilizando su imaginación, contribuyen a transmitir mensajes de motivación, alegría, felicidad, satisfacción por la vida del personaje y por su propia vida.

5. CONCLUSIÓN

A pesar de ser a menudo retratados como literatura infantil, tanto en Brasil como en otras partes del mundo, los cómics son obras artísticas tan complejas como cualquier otro tipo de expresión artística. Por lo tanto, para que el artista pueda manipular el entorno dentro del cómic y hacer que el lector se involucre, se necesita mucho más que habilidades de dibujo. El proceso de creación y las habilidades naturales del artista hacen que el dibujo, que es el producto, logre representar la historia que se quiere comunicar o algún acontecimiento que se quiere transmitir al público.

En principio, la representación de una narración a través de imágenes facilita la ilustración de la escena, sin embargo, como se ve en este artículo, las variaciones en las formas muchas veces pueden generar interpretaciones completamente diferentes de lo que el artista, sin conocimientos teóricos, se propuso ofrecer. La representación de un personaje cuya silueta no tiene el ángulo correcto puede generar confusión en la mente del lector, dificultando su comprensión o incluso haciendo que un arte sea repugnante.

Los principios de la Gestalt son herramientas importantes que se utilizan ampliamente en diversas áreas. Comprender cómo se interpretan las formas ayuda en la pregnancia de imágenes u objetos y estos se vuelven no solo

agradables por su visualización, sino también por su uso. Por eso es una herramienta tan importante para los profesionales del campo de la arquitectura, la fotografía, el diseño, los ilustradores y, como se muestra en esta investigación, para los dibujantes de cómic. El uso de la Teoría de la Gestalt no es más que una herramienta para entender cómo las formas pueden actuar sobre el observador, además de ello, entender al lector (público albo), el entorno en el que se encuentra y sus culturas son fundamentales para entender su forma de pensar y, así, inferir sus gustos.

La relación entre el cómic y la Teoría de la Gestalt es evidente y profunda. La aplicación de los principios 'gestálticos' en la creación de cómics contribuye significativamente a la experiencia visual y a la presentación de la narrativa a los lectores. A través del análisis de los principios de proximidad, semejanza, continuidad, cierre y pregnancia, se puede observar cómo el cómic es un arte de expresión rico y complejo que se beneficia de la comprensión de estos principios psicológicos. En este artículo solo se abordó el uso de la psicología de las formas para ayudar en el desarrollo de un cómic y cómo la comprensión de las formas permite la manipulación de una narrativa, sin embargo, aún es necesario comprender otras artes como la fotografía, para el mejor encuadre de la escena, el teatro, para comprender las expresiones a través del cuerpo, para que uno pueda entender lo complejo que es un buen cómic.

REFERENCIAS

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

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.