

## **A Lei da Proximidade da Gestalt do Objeto na Vinheta de Abertura da Série 3% <sup>1</sup>**

Sandro PAVÃO <sup>2</sup>

Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, SP

### **Resumo**

O presente artigo analisa e discute a utilização de uma das leis da Gestalt do Objeto denominada Proximidade e como essa lei é utilizada no desenvolvimento da vinheta de abertura da série televisiva do canal Netflix chamada 3%. O artigo explora a definição e a teoria da Gestalt do Objeto, examina a lei intitulada Proximidade e segue com a apresentação do modelo classificado como vinheta de abertura de séries televisivas. Após a apresentação, discursa sobre a vinheta de abertura da série 3% mostrando como o conceito da produção pôde se valer dos princípios da Gestalt do Objeto como definição da sua estrutura.

**Palavras-chave:** vinheta; audiovisual; gestalt do objeto; proximidade; série.

### **Introdução**

A série 3%, exibida pelo canal de televisão *on demand* Netflix, estreou em 25 de novembro de 2016, sendo que, o seu episódio de estreia também chamado de episódio piloto foi lançado rede Youtube em 2011. A série, que se passa em um futuro incerto, conta a história de um mundo apocalíptico e em plena decadência social e ambiental, mostrado em cenas que recriam cidades brasileiras devastadas, com falta de alimento e estruturas básicas como água, comida, energia, saneamento básico e diversos recursos essenciais para a sobrevivência humana. Nesse ambiente, todo jovem cidadão que completar 20 anos de idade tem o direito de passar por um sistema de avaliação denominado Processo. Nessa avaliação, os jovens que possuírem melhores qualificações e completarem diversas tarefas têm o direito de viver em um lugar chamado Maralto, que é um ambiente longe do chamado Continente, ou seja, em um ilha afastada do costa, onde a vida é abundante e próspera, as pessoas vivem com dignidade e todos os recursos fundamentais para a vida são distribuídos e/ou consumidos de forma consciente e livre. Porém, apenas 3% dos jovens que passam pelo Processo, aprovados nos exames de

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Ficção Seriada, XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestre em Comunicação Contemporânea e Audiovisual pela Universidade Anhembi Morumbi, Pós-Graduado em Design e Bacharel em Publicidade e Propaganda. Graduando em História. Professor de graduação nas áreas de Criação e Comunicação Visual. Publicitário e Designer., email: [sdcustodio@anhembi.br](mailto:sdcustodio@anhembi.br)

aptidão e, merecendo o seu lugar no Maralto, podem viver em melhores condições longe do Continente. No Processo os jovens de 20 anos são submetidos a diversos exames para provarem suas melhores capacidades psíquicas e motoras, contando com diversos jogos e desafios que os levam ao limite de suas percepções sobre o mundo decadente em que vivem. A série conta com um grupo principal de jovens que formam equipes importantes da trama, alguns personagens ficam evidentes em dois grupos distintos, o grupo de pessoas que acreditam na sobrevivência e na vida do Maralto e o grupo que não acredita no Maralto e passa a contradizer a estrutura formal e rígida em que o Processo é conduzido.

Durante a série o espectador é conduzido ao pensamento de pertencimento de grupos distintos, como acontece com os dois grupos que querem ou não participar do Processo e, assim, pertencer ao Maralto. Também são vistos grupos de soldados muito bem padronizados com suas falas e maneiras de intervir na sociedade, nos afazeres e tarefas que acontecem nas dependências do Processo, como também, no próprio Continente. Em 3% existe um grupo de líderes de todo o procedimento, são pessoas com um nível de educação e conhecimento diferente dos demais, tornando-os privilegiados com a capacidade de comandar a sociedade da maneira que acharem melhor, dentro e fora do Processo. Um outro grupo é formado por pessoas que passaram no Processo e vivem no Maralto, nesse grupo, as pessoas têm semblante tranquilo, vivem em paz e harmonia, estão sempre serenos, felizes e utilizam tom de voz constantemente suave. No chamado Continente são percebidos dois outros grupos muito parecidos na condição de viverem na decadência das cidades, porém, um desses grupos é formado por pessoas pobres, sujas, sem condição de vida digna, dependentes das decisões dos líderes do Maralto. Ainda no Continente, um segundo grupo é mostrado nas mesmas condições das pessoas comuns, porém, eles exercem um papel mais ativo contra o Processo, formam uma resistência que deseja derrubar o sistema imposto para salvar todos os outros cidadãos que vivem nas cidades. Nos episódios que duram em média 30 minutos, a trama mostra a vida de todos os grupos, evidenciando os principais atributos e dificuldades entre eles, traçando um paralelo entre suas vidas e o enredo da série.

O texto desse artigo faz parte de um conjunto de artigos sobre como a Gestalt do Objeto é aplicada em vinhetas de aberturas de séries televisivas, anteriormente passando pelas leis da Pregnância na série Luke Cage, a lei da Continuidade em *The Walking Dead*,

a Unidade em *Lost* e Fechamento em *Under the Dome*. Esse artigo faz uma abordagem específica sobre o uso da proximidade como aplicação do conceito de grupo existente na história de 3%, analisando a abertura da série e a sua relação com a teoria da Gestalt do Objeto através da Lei da Proximidade, passando pela definição do que é uma vinheta de abertura de série, a explicação da Gestalt do Objeto e suas leis, se atendo ao conceito de Proximidade e como essa mistura de elementos se mostra presente na abertura de 60 segundos da série 3%.

**Figura 01** - Poster de Divulgação da série 3%.



Fonte: Elo 7. Disponível em: <<https://www.elo7.com.br/poster-30x40-3/dp/A933D9>>  
Acesso em 04/07/2018.

### **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.

A segunda 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 em profundidade o fundamento ou lei denominada Proximidade.

A **Pregnância** é considerada a principal lei da Gestalt do Objeto, essa lei 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.

**Figura 02** – Pregnância em anúncios publicitários.



Fonte: Render Blog. Disponível em: <<http://blog.render.com.br/design/aumente-a-compreensao-de-seu-trabalho-com-a-gestalt>>. Acesso em 05/07/2018.

O fundamento ou lei da **Segregação** define a percepção através da desigualdade dos estímulos visuais como cor e forma, gerando uma espécie de hierarquia visual. A partir dessa hierarquia é possível identificar a sequência e a ordem da leitura das imagens.

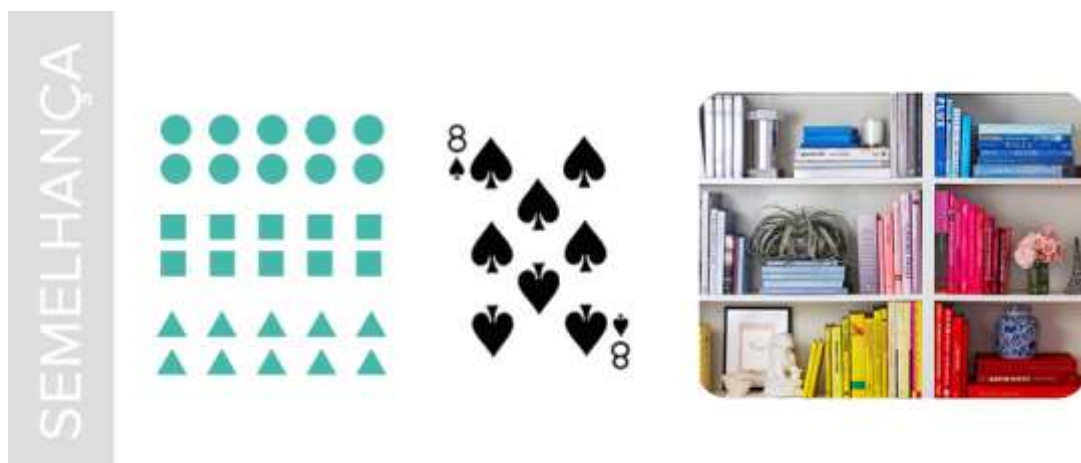
**Figura 03** - Imagens com segregação visual.



Fonte: Render Blog. Disponível em: <<http://blog.render.com.br/design/aumente-a-compreensao-de-seu-trabalho-com-a-gestalt>>. Acesso em 05/07/2018.

A lei da **Semelhança** é entendida pela utilização de imagens e elementos apresentados com as mesmas características visuais como cor e forma. Geralmente são agrupados para que possam ser percebidos em um único raciocínio.

**Figura 04** - Imagens elementos estéticos semelhantes.



Fonte: Render Blog. Disponível em: <<http://blog.render.com.br/design/aumente-a-compreensao-de-seu-trabalho-com-a-gestalt>>. Acesso em 05/07/2018.

A **Unificação** de diversos objetos ou imagens são percebidos em um único objeto ou informação visual. A unificação mostra que vários elementos visualmente próximos formam uma única ideia. Dessa forma, eles se completam e mostram uma única figura.

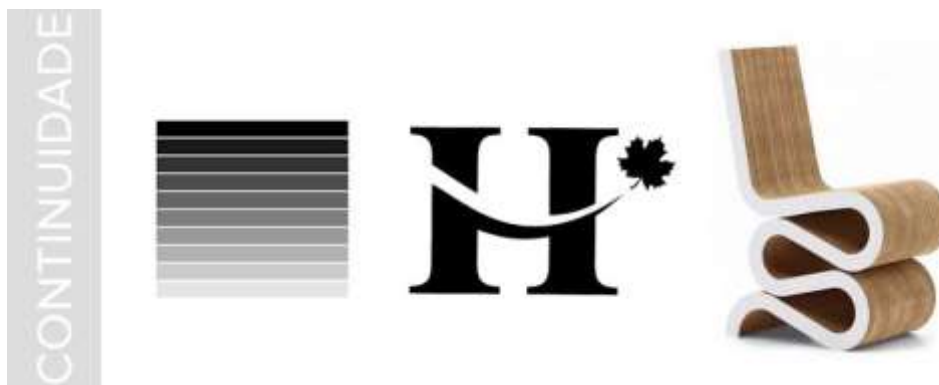
**Figura 05** - Imagens elementos unificados.



Fonte: Render Blog. Disponível em: <<http://blog.render.com.br/design/aumente-a-compreensao-de-seu-trabalho-com-a-gestalt>>. Acesso em 05/07/2018.

A lei da **Continuidade** é provocada 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.

**Figura 06** - Imagens formadas através da Continuidade.



Fonte: Render Blog. Disponível em: <<http://blog.render.com.br/design/aumente-a-compreensao-de-seu-trabalho-com-a-gestalt>>. Acesso em 05/07/2018.

O **Fechamento** também é chamado de clausura. Essa lei da Gestalt do Objeto é percebida 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.

**Figura 07** - Imagens formadas através do Fechamento.



Fonte: Render Blog. Disponível em: <<http://blog.render.com.br/design/aumente-a-compreensao-de-seu-trabalho-com-a-gestalt>>. Acesso em 05/07/2018.

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.

**Figura 08** - Imagens formadas através do Unidade.



Fonte: Render Blog. Disponível em: <<http://blog.render.com.br/design/aumente-a-compreensao-de-seu-trabalho-com-a-gestalt>>. Acesso em 05/07/2018.

A **Proximidade**, objeto de estudo do presente artigo, 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.

**Figura 09** - Imagens elementos de proximidade visual.



Fonte: Render Blog. Disponível em: <<http://blog.render.com.br/design/aumente-a-compreensao-de-seu-trabalho-com-a-gestalt>>. Acesso em 05/07/2018.

### **Definição de Vinheta de Abertura**

As vinhetas são uma subcategoria dos videoclipes com objetivos muito mais específicos e indeterminados. Servem em sua grande maioria 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, com o propósito de transmitir uma mensagem de forma objetiva, utilizando o máximo de expressão visual para concluir a mensagem. Existem, por exemplo, vinhetas que indicam uma abertura de um programa televisivo sem que seja oficialmente parte da abertura, tendo outra variação específica para a própria abertura oficial, ou pode ser apenas um trecho com o tempo muito reduzido para despertar a atenção de um público



---

sobre um programa sendo também parte da abertura através de pequenos chamarizes televisivos.

A duração de uma vinheta dependerá exclusivamente do propósito ou objetivo e do contrato de inserção na programação de um canal de televisão ou em qualquer outro veículo existindo variações na quantidade de informações que são necessárias para construir e se completar uma determinada informação. Para que seja completa, 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 das vinhetas 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.

Fazendo uma análise mais ampla de uma vinheta de abertura, ela acompanha os diversos movimentos do próprio público consumidor, por isso as séries ganham, a todo instante, diversas variações para que sejam apreciadas pelo público e aproximem-se de seus interesses, suas mudanças podem ser sutis e percebidas mais brandamente ou mais profundas e intensas. Aparentemente há uma aceitação coletiva que nivela o seriado e a arte, nivelando também todos que assistem as séries, todos são passíveis de crítica porque todos as compreendem em igualdade a categoria ou gênero de série, além disso, essa convenção é capaz de criar produtos e novas demandas muito diferenciados ainda que dentro do mesmo gênero.

Não diferente desse conceito, as vinhetas fazem parte de uma convenção que as tornam padronizadas esteticamente, por mais diferenciadas que sejam em suas formas visuais e recursos, o fato de serem produzidas por diversas produtoras diferentes prova que são aceitas dentro de seus grupos de interesse, no caso da série de televisão 3%, o gênero de drama de ficção científica.

## A Lei da Proximidade na Abertura da Série 3%

Foram observadas e analisadas sete sequências, conforme figuras abaixo:

**Figura 10** – Frame de Abertura da Série. **Figura 11** – Frame de Abertura da Série.



Fonte: Netflix Brasil. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KRle8J7iIoE>>

Acesso em 04/07/2018.

Na figura 10 podem ser vistos dois agrupamentos diferentes e de complexidades distintas. O primeiro agrupamento é uma sequência de retângulos verticais compondo o fundo inteiro da tela, esse agrupamento é formado por cores análogas aos tons avermelhados e alaranjados com diferentes espessuras, dessa forma, o plano de fundo cria uma atmosfera dinâmica, com vibração, onde alguns retângulos de cor esverdeada criam um contraponto importante através do padrão de cor complementar, o que faz a imagem ser mais vibrante.

O segundo agrupamento de Proximidade, presente na mesma tela, são silhuetas de duas pessoas ligeiramente alinhadas à esquerda da figura. Embora seja um grupo com poucos elementos, possui uma força visual bem acentuada devido a grande área em que está inserido. O padrão de cor com pouca saturação cria um contraste com o plano de fundo, observa-se que esse contraste, que é feito pela cor, também é feito pela quantidade diferenciada de elementos. Nesse recorte da vinheta existem duas representações sendo uma pelo dinamismo do plano de fundo, representando a população que vive no Continente, empolgadas e agitadas por saberem que podem ser as escolhidas no Processo. Essa representação é volumosa, cheia de elementos diversos, como são as pessoas que vivem nas cidades, porém, embora essas pessoas sejam diferentes, se parecem muito no visual das roupas. As vestimentas possuem coloração avermelhada e alaranjada, padrões de marrom e verdes escuros sujos e desgastados.

Observando a figura 11 é possível identificar 04 padrões com proximidades em diferentes níveis, a começar pelo plano de fundo, representando também a população comum habitante do Continente, recriando os mesmos elementos estéticos percebidos na figura 10, com os mesmos padrões visuais. Em um nível abaixo estão alguns círculos bem centralizados na imagem, feitos com um padrão em tons de cinza, criando um agrupamento por Fechamento apontando os elementos centrais, esse fechamento visual evidencia um terceiro grupo muito parecido com o da figura 10, ou seja, um grupo formado por silhuetas de pessoas em um mesmo tom de cinza escuro, representando também as pessoas que possivelmente serão selecionadas pelo Processo.

Em último nível é possível ver um grupo de linhas entrelaçadas com traços curvos brancos. Essas linhas formam uma sequência bem organizada através de arcos que tocam os círculos cinzas analisado. Aproveitando o conceito de Pregnância da Gestalt do Objeto, a imagem vista na figura 11 se assemelha a um olho humano, observando os candidatos do Processo, como se estivesse escolhendo os melhores candidatos e os separando das demais pessoas.

**Figura 12** – Frame de Abertura da Série.



**Figura 13** – Frame de Abertura da Série.



Fonte: Netflix Brasil. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KRle8J7iIoE>>

Acesso em 04/07/2018.

A figura 12 é composta pela lei da Proximidade mais visível, com menos complexidade. O plano de fundo é composto por uma textura de grande quantidade de pessoas em um mesmo local, dessa forma, observa-se a massa de pessoas em tonalidades acinzentadas fazendo uma referência aos tons escuros dos grupos observados nas figuras 10 e 11, que é a representação dos possíveis candidatos a serem submetidos aos exames do Processo. Vemos em destaque uma marcação composta por dois semicírculos em cores avermelhadas. Nesse pequeno grupo, embora formado por apenas dois elementos, existe

também a Proximidade da Gestalt do Objeto por ser percebido em relevância de contraste com o plano de fundo.

Na figura 13 o agrupamento formado é muito mais definido que nos grupos apresentados nas figuras anteriores, nessa imagem se dá por elementos de formas irregulares, de coloração diferenciada e tamanhos distintos. Mesmo diferentes, os elementos possuem um tipo de coloração menos saturada, contornados por um fio branco bem evidente. Durante o curto espaço de tempo dessa sequência, as figuras são agrupadas fisicamente em movimentação central, criando uma nova forma quadrada muito bem definida. Essa figura representa um dos desafios propostos no Processo, a montagem de uma forma através de pequenas peças diferentes, seguindo também um sistema de cores que aponta para o padrão proposto para as pessoas que vivem no Continente, assim, pode-se dizer que o desafio proposto por essa figura é direcionado à pessoas diferentes.

**Figura 14** – Frame de Abertura da Série. **Figura 15** – Frame de Abertura da Série.



Fonte: Netflix Brasil. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KRle8J7iIoE>>

Acesso em 04/07/2018.

Na visualização da figura 14 a Proximidade da Gestalt do Objeto foi criada no conceito representativo da identidade digital das pessoas. Na imagem, a digital é mostrada através da palma de uma mão em meio a um grupo de linhas paralelas como se fossem as linhas da própria digital humana. A cor é azulada e diferenciada dos outros padrões de cores pois trata-se da análise online de digitais feita por equipamento de leitura durante o Processo, essa leitura faz a seleção e a separação dos jovens candidatos aptos a seguirem com os exames adicionais.

A imagem que a figura 15 mostra é uma fragmentação digital ocasionada por um tipo de acontecimento específico na série 3%. Essa fragmentação é composta por quadrados e retângulos em diferentes tamanhos, distribuídos na tela inteira, variando de

posição e intensidade. Ao assistir a abertura observa-se um filtro final com três únicos fragmentos, representando uma seleção diferente da escolha feita pelo Processo, nesse caso, a filtragem aponta para uma dissidência, como os jovens inconformados com as decisões do Maralto decidindo roubar e manipular dados importantes dos computadores do Processo. Esse padrão também segue a regra de cor estabelecida pela figura 14, com tonalidades em azul, representando dados digitais.

**Figura 16** – Frame de Abertura da Série (0:46s).



Fonte: Netflix Brasil. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KRle8J7iIoE>>  
Acesso em 04/07/2018.

A última análise, observada na figura 16, acontece no final da vinheta de abertura de 3% e faz um fechamento com uma grande seleção de jovens, observados por um casal. O agrupamento de duas pessoas, assim como visto na figura 01, aponta para o casal fundador do Maralto, pioneiros e criadores do Processo. A figura 16 mostra a representação do casal analisando e fazendo uma reverência de chegada aos jovens, destacando alguns poucos aprovados durante os exames de admissão ao Maralto. Assim como na figura 10, é possível ver dois grupos de Proximidade, sendo o plano de fundo em maior destaque por preencher a tela inteira e o segundo, um pouco menor, mostrado pela silhueta do casal, ambos em tonalidades neutras acinzentadas, padronizadas e sem o vigor colorido das multidões existentes nas cidades.

## Considerações Finais

Entender o funcionamento dos grupos de pessoas na série 3% conduz o telespectador ao raciocínio de pertencimento social e ao sentimento de segurança dentro

da sociedade decadente apresentada em cada episódio, ao mesmo tempo, leva o espectador ao desejo de ver cada personagem que protagoniza série a conseguir um lugar de melhor posição social, sem a compreensão diferenciada desses grupos a série não teria o mesmo ideal e perderia a dimensão de coexistência e de pertencimento.

A abertura de 3% traz uma reflexão estética dentro de um imaginário narrativo de sessenta segundos, apresentando sucintamente a história através de um referencial que aponta para a identificação dos diversos grupos coexistentes, onde cada grupo pertence a um nível dentro da hierarquia social apresentada. A importância de entender como tais grupos se comportam e como interagem uns com os outros se faz importante o suficiente para que sejam identificados visualmente, para isso, a Gestalt do Objeto entra como um recurso de ambientação estética, através da utilização dos próprios personagens, onde são percebidos agrupamentos por interesses e objetivos, sendo a Lei da Proximidade a ferramenta de apontamento e segregação perceptiva que auxilia o espectador a diferenciar cada participante e, principalmente, inserí-los em grau de importância dentro da narrativa.

## 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.
- 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.



---

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.

NETFLIX BRASIL. **Vinheta de Abertura de 3%**. Disponível em:  
<<https://www.youtube.com/watch?v=KRle8J7iIoE>> Acesso em 04/07/2018.

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.

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.

THG. **Série 3% (3 Por Cento) - Ep. piloto completo em HD**. Disponível em: <  
<https://www.youtube.com/watch?v=WSxpRWOBr1I>> Acesso em 04/07/2018.

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.