

## O PRINCÍPIO DA SEMELHANÇA DA GESTALT DO OBJETO NA VINHETA DE ABERTURA DA SÉRIE *REQUIEM*<sup>1</sup>

Sandro PAVÃO<sup>2</sup>  
Universidade Anhembi Morumbi, SP.

### RESUMO

O presente artigo tem o propósito de discutir a utilização de um dos princípios da Gestalt do Objeto intitulado Semelhança e como esse princípio é utilizado na construção estética da vinheta de abertura da série do serviço de streaming Netflix chamada *Requiem*. O artigo explora a definição e a teoria da Gestalt do Objeto no desenvolvimento da produção audiovisual, discursa sobre a definição de vinheta e examina o princípio da Semelhança na construção do conceito criativo. O artigo aborda conceitos teóricos e explica como os elementos como cor, formas e texturas foram utilizados na vinheta através do princípio da Semelhança, contribuindo para a criação de conteúdo para aberturas de serviços de streaming.

**PALAVRAS-CHAVE:** vinheta; audiovisual; gestalt; semelhança; série.

### INTRODUÇÃO

*Requiem* é uma série televisiva britânica do gênero terror criada por Kris Mrksa e Blake Ayshford, dirigida por Mahalia Belo que teve sua estréia em fevereiro de 2018 na BBC - British Broadcasting Corporation, emissora de televisão do Reino Unido, seguindo para o canal NETFLIX de televisão. O drama de suspense conta a história onde uma jovem investiga o desaparecimento histórico de uma menina de uma pequena vila galesa, desvendando sua própria identidade e segredos durante o processo. A série apresenta uma estrutura bem contruída sob o alicerce de elementos de filmes de terror e

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Ficção Televisiva Seriada, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado de 05 a 06/09/2024.

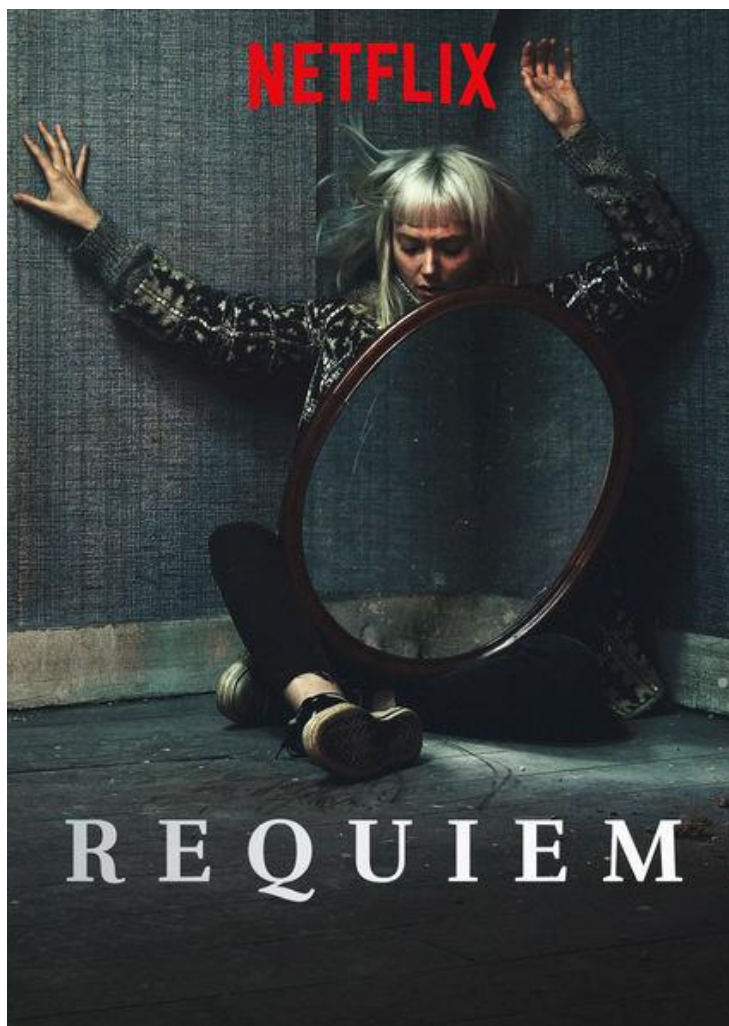
<sup>2</sup> Mestre em Comunicação Audiovisual Contemporânea pela Universidade Anhembi Morumbi, Pós-Graduado em Design, Produção e Tecnologias Gráficas; Pós-Graduado em Gestão Cultural: Cultura, Desenvolvimento e Mercado; Pós-Graduando em Neurociência e Física da Consciência; Bacharel em Publicidade e Propaganda. Professor de graduação nas áreas de Criação, Design e Comunicação Visual. Email: sandropavao@outlook.com.

suspense clássicos, apresentando um roteiro denso, com cenas que se passam em ambientes urbanos e rurais, intercalados conforme é mostrado o passado e o presente dos personagens. A história conta a vida de Matilda Grey, uma violoncelista protagonizada pela atriz Lydia Wilson, que após ter um acontecimento importante em sua vida, passa a ter contato com a história de uma criança desaparecida há 23 anos, no ano de 1994, em uma cidade galesa. Embora a série conte com um panorãma geral muito mais inclinado ao mistério e suspense, os acontecimentos se mostram com requintes do terror e do sobrenatural, dosados de efeitos e sustos muito mais pontuais e espaçados do que o que seria esperado para o gênero terror, contando muito mais com a narrativa longa da história da personagem principal, se atendo menos aos elementos sobrenaturais. O clima de mistério paira sobre um enredo de cenas longas e frias, ambientando o espectador ao clima típico inglês de fotografia urbana no primeiro momento e afastada, interiorana, durante os episódios.

A estética visual da série *Requiem*, da Netflix, é marcadamente sombria e carregada de mistério, refletindo seu enredo intrigante e frequentemente sobrenatural. A série usa uma paleta de cores que privilegia tons escuros e desaturados, como cinza, azul-escuro e verde-musgo, que contribuem para um ambiente melancólico e quase gótico. Essas cores criam uma sensação de tensão e suspense, alinhada com o clima de suspense e elementos sobrenaturais presentes na narrativa. Além das cores com baixa saturação e intensidade, a textura visual fria e consistente auxilia na construção da atmosfera de *Requiem*. As cenas frequentemente apresentam uma iluminação suave, cheia de sombras profundas que aumentam o senso de mistério, criando uma sensação de incertezas e tensão, além de sugerir que há mais do que aparenta à primeira vista. Os cenários e objetos também têm texturas ricas e detalhadas, como madeira envelhecida, tecidos desgastados e superfícies corroídas, que reforçam o tema de mistério dos acontecimentos.

O objetivo do presente artigo é analisar o princípio da Gestalt do Objeto chamada Semelhança e mostrar o seu uso na construção estética da vinheta de abertura da série *Requiem*. Para tanto, o artigo explica a Gestalt do Objeto e suas leis, finalizando com o recorte do princípio da Semelhança e seus elementos conceituais na abertura série.

**Imagem 01 - Poster de Divulgação da série *Requiem*.**



Fonte: Netflix Fandom. Disponível em: < <https://netflix.fandom.com/wiki/Requiem>>.  
Acesso em 04/05/2024.

## **A GESTALT DO OBJETO E SUAS LEIS**

A Gestalt do Objeto é um conjunto de regras estabelecidas para que as pessoas organizem e consigam compreender a visualização através da diagramação e criação de imagens de maneira compreensível, em um primeiro resumo, são leis que determinam como as pessoas enxergam as imagens e consigam manter uma relação associativa com as suas experiências. A Gestalt do Objeto provoca a percepção das coisas se valendo de recursos visuais também chamados de ilusão de ótica em alguns casos. O princípio fundamental da Gestalt é a utilização da forma como provedor da mensagem estética, entendendo como forma o ponto, a linha, os objetos em geral e a organização de todos

os elementos de maneira que sejam compreendidos em sua totalidade. Alguns elementos da Gestalt do Objeto fazem parte da percepção comum das pessoas, como quando vemos uma capa de revista ou admiramos um quadro artístico, a Gestalt pode ser uma composição de uma embalagem ou a organização dos móveis em uma casa. A percepção através da Gestalt pode ser entendida de duas maneiras básicas, uma delas é a percepção através da organização, propriamente dita, dos objetos, ou seja, a organização física de elementos que são percebidos através do contraste, da luz, do tamanho e até da escolha das cores desses elementos.

Uma outra maneira de perceber a utilização da Gestalt é através de mecanismos psicológicos inerentes às pessoas, não havendo nesse caso a percepção representativa, mas sim a interpretativa daquilo que se observa. A essas duas utilizações damos os nomes, respectivamente, de forças externas e forças internas. Para que a Gestalt seja percebida como um conjunto de regras aceitas e perceptivelmente identificadas, os psicólogos Max Wertheimer (1880-1943), Wolfgang Köhler (1887-1967) e Kurt Koffka (1886-1940) padronizaram seus estudos cognitivos em análises de imagens em alguns fundamentos, sendo que, os mais utilizados hoje na produção de imagens são: Pregnância, Segregação, Semelhança, Unificação, Unidade, Proximidade, Continuidade e Fechamento. A partir desse ponto o texto abordará os principais fundamentos da Gestalt do Objeto, explorando no final do texto o fundamento ou lei denominada Semelhança.

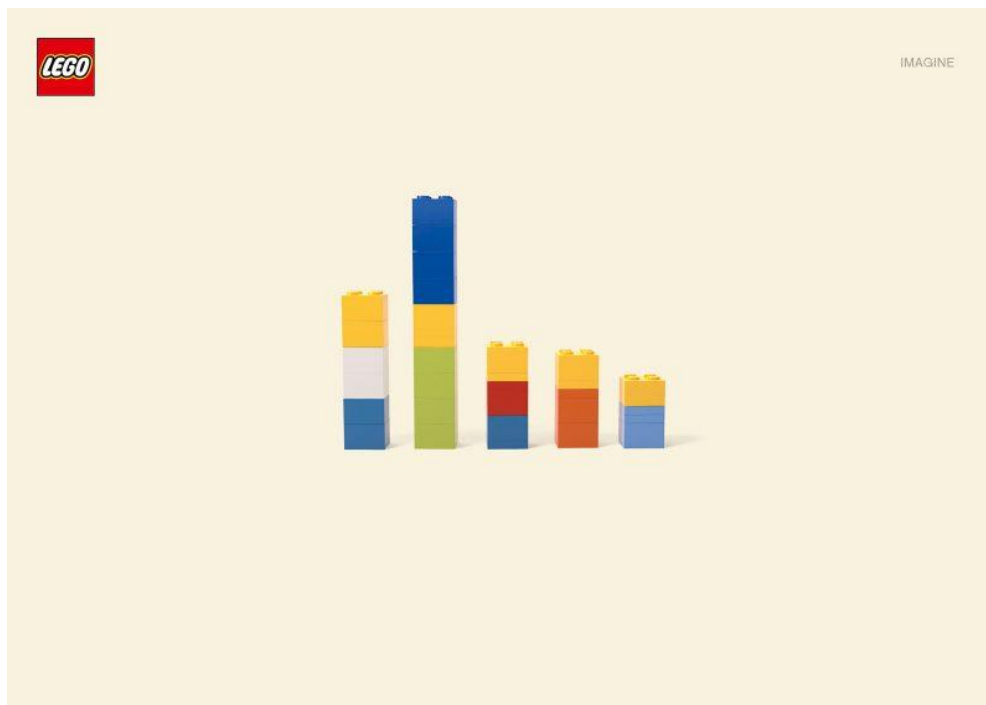
## **PREGNÂNCIA**

O conceito de Pregnância é também conhecido como "Boa Forma" é um princípio fundamental da Gestalt do Objeto se referindo à tendência das pessoas em organizar visualmente as formas de maneira mais simplificadas e de fácil compreensão. Nesse contexto, quando uma pessoa está diante de uma construção visual mais complexa elementos visuais, sua mente tenta automaticamente simplificar o que está vendo para tentar interpretar essa informação de maneira fácil e entendê-la, sugerindo que nosso cérebro busca a forma mais simples, estável e organizada ao interpretar estímulos visuais. Na aplicação de layouts como de produções publicitárias e artes gráficas a Pregnância é importante para criar trabalhos visuais que possam ser mais bem compreendidos, principalmente por estarmos na área de comunicação. Profissionais

utilizam esse princípio para garantir que os elementos em um layout, seja para site, aplicativo ou um cartaz, sendo impressos ou digitais, sejam organizados de maneira coerente com o público-alvo do trabalho, o uso de formas simples, alinhamentos bem definidos, espaçamentos adequados e um fluxo visual claro ajuda a alcançar a *Pregnância* ou a melhor forma a ser vista.

A *Pregnância* é considerada a principal lei da Gestalt do Objeto, esse princípio é fundamentada na ideia de que as pessoas tendem a observar as formas e construir em suas mentes a percepção da melhor visualização que possam compreender, dessa forma, o cérebro tenta organizar qualquer visual. Na **imagem 02** a leitura é feita através da percepção dos blocos de brinquedos organizados em conjuntos, permitindo que se veja 5 pequenos conjuntos que formam a família de personagens do desenho animado *The Simpsons*. A intenção é que o leitor perceba a estrutura visual dos personagens através da totalidade do conjunto, entendendo cada um dos personagens, separadamente, conforme se atem aos detalhes da imagem.

**Imagem 02 – Lei da *Pregnância* na Publicidade – Lego**



Fonte: Anúncio da Empresa Lego. Disponível em:  
<<https://expressoanaliseecritica.blogspot.com/2014/11/analise-de-peca-publicitaria-lego.html>>.  
Acesso em 04/05/2024.

Observando a **imagem 03** é possível perceber uma imagem colorida que inclui formas básicas como triângulos, círculos e quadrados, nosso cérebro naturalmente organiza essas figuras em padrões ou grupos lógicos. Na combinação de triângulos, círculos e quadrados dispostos de forma aleatória, a mente humana tenta simplificar a cena identificando elementos parecidos e agrupando-os, procurando simetria para criar conexões e associações. Assim, mesmo observando uma composição complexa, a pregnância da Gestalt nos guia para enxergar formas bem mais regulares, dessa forma conseguiremos entender o contexto geral através das nossas experiências pessoais.

**Imagem 03 – Representação de Pregnância**



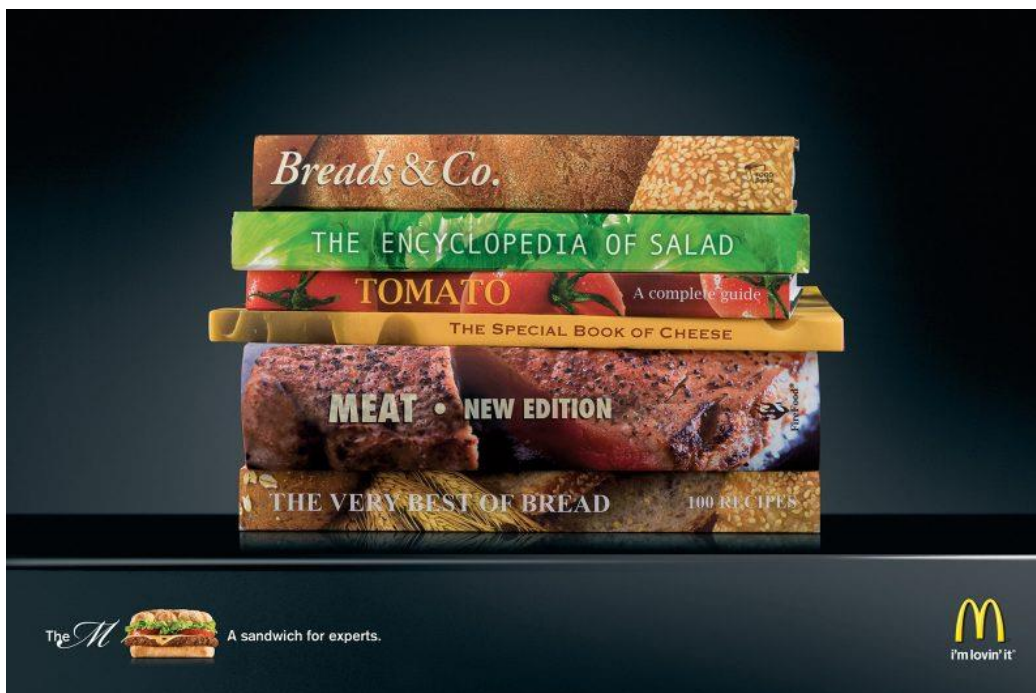
Fonte: Adobe Firefly – Gestalt do Objeto (Pregnância). Imagem Gerada por AI em 04/05/2024.

## SEGREGAÇÃO

O fundamento ou lei da **Segregação** define a percepção através da desigualdade dos estímulos visuais como cor, forma, textura e degradês, gerando uma espécie de hierarquia visual pela percepção das partes separadas da imagem. A partir dessa hierarquia é possível identificar a sequência e/ou a ordem da leitura das imagens. Na **imagem 04**, a segregação fica bem evidente na releitura de um sanduíche montada com a sequência de livros empilhados, onde cada um dos livros possui cores e texturas

diferentes, destinados a públicos específicos de especialista em comida, assim, a segregação se faz pela separação do bloco de livros pelo limite visual de cada livro.

**Imagem 04 - Lei da Segregação na Publicidade – McDonalds**

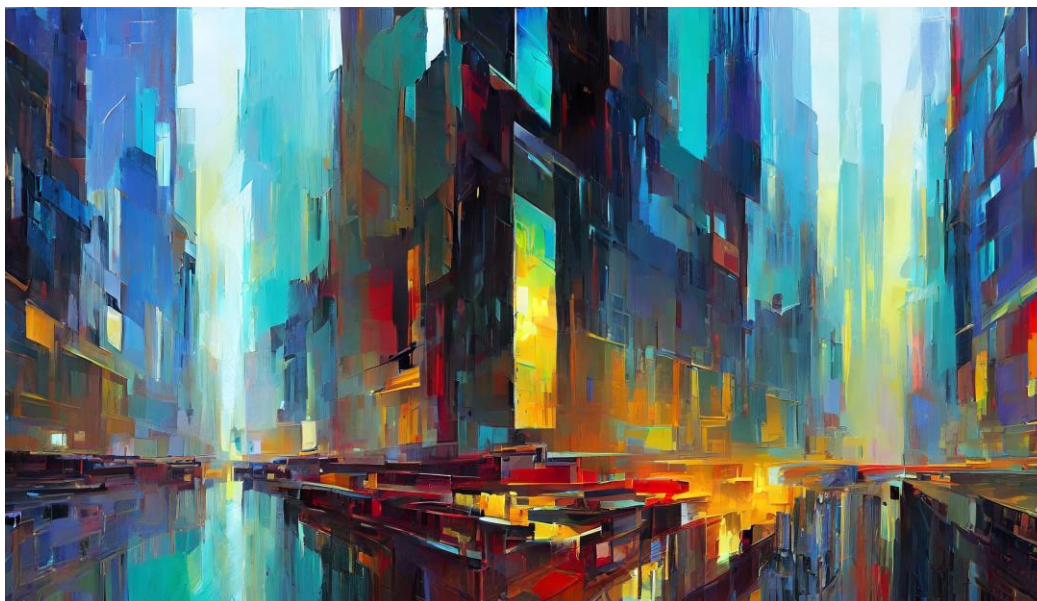


Fonte: Site Pinterest. Disponível em: <<https://www.pinterest.ca/pin/327636941610879805/>>. Acesso em 04/05/2024.

O conceito de segregação da Gestalt orienta o cérebro humano a separar elementos visuais com base em diferenças perceptíveis, como cor, forma ou textura. Na **imagem 05**, a segregação é apresentada pela clara divisão entre cores quentes e frias, como azuis e vermelhos, além dos elementos que compõem a cidade em primeiro e segundo plano. A segregação pela cor permite ao observador diferenciar imediatamente os elementos visuais, agrupando mentalmente aqueles que compartilham tonalidades semelhantes. Os tons azuis sugerem uma sensação de calma e tranquilidade, visivelmente mostrada como segundo plano da imagem, enquanto os vermelhos reforçam energia e intensidade, sugerindo uma maior atividade. Quando esses grupos de cores quentes e frias são colocados lado a lado ou em camadas distintas, a segregação da Gestalt ajuda a criar uma percepção de ordem, permitindo ao espectador identificar rapidamente áreas e elementos que se mostram com as mesmas características, essa separação baseada em cores ou outros elementos da comunicação visual facilita a

interpretação e pode ser usada para transmitir mensagens através de contrastes na imagem.

#### Imagem 05 – Representação de Segregação



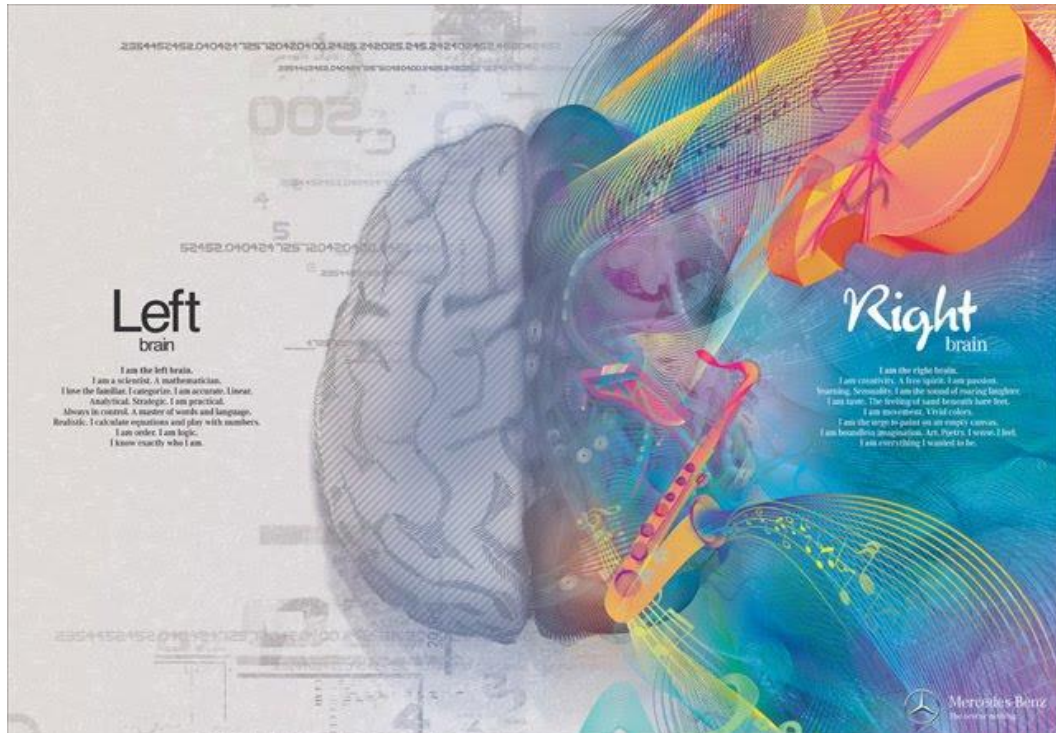
Fonte: Adobe Firefly – Gestalt do Objeto (Segregação). Imagem Gerada por AI em 04/05/2024.

## UNIFICAÇÃO

A unificação, um princípio da Gestalt, refere-se à percepção de vários elementos visuais como parte de um único objeto ou conceito. Essa ideia sugere que quando diferentes componentes são visualmente próximos ou organizados de maneira organizada, formam uma única ideia estética. Na **imagem 06** sobre um anúncio publicitário da Mercedes Benz, podemos observar como a unificação é usada para representar a fusão de elementos distintos. O anúncio destaca a interação entre razão e emoção usando dois conjuntos de formas distintas. As formas orgânicas coloridas representam a emoção, enquanto as formas acinzentadas simbolizam a razão. Esses elementos, embora com diferentes cores e formas, são percebidos como uma unidade através do princípio de unificação da Gestalt. A proximidade e a forma como as figuras se relacionam sugerem uma única imagem visual, reforçando a ideia de que razão e emoção podem coexistir em harmonia embora sejam apresentadas separadamente.



### Imagem 06 - Lei da Unificação na Publicidade – Mercedes Benz

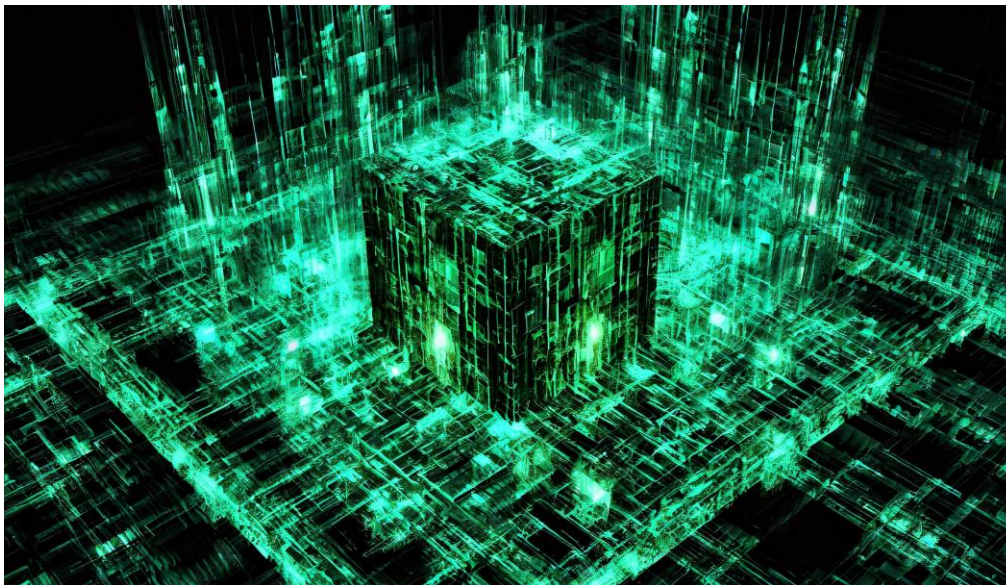


Fonte: Site Design com Gelo e Limão. Disponível em:

<<https://designcomgeloelimaio.wordpress.com/2012/03/20/os-lados-do-cerebro-por-mercedes-benz/>>.

Acesso em 03/05/2024.

O conceito de unificação da Gestalt aponta a percepção de vários elementos visuais como um todo, unificado ou uma única ideia estética. Na **imagem 07**, vemos a união de cores e formas esverdeadas por meio de um padrão de perspectiva e linhas, que cria uma sensação de coesão visual. A convergência das linhas e a repetição de formas semelhantes geram uma estrutura que orienta o olhar e a percepção para um ponto focal, reforçando o conceito de unidade. A paleta esverdeada usada de maneira consistente em toda a imagem o padrão, reforça essa unificação ao proporcionar uma cor predominante que liga os elementos visuais entre si. Assim, o uso de linhas e perspectivas convergentes, combinado com uma cor dominante, ajuda a transformar componentes individuais em uma única composição visual, ilustrando o princípio de unificação da Gestalt.

**Imagem 07 – Representação de Unificação**

Fonte: Adobe Firefly – Gestalt do Objeto (Unificação). Imagem Gerada por AI em 04/05/2024.

**CONTINUIDADE**

O princípio da **Continuidade** é provocado quando as pessoas percebem uma sequência de informação visual através da conexão das imagens. A ideia é que uma ou mais imagens possam orientar a percepção de linearidade contínua do raciocínio, podendo ser de imagens, vídeos ou qualquer forma gráfica. A **imagem 08**, desenvolvida para a empresa FedEx Express, apresenta o raciocínio visual de continuidade quando se observa a entrega de um produto sendo feita de forma rápida, através da caixa de entrega. O leitor busca visualmente o começo e o fim da leitura que se passa da esquerda superior à direita inferior de forma linear, quase ininterrupta, havendo apenas a marca da empresa como sequência de leitura. O conceito de continuidade da Gestalt sugere também que a mente humana tende a seguir padrões lineares ou curvas ao interpretar elementos visuais. Veja na **imagem 09** que a ideia de continuidade é sugerida por linhas retas azuis e amarelas, bem como por linhas circulares. As linhas retas guiam o olhar do observador ao longo de um percurso horizontal, criando uma sensação de direção e fluxo. As linhas circulares já sugerem movimento e ligação entre os elementos. A combinação dessas linhas em diferentes formatos ao longo da imagem, demonstra como a percepção visual tende a conectar ou direcionar a observação de maneira fluida.

**Imagem 08 - Lei da Continuidade na Publicidade – FedEx Express**



Fonte: Site Adforum. Disponível em: <<https://br.adforum.com/creative-work/ad/player/34444274/vase/fedex-express>>. Acesso em 03/05/2024.

**Imagem 09 – Representação de Continuidade**



Fonte: Adobe Firefly – Gestalt do Objeto (Unificação). Imagem Gerada por AI em 04/05/2024.

## SEMELHANÇA

O princípio da **Semelhança**, objeto de estudo do presente artigo, é entendido pela utilização de imagens e elementos apresentados com as mesmas características visuais como cor, textura, linha ou forma. Quando percebemos objetos com atributos parecidos, nossa mente os organiza visualmente como parte de um mesmo grupo, facilitando a compreensão do que vemos. A semelhança pode ser usada para criar união e direcionar a atenção do espectador, pois ele associa itens que se parecem, gerando uma sensação de ordem e estrutura na narrativa. Geralmente os elementos são agrupados para que possam ser percebidos em um único raciocínio, como mostra a **imagem 10**, o leitor é convidado a perceber uma árvore de Natal no conjunto das xícaras disponibilizadas em formato triangular. É possível ver que todas as xícaras possuem o mesmo tamanho, forma e cor, apenas variando na rotação, para que reforce a estrutura de uma árvore. à tendência do cérebro humano de agrupar elementos visuais que compartilham características semelhantes, como cor, forma, tamanho ou textura.

**Imagem 10 - Lei da Semelhança na Publicidade – Nestlé Nespresso**



Fonte: Instagram Brilliant Ads Oficial. Disponível em:  
<<https://www.instagram.com/brilliant.ads.official/p/CmQSEyeNXLI/>>.  
Acesso em 03/05/2024.

Na **imagem 11** a ideia de semelhança é ilustrada pela textura e pelos espaços padronizados no trabalho construído com linhas. As linhas, dispostas de forma regular e com espaçamentos uniformes, criam um padrão visual que transmite a sensação de padronização. Mesmo que os elementos possam ter variações em outras características, a semelhança na textura e na estrutura das linhas faz com que o observador perceba a imagem como um todo harmonioso. O uso de um padrão regular e repetitivo, além de reforçar a ideia de semelhança, também ajuda na observação, destacando a organização e a consistência no trabalho mostrado.

**Imagem 11 – Representação de Semelhança**



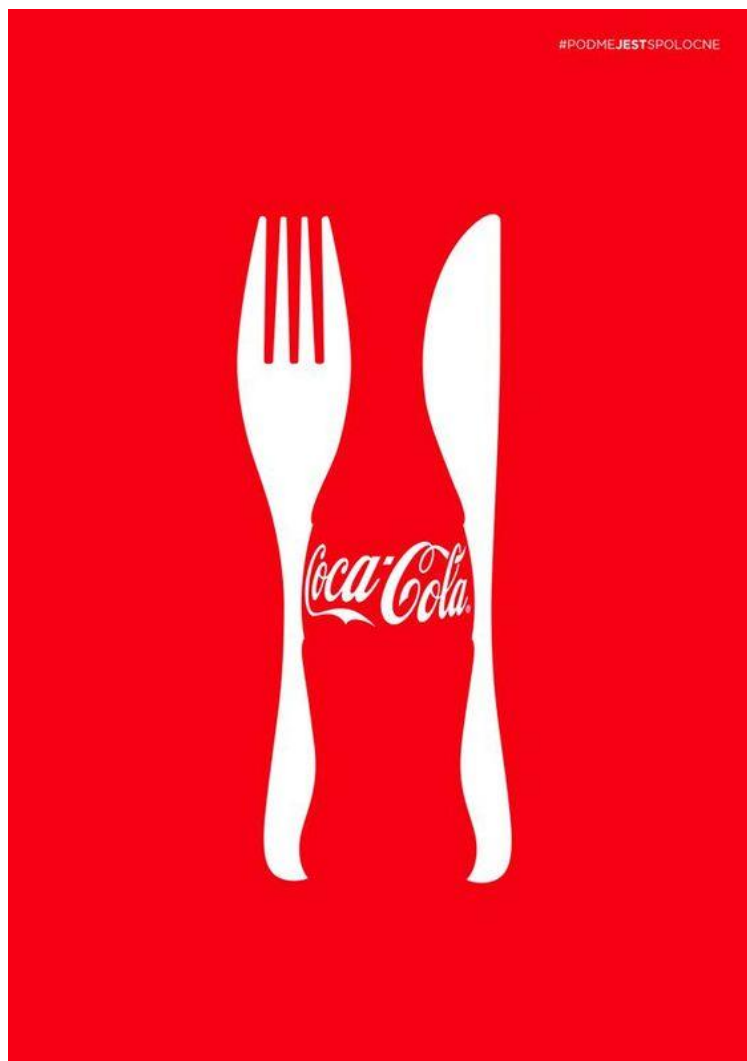
Fonte: Adobe Firefly – Gestalt do Objeto (Unificação). Imagem Gerada por AI em 05/05/2024.

## **FECHAMENTO**

O **Fechamento** também é chamado de clausura. Esse princípio da Gestalt do Objeto é percebido quando duas ou mais formas dão origem a uma nova forma através do fechamento visual, ou seja, da junção das formas. O ponto principal é a observação e a interpretação que um indivíduo faz ao ver a existência de uma forma preenchida quando existe o mínimo de dois objetivos próximos, assim, os dois objetos ou imagens em questão forçam uma interpretação de uma nova imagem que se forma entre eles, para ser percebida essa imagem, ela deve fazer parte de uma vivência prévia do

espectador, deve ter sido uma experiência. A experiência é muito importante pois cria uma interpretação mais próxima da sugestão da imagem que se forma dentre os dois objetos. No anúncio feito para a empresa Coca-Cola, mostrado na **imagem 12**, os talheres garfo e faca estão dispostos em equilíbrio paralelo para que seja vista a forma da garrafa da própria empresa Coca-cola. As imagens se fecham revelando uma terceira forma indicada pelo espaço vazio, porém, com um formato já conhecido pelo público consumidor de refrigerantes.

**Imagem 12** - Lei do Fechamento na Publicidade – Coca-Cola



Fonte: Site Inside Marketing. Disponível em:

<<https://www.insidemarketing.it/glossario/definizione/gestalt/>>.

Acesso em 02/05/2024.

## UNIDADE

A **Unidade** é a conceituação de um elemento que pode ser constituído por uma única parte ou por várias partes em um único conjunto. Um carro, por exemplo, pode ser considerado uma unidade, entretanto é constituído por várias partes (rodas, faróis, para-brisas, etc.). A unidade se mostra na condição de um único elemento como é o caso do Sol, onde podemos percebê-lo onipresente e solitário, mas quando pensamos no universo, pensamos em uma grande estrutura em que, inconscientemente, não pensamos nas estrelas, no Sol ou na Lua, mas sim na figura do universo, como um único objeto estrutural. A **imagem 14** apresenta e exibe várias fatias de tomate, empilhadas de maneira que se possa ver uma garrafa de ketchup, onde a unidade é exatamente o formato da garrafa simulada pelo princípio da Gestalt do Objeto.

**Imagem 14 - Lei da Unidade na Publicidade – Heinz**



Fonte: Site Pinterest. Disponível em: < <https://br.pinterest.com/pin/528821181236796904/>>.

Acesso em 04/05/2024.

## PROXIMIDADE

A **Proximidade** é o agrupamento de elementos gráficos para criar a sensação da presença de uma forma inteira. Esses elementos podem ser do mesmo tipo ou de formatos variados. A ideia é que alguns elementos, quando estão próximos, tendem a influenciar a visão a serem percebidos com um único elemento, como um todo, também podendo ser grupos ou unidades dentro de um todo. A proximidade dessas figuras é montada através do tipo, forma, tamanho, cor, textura, tonalidade, direção ou localização dos mesmos elementos, a harmonia criada pela sua concentração visual cria a sensação de um conjunto de solidez visual. A proximidade na Gestalt sugere que a distância entre elementos influencia a forma como os percebemos. A proximidade física é o fator chave para criar a sensação de unidade, os elementos que podem parecer distintos se tornam visualmente relacionados quando posicionados juntos, criando uma conexão. A proximidade cria uma hierarquia visual e orienta a atenção do observador. A **imagem 16** exemplifica o conceito de proximidade através dos diversos elementos visíveis como círculos verdes, pequenos animais e botões. Quando esses elementos estão dispostos próximos uns dos outros o observador tende a vê-los como relacionados ou pertencentes ao mesmo grupo, mesmo que sejam diferentes em outros aspectos, como cor ou forma, essa proximidade cria uma sensação de conjunto e organização visual, orientando a percepção estética para entender esses componentes como parte de uma única estrutura.

**Imagem 16 - Lei da Proximidade**



Fonte: Render Blog. Disponível em: <<http://blog.render.com.br/design/aumente-a-compreensao-de-seu-trabalho-com-a-gestalt>>. Acesso em 05/05/2024.



## O PRINCÍPIO DA SEMELHANÇA NA VINHETA DE *REQUIEM*

Uma vinheta é uma subcategoria dos videoclipes com objetivos muito mais específicos e determinado. São utilizadas para a divulgação de mensagens comerciais, aberturas de programas, séries, shows, documentários ou informativos televisivos. Consideradas inserções momentâneas, as vinhetas possuem variação no tempo de duração e têm o propósito de transmitir uma mensagem de forma objetiva, utilizando o máximo de expressão visual para concluir tal mensagem.

No contexto audiovisual, o termo "vinheta" se constrói na ideia de um curto segmento de vídeo ou animação usado para contextualizar a narrativa de uma produção fílmica, geralmente acompanhada por uma trilha sonora específica. As vinhetas funcionam como uma assinatura visual do programa em questão, ajudando a reforçar sua identidade, podem ser usadas para introduzir uma marca, uma emissora, um segmento ou um programa. Vinhetas de aberturas de programas televisivos, especialmente em séries definem o estilo e a atmosfera do programa. Essas vinhetas geralmente aparecem no início de cada episódio como um sinal visual de que o programa está começando, também ajudam a construir o universo narrativo e a envolver os espectadores.

Nas séries de televisão, as vinhetas de abertura tendem a ser mais elaboradas e podem incluir gráficos, animações, efeitos visuais e música, todos projetados para transmitir o espírito e o tema da série. Uma vinheta de abertura de uma série de suspense, por exemplo, pode usar tons mais sombrios, imagens sugestivas e uma trilha sonora densa para criar uma sensação de tensão, enquanto a vinheta de uma série de comédia pode empregar cores vibrantes e uma trilha sonora animada para induzir uma sensação mais leve e divertida. Muitas vinhetas de aberturas de séries incorporam elementos recorrentes, como imagens de personagens principais, locais importantes ou símbolos associados ao programa para reforçar a identidade visual.

Para que seja completa na transmissão da sua mensagem, uma vinheta se apropria, em diferentes estágios, de três princípios oferecidos por *McLuhan*, a cultura oral ou acústica, a cultura visual ou tipográfica e a cultura eletrônica. Assim, cada princípio influencia tanto na produção quanto na recepção das vinhetas sendo cada um utilizado ao gosto do produtor justamente pela liberdade e desprendimento que há quando se faz

uma vinheta. Os sons, ruídos e efeitos sonoros estão na atmosfera da cultura oral ou acústica, quem ouve uma mensagem pode ou não, segundo *McLuhan*, ser alfabetizado. A composição de letras aplicada nas vinhetas se dá na cultura tipográfica, característica de uma sociedade letrada que utiliza à escrita. Por fim, a cultura eletrônica que hoje está muito presente na vida das pessoas é um fator também determinante para a difusão das vinhetas por darem força e vida aos sons, tipos e formas, com total liberdade de velocidade e tempo necessários.

No caso da abertura da série *Requiem* a composição de 30 segundos foi desenvolvida quase sem nenhum trabalho tipográfico, os poucos textos existentes são dos atores e criadores da série, logo, as cenas ficam visivelmente entregues às animações e ao apoio sonoro. A análise proposta adiante percorre cinco cenas extraídas da abertura de *Requiem*, mostrando a simplicidade e a otimização elementos semelhantes compondo formatos maiores de conceitos visuais.

Importante acrescentar nesse ponto a ideia da textura, muito presente nas imagens de abertura da série *Requiem*, a textura pode ser usada como um conceito de semelhança na Gestalt do Objeto ao criar uma ligação visual entre elementos que compartilham características texturizadas semelhantes. Conforme apresentado no texto, quando diferentes objetos apresentam a mesma textura, nossa mente tende a agrupá-los e percebê-los como parte de uma mesma unidade, mesmo que sejam distintos em outras características, como cor ou forma. Essa similaridade na textura facilita a identificação de padrões e cria uma sensação de coesão no contexto visual. Superfícies com texturas similares como ranhuras, relevo ou granulação, são percebidas como conectadas, reforçando a ideia de semelhança.

Observando a **imagem 17** é possível identificar um agrupamento de formas entrelaçadas com direções aleatórias, formando um objeto maior em formato de borboleta, dividido exatamente no meio da tela. A identificação dessa sequência com os episódios da narrativa da série se dá pela troca ou pela conexão que existe entre o mundo real vivido pela protagonista e sua ligação com uma espécie de mundo alternativo, onde vive algum tipo de entidade que se manifesta durante as cenas para se comunicar e interagir com as pessoas reais.

**Imagem 17 – Frame de Abertura da Série.**



Fonte: Youtube – Canal da BBC. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JLKa8w00Mpo>>  
Acesso em 04/05/2024.

**Imagem 18 – Frame de Abertura da Série.**

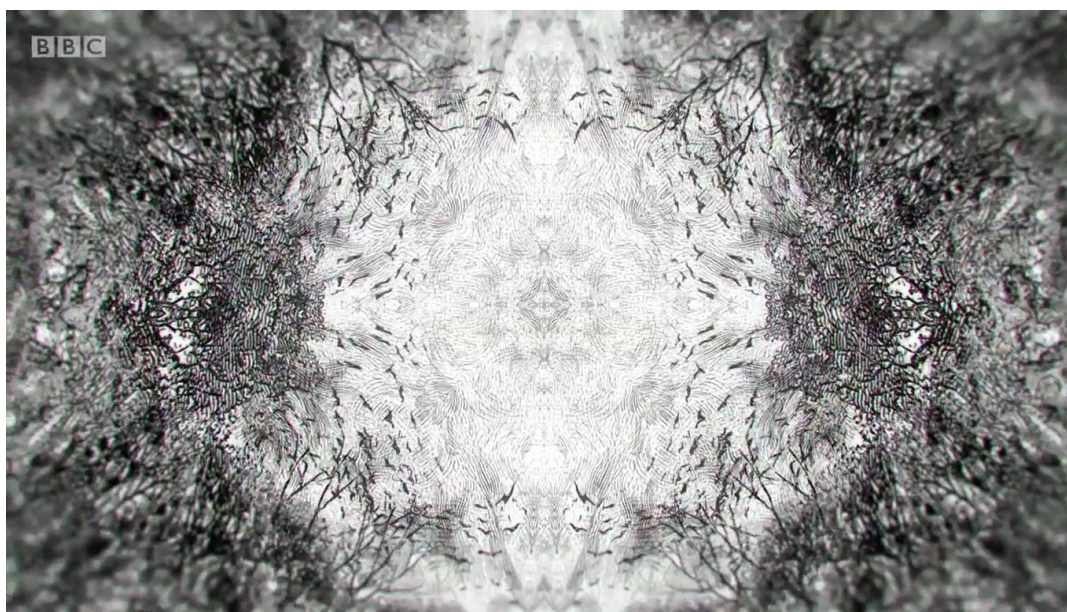


Fonte: Youtube – Canal da BBC. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JLKa8w00Mpo>>  
Acesso em 04/05/2024.

A **imagem 18** é composta por elementos semelhantes em formato de folhas, distribuídos de maneira que se perceba uma flor desabrochando durante poucos segundos, como o amadurecimento ou nascimento de uma ideia, algo que acontece durante as etapas da vida da personagem principal, através dos pequenos acontecimentos e descobertas que a cerca.

Na sequência observada através da **imagem 19**, todas as formas semelhantes foram organizadas para a compreensão visual de uma única estrutura muito iluminada ao centro da tela, rodeada por uma massa estética mais escura e densa. A alusão dessa sequência da abertura com a narrativa afirma a que pode ser vista uma luz ou uma esperança em meio aos acontecimentos mais obscuros e cercados de mistérios.

**Imagem 19 – Frame de Abertura da Série.**



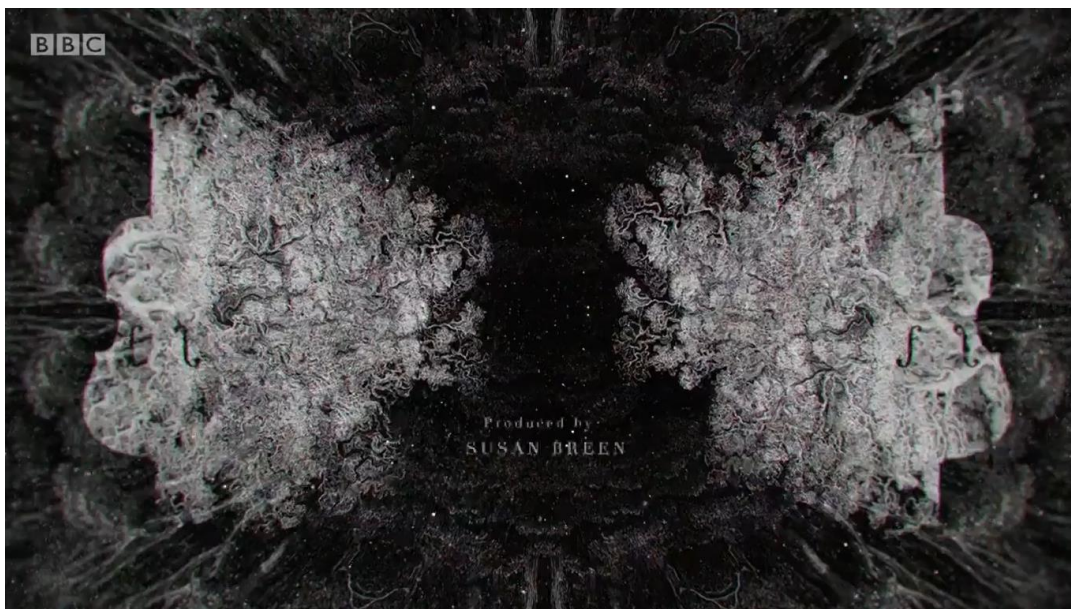
Fonte: Youtube – Canal da BBC. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JLKa8w00Mpo>>

Acesso em 04/05/2024.

Durante as sequências mostradas nas **imagens 20** e **21** existe uma conexão sequencial, pois se trata do encerramento da vinheta de abertura já nos últimos segundos. Nessa sequência os dois agrupamentos exibidos são condensados por formas amórficas e orgânicas, como galhos e folhas, montando uma manifestação estética em que as duas formas resultam na aparição de um rosto central, sugerindo ser Matilda

Grey e sua posição importante no enredo da série, servindo de elo entre duas ou mais realidades, como se ela fosse o elo necessário para a compreensão da história.

**Imagem 20 – Frame de Abertura da Série.**



Fonte: Youtube – Canal da BBC. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JLKa8w00Mpo>>  
Acesso em 04/05/2024.

**Imagem 21 – Frame de Abertura da Série.**



Fonte: Youtube – Canal da BBC. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JLKa8w00Mpo>>  
Acesso em 04/05/2024.

O conceito de representação proposto por Stuart Hall (2016) cria um elo entre a teoria da representação e a análise da lei da Semelhança na narrativa audiovisual através da ideia de que a representação é o processo pelo qual significados são produzidos e trocados dentro de uma cultura através da linguagem e seus sistemas simbólicos para construir realidades. A vinheta de abertura de *Requiem* funciona como um sistema representacional que utiliza a Semelhança visual para comunicar uma mensagem ao público. Os elementos visuais como cores escuras, texturas homogêneas e formas orgânicas formam um código visual que representa o clima sombrio e o tema sobrenatural da série, construindo significado, para que o espectador compreenda a mensagem. A Semelhança é uma ferramenta de representação organizada com padrões visuais de identidade dentro da produção, o que apoia o conceito de Hall, mostrando como o significado vai além das imagens individuais e se mostra na organização e relação com outros elementos no campo visual que estão na narrativa. A análise da Semelhança no artigo está diretamente ligada com essa ideia de representação e explora como os significados são construídos e reforçados em produções culturais, utilizando imagens para comunicar ideias de forma visual e simbólica

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A série *Requiem* apresenta uma trama profunda e reflexiva acerca da história de vida de uma personagem cheia de incertezas sobre o seu próprio passado e mesmo sobre as pessoas mais próximas. A composição visual mais escura e todos os entrelaçamentos narrativos apresentados se fazem presentes na observação da abertura de 30s, com sequências longas, densas, escuras, entrecortadas por formas misteriosas que se remontam através das suas próprias formas semelhantes e acabam por se transformar em unidades, seguindo um looping de acontecimentos até resultar no desfecho da abertura.

O princípio da Semelhança, observado na abertura, é o elo que molda todas essas formas estruturais e orgânicas, compilando em estruturas bem definidas pela igualdade ou semelhança nos formatos (linhas e texturas). Embora a Gestalt do Objetivo e as suas leis sejam apresentadas geralmente em imagens estáticas, como visto nos anúncios apresentados do texto, é possível aplicá-las em imagens em movimento, abrindo novas

possibilidades estéticas para análises de filmes, séries, animações e outras produções visuais.

A vinheta de abertura da série *Requiem* é um exemplo de aplicação dos princípios da Gestalt na construção da identidade visual, considerando o alinhamento dos elementos visuais com a narrativa da série. O princípio da Semelhança apresentado através da repetição de formas, texturas e cores, ressaltam um tom sombrio e de mistério, aonde a paleta de cores escuras e frias, com os tons de azul, cinza e preto, estabelece uma atmosfera de suspense e tensão, diretamente conectada ao conteúdo da série, que é apresentado através da mesma paleta temática, reforçando a atmosfera sobrenatural e as intrigas psicológicas, nesse sentido, a materialidade da expressão visual reforça a natureza misteriosa do enredo.

A utilização de texturas e formas orgânicas também é um recurso dessa atmosfera. Os elementos visuais como névoas, sombras e distorções são repetidos ao longo da vinheta para destacar a sensação de inquietação, assim como acontece na história da protagonista em busca de respostas sobre seu passado. O princípio da Semelhança da Gestalt é aplicado aqui, pois essas formas, apesar de se sobreporem e se fragmentarem, são percebidas como parte de um todo, refletindo a fragmentação da mente da personagem principal, como peças soltas de um quebra-cabeça. Os aspectos materiais da vinheta como cor, textura e forma, servem como complemento visual.

A vinheta organiza imagens de maneira que esses elementos simbólicos associados ao conteúdo criam camadas de significação ou interpretação para o público. Essa organização visual intensifica a sensação de tensão da série, pois os elementos que parecem inicialmente desconectados vão se aproximando, como sugestão de conexões e pistas dentro de uma trama. A escolha da trilha sonora densa, embora não seja o objeto de estudo do artigo, quando combinada com as imagens reforça a aplicação da Gestalt. A trilha ajuda a unir os elementos visuais para guiar o público através das sensações e cada som e imagem utilizados estão sincronizados para criar essa sensação de imersão ao mistério da história, estendendo o conceito do enredo como uma forma de experiência audiovisual de curta duração.

A análise do presente artigo é um estudo específico de caso, focado na vinheta de abertura da série *Requiem*, através de um dos princípios da Gestalt do Objeto e como

o estudo se concentra em um único exemplo para detalhar como os elementos visuais são organizados para construir a identidade visual da série. O artigo demonstra como os conceitos teóricos da Gestalt podem ser utilizados estrategicamente no contexto da produção audiovisual, no entanto, a pesquisa se limita ao estudo dessa série em particular, as limitações do estudo de caso decorrem dessa escolha metodológica, e de um cenário específico. É importante considerar que os resultados e conclusões obtidos estão ligados a esse contexto, a generalizados desse estudo para outras produções audiovisuais devem considerar suas próprias narrativas, as escolhas estéticas feitas para *Requiem* foram influenciadas pelo uso Gestalt e esses mesmos princípios podem aparecer de maneiras diferentes em outras produções com temas, tons ou objetivos narrativos diferentes. É importante também considerar a importância de futuras pesquisas que possam ampliar a abordagem de estudos sobre Gestalt do Objeto em diferentes contextos e gêneros audiovisuais que complementem ou validem a análise proposta, que oferece uma base para explorar o impacto da Gestalt na narrativa visual e novos estudos podem explorar como esses princípios funcionam em outros formatos, como filmes, vídeos ou produções para redes sociais.

As leis da Gestalt do Objeto oferecem uma abordagem interessante no processo de percepção visual e podem ser aplicadas de maneira eficaz em produções audiovisuais para televisão, cinema e redes sociais. O princípio fundamental da Gestalt é que o todo é maior do que a soma das partes e através desse princípio a utilização da Gestalt poderá ser percebida pelo público em produtos impressos e estáticos, assim como, em imagens com movimento. O modo como os elementos visuais são organizados influencia na forma como o espectador os percebe, assim, o estudo desse artigo se faz importante para profissionais de produção audiovisual compreenderem as diversas formas em que essas leis auxiliam na criação de diferentes conteúdos audiovisuais.

## REFERÊNCIAS

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e Percepção Visual – Uma Psicologia de Visão Criadora**. São Paulo: Cengage Learning, 2017.

AUMONT, Jacques. **A Estética do Filme**. Campinas: Papirus, 1995.

BARROS, Lilian Miller. **A Cor no Processo Criativo**. São Paulo: Senac, 2006.

BERGSTROM, Bo. **Fundamentos da Comunicação Visual**. São Paulo: Edições Rosari, 2009.



- CYPRIANO, P. **Revista Universitária do Audiovisual**, Videoclipe e Artemídia: Obsolência Adolescente. Disponível em: <<http://www.rua.ufscar.br/videoclipe-e-artemidia-obsolencia-adolescente/>> Acesso em 20/09/2016.
- COLLARO, Antônio C. **Produção Gráfica: Arte e Técnica na Direção de Arte**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2012.
- DOMÉNECH, Josep M. C. **A Forma do Real**. Introdução ao Estudos Visuais. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- FILHO, João Gome. **Gestalt do Objeto**. São Paulo: Escrituras, 2013.
- GOMES FILHO, João. **Gestalt do Objeto: Sistema de Leitura visual da forma**. 8ª ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2008.
- HALL, Stuart. **Cultura e Representação**. Rio de Janeiro: PUC, 2016.
- JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: SENAC, 2009.
- MACHADO, A. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1995.
- MACHADO, A. **A televisão levada a sério**. 3ª ed. São Paulo: SENAC, 2003.
- MARTINE, Joly. **Introdução a Análise da Imagem**. Campinas: Papyrus, 2004.
- MESQUITA, Francisco. **Comunicação Visual, Design e Publicidade**. Lisboa: Formalpress, 2015.
- MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- PAVÃO, Sandro. **Artbreaks da MTV**. Dissertação de Mestrado em Comunicação Contemporânea. Universidade Anhembi Morumbi, 2011.
- PIETROFORTE, Antonio Vicente. **Semiótica visual: os percursos do olhar**. São Paulo: Contexto, 2004.
- PUPPI, Alberto. **Comunicação e Semiótica**. Curitiba: Intersaberes, 2012.
- REQUIEM* (Opening Serie BBC 2018). **Vinheta de Abertura de Requiem**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JLKa8w00Mpo>> Acesso em 03/12/2018.
- SOUZA, José Carlos Aronchi. **Gêneros e Formatos na Televisão Brasileira**. São Paulo: Summus Editorial, 2004.
- TESSARI, Jessica. **Aumente a Compreensão de seu Trabalho com a Gestalt**. Disponível em: <<http://blog.render.com.br/design/auente-a-compreensao-de-seu-trabalho-com-a-gestalt/>> Acesso em 05/07/2018.
- VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a Análise Fílmica**. São Paulo: Papyrus, 2008.



Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação  
47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Univali – 5 a 6/9/2024

VAZ, Adriana; SILVA, Rossano. **Fundamentos da Linguagem Visual**. Curitiba: Intersaberes, 2016.