

## A LEI 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 são aplicados na 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 serviço de streaming NETFLIX. A série apresenta uma estrutura bem contruída sob o alicerce de elementos de filmes de terror e suspense clássicos, apresentando um roteiro denso, com cenas que se alternam entre ambientes urbanos e rurais, intercalados conforme é apresentado o passado e o presente dos personagens. Embora a série tenha um panorama geral mais inclinado ao mistério e suspense, os acontecimentos se mostram com requintes do terror e do sobrenatural, dosados com

---

<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.

efeitos e sustos pontuais e espaçados, diferentes um pouco do que seria esperado para o gênero terror. Com uma narrativa longa, a história da personagem principal é cheia de mistérios e ambienta o espectador ao clima típico inglês, com fotografia que vai do urbano, nos primeiros episódios, ao clima interiorano, conforme o avanço da história.

A abertura da série foi construída com base na Gestalt do Objeto, um conjunto de princípios que explicam como é organizada a percepção dos elementos visuais em nosso ambiente, assim, a Gestalt atua como uma ferramenta para a compreensão de composições visuais para organizar visualmente como os elementos serão identificados e reconhecidos. O princípio fundamental da Gestalt está na utilização da forma como provedora da mensagem visual e o entendimento sobre como os elementos visuais como ponto, linha e objetos em geral, são organizados e compreendidos em sua totalidade. Em um primeiro resumo, são princípios que orientam as pessoas a enxergarem as imagens mantendo uma relação associativa com as suas próprias experiências.

Alguns elementos da Gestalt do Objeto fazem parte da percepção comum das pessoas, como quando vemos a capa de uma revista ou admiramos um quadro artístico, a Gestalt pode estar presente na composição de uma embalagem ou na organização dos móveis em uma casa, utilizando a organização física de elementos que são percebidos através do contraste, da luz, do tamanho e até da escolha das cores desses elementos. 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 princípios, sendo que, os mais utilizados hoje na produção de imagens são: Pregnância, Segregação, Semelhança, Unificação, Unidade, Proximidade, Continuidade e Fechamento.

O princípio da Semelhança, foco da presente pesquisa, é entendido através da 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 em grupos de informação, facilitando a compreensão do que vemos. A semelhança, em produções audiovisuais, pode ser usada para criar união e direcionar a atenção do espectador, pois transmite a sensação de ordem e estrutura na narrativa.

Na série *Requiem*, o princípio da Semelhança aparece na abertura, ou na chamada de vinheta de abertura. No contexto audiovisual, o termo "vinheta" é um curto segmento de vídeo ou animação, sendo uma subcategoria dos videoclipes, utilizada para a divulgação de mensagens comerciais, aberturas de programas, séries, shows, documentários e informativos televisivos, para contextualizar a narrativa da produção em questão, geralmente acompanhada por uma trilha sonora para reforçar sua identidade visual. Em *Requiem*, a vinheta aparece no início de cada episódio como um sinal visual de que o episódio está começando, e ajuda a construir o universo narrativo para envolver os espectadores.

Nas séries de serviços de streaming, as vinhetas de abertura tendem a ser mais elaboradas e podem incluir gráficos, animações e efeitos visuais característicos da narrativa. Uma vinheta de abertura de uma série de suspense, por exemplo, pode usar tons mais sombrios, imagens e trilha sonora densas para criar tensão, enquanto a vinheta de uma série de comédia, por exemplo, pode empregar cores vibrantes e uma trilha sonora animada para transmitir leveza e diversão. A maioria das vinhetas incorporam elementos recorrentes, como imagens de personagens principais, locais importantes ou símbolos associados ao programa para reforçar a identidade visual, no caso da abertura da série *Requiem* a composição de 30 segundos foi desenvolvida quase sem nenhum trabalho tipográfico, os poucos textos existentes são menções sobre os atores e criadores da série, logo, as cenas ficam visivelmente entregues às animações de elementos e símbolos compostos através de padrões semelhantes de texturas e formas orgânicas para recriar o clima tenso da própria história.

## **METODOLOGIA**

A metodologia proposta no trabalho se baseia em estudo exploratório qualitativo de referencial bibliográfico sob a perspectiva de observação e análise das técnicas de construção de narrativas em produções audiovisuais para séries em serviços de streaming. A análise explora trechos de sequências da vinheta de abertura da série *Requiem*, através da abordagem de elementos visuais, para explicar como o princípio da Semelhança da Gestalt do Objeto foi utilizado, explorando a técnica na influência da percepção do público. A análise qualitativa inclui a observação com foco nos elementos compositivos da gestalt do objeto e explora as bases da construção de narrativas,

examinando planos, cenas, música, formas, texturas e tempo, e como esses elementos foram utilizados na criação da vinheta. Para tanto, inclui uma revisão bibliográfica nas bases Scielo e outras referências para fundamentar o conceito de vinheta, gestalt do objeto, princípio da semelhança e suas relações na abertura de *Requiem*.

## RESULTADO E DISCUSSÃO

O levantamento teórico e bibliográfico realizado no trabalho, com o objetivo de compreender a produção audiovisual contida na abertura da série *Requiem* através do princípio da Semelhança e de seus elementos compositivos, serve para detalhar como esses componentes contribuem para a construção da história e a percepção do espectador. A análise demonstra como a lei da Semelhança da Gestalt do Objeto foi empregada para criar a representação estética e como a vinheta utiliza elementos visuais como formas e texturas semelhantes para criar união entre seus componentes, demonstrando que a repetição de padrões visuais direciona a atenção do espectador e reforça sua identidade visual além do reconhecimento da temática.

A discussão inclui uma análise sobre técnicas utilizadas nos gêneros audiovisuais disponíveis em serviços de streaming, observando, principalmente, a relação de percepção com o público. A aplicação da Gestalt do Objeto é explorada como ferramenta de composição imagética e o estudo mostra como um dos princípios da Gestalt pode ser empregado para criar representação estética em vinhetas de curta duração, através da relação da imagem e do processo criativo. A revisão bibliográfica e a observação da técnica utilizada na vinheta reforçam como a Semelhança da Gestalt do Objeto pode ser inserida em vinhetas de abertura de séries para estabelecer conexão e manter a atenção do público, destacando como a aplicação estratégica dos princípios da Gestalt influencia na experiência da narrativa audiovisual.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A série *Requiem* apresenta uma trama profunda e reflexiva sobre a história de vida de uma personagem cheia de incertezas sobre o seu próprio passado. Nesse contexto, a composição visual mais escura e todos os entrelaçamentos narrativos apresentados se fazem presentes na abertura de 30 segundos da produção, com

sequências longas, densas, obscuras, entrecortadas por formas misteriosas que se remontam através de padrões semelhantes e acabam por se transformar em unidades, seguindo um looping de acontecimentos até resultar no desfecho da abertura. O princípio da Semelhança, aplicado na abertura, é o elo entre todas as formas estruturais e orgânicas extraídas do conceito da narrativa.

Os princípios da Gestalt do Objeto oferece uma abordagem interessante no processo de percepção visual e pode ser aplicado de maneira eficaz em produções audiovisuais para televisão, séries, cinema e redes sociais. A ideia fundamental da Gestalt é que o todo é maior do que a soma das partes, e embora os princípios da Gestalt do Objeto sejam geralmente apresentados através de imagens estáticas, é possível aplicá-los em imagens em movimento, abrindo novas possibilidades estéticas e análises de filmes, séries, animações e outras produções visuais.

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 que trabalham com imagem compreenderem como esses princípios 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: Papyrus, 1995.

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

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