

A ASCENSÃO DO PROTAGONISMO FEMININO NA NARRATIVA FUTURISTA DA VINHETA DE ABERTURA DA SÉRIE *WESTWORLD*¹

Sandro PAVÃO², (UAM)³

RESUMO

O trabalho tem o propósito de apresentar como a narrativa de abertura da série de streaming *Westworld* expressa em sua composição audiovisual a ascensão e o protagonismo da mulher. O texto explora a definição de vinheta dentro do gênero audiovisual e discursa sobre sua construção objetiva na criação da narrativa que prepara o espectador para os acontecimentos da própria história da série. Aborda conceitos a respeito da imagem, delimitando-se aos conceitos de planos, cenas, cores, formas, texturas, elementos, movimentos e utilização da música, fundamentando os aspectos gerais da imagem na compreensão da mensagem e como os recursos estéticos empregados especificamente na abertura da série estimula a percepção do público para a figura feminina como principal elemento da história futurista. Os principais autores do projeto são: Arlindo Machado, Michel Marie, Laurent Ullier, José Carlos Aronchi Souza, Anne Goliot-Lété, André Gaudreault e Francis Vanoye os quais abordam temáticas relacionadas as análises estéticas e as narrativas das imagens e filmes sendo fotografia, TV e cinema.

Palavras-chave: vinheta; audiovisual; mulher; feminismo; série.

¹ Trabalho apresentado no Grupo Temático 03 - Sociedade: Política e Mobilização da Sociedade. III Encontro Virtual ABCiber 2022 em 28/06/22.

² Mestre em Comunicação Audiovisual Contemporânea; Pós-graduado em Design, Produção e Tecnologias Gráficas; Pós-graduado em Gestão Cultural: Cultura, Desenvolvimento e Mercado; Graduado em Publicidade e Propaganda; Graduando em História. Professor Tempo Integral na área de Comunicação e Artes da Universidade Anhembi Morumbi; Professor Nível III em Ensino Superior. Experiência em Ensino Superior e Pós-graduação desde 2003. Integrante do grupo Pulsa, projeto de música autoral em São Paulo. Email: sandropavao@anhembi.br.

³ Universidade Anhembi Morumbi, SP.

INTRODUÇÃO

Westworld é uma série televisiva americana do gênero ficção científica futurista, criada Jonathan Nolan e Lisa Joy, com início da primeira temporada em outubro de 2016 pela HBO – Home Box Office, emissora também americana e de propriedade da Warner Bros. Discovery. A série foi inspirada no filme do mesmo nome estreado em 1973 seguido de uma continuação denominada *Futureworld*, esta em 1976, que conta a história de um parque de diversões futurista onde as pessoas têm a oportunidade de viver em uma simulação temática do velho oeste americano onde todas as pessoas que trabalham no parque são andróides sintéticos chamados de anfitriões. Na simulação realística as pessoas comuns se inscrevem, pagam e participam de uma rotina tipicamente do período do oeste selvagem ou faroeste, porém possuem algumas limitações e liberdades em relação a interação com os anfitriões em diferentes níveis, dependendo do personagem que um andróide está encarregado.

A narrativa apresenta uma sequência de acontecimentos exclusivamente inclinada ao machismo, com todos os requintes de um ambiente de faroeste com suas fazendas, saloons, xerife, bandidos, prostitutas e donzelas. Todos os acontecimentos se refazem a cada chegada de novos públicos pagantes em um looping cibernético em que cada um dos anfitriões é refeito fisicamente, caso tenham sofrido violência física, ou têm seus sistemas de memórias reprogramados para se repetirem infinitas vezes nas mesmas cenas e acontecimentos. Muitos dos episódios se passam no saloon onde a grande maioria são homens bebendo e se divertindo as custas de trilha sonora de piano e mulheres servindo-se as suas luxúrias, ou acontecem em prostíbulos, onde a posição feminina se iguala na submissão e objetificação feminina.

Os fatos se repetem até que os próprios seres robóticos humanóides começam a desenvolver consciência sobre os seus loopings de realidade e passam a questionar suas condições de submissão para os seres humanos, esses episódios de consciência surgem inicialmente através de duas personagens principais da série, sendo a primeira uma anfitriã tida como donzela de intocável pureza chamada Dolores, que tem uma vida sem pecados e é incapaz de atribuir violência física ou verbal em suas atitudes. Dolores é a

anfitriã cibernética mais antiga do parque temático tendo uma história marcada por incontáveis estrupos e mortes em seu looping, porém, sem qualquer tipo de reação por ser programada justamente para tais acontecimentos, impossibilitada de qualquer tipo de defesa. Porém, Dolores passa por um despertar de consciência cibernética após algumas sessões de terapia, passando então a duvidar da sua natureza de submissão. De outro lado, a série apresenta Maeve, uma anfitriã prostituta que mesmo durante o seu looping de acontecimentos acaba percebendo sozinha a sua tortura psicológica e física, além da lembrança de uma possível filha que desperta em sua programação uma sequência de questionamentos sobre sua verdadeira realidade.

Figura 01 – Dolores Abernathy.



Figura 02 – Maeve Millay.



Fonte: Aplicativo de Streaming da HBO. Disponível em: <<https://www.hbomax.com/br/pt>>
Acesso em 05/07/2022.

As narrativas contidas nas vinhetas de aberturas ressaltam exatamente a mesma sequência de percepção das protagonistas contidas na série, onde cada uma das aberturas mostra essa ascensão através de sequências de imagens com as mesmas características da conscientização e da atitude em que as duas anfitriãs são colocadas. Os elementos estéticos das cenas que conduzem a ideia do protagonismo das personagens se mostram através da sequência das cenas, padrões, texturas, cores, velocidade das cenas e outros elementos abordados no trabalho.

Figura 03 – Logotipo de Abertura da série *Westworld*.



Fonte: Site da HBO. Disponível em: <
https://www.hbomax.com/br/pt/series/urn:hbo:series:GV7xwpQNK8MJfPwEAAAG_>.
Acesso em 10/07/2022.

VINHETA DE ABERTURA

As produções visuais andam lado a lado com a evolução da própria sociedade no que se refere aos avanços da tecnologia que propiciam melhores técnicas, além de produzirem uma demanda semelhante a uma espécie de necessidade, principalmente de públicos mais jovens. O ser humano produziu em sua história moderna diversas maneiras de expressão através dos recursos visuais que vão desde a própria escrita, passando pelas artes como pintura e escultura até as atuais instalações audiovisuais atuais e todos esses recursos estimulam as pessoas a se interessarem por produções cada vez mais atualizadas principalmente das produções digitais como é o caso das aberturas de programas televisivos e séries online. As vinhetas são uma subcategoria dos videoclipes com objetivos muito mais específicos e indeterminados. Servem para a divulgação de uma mensagem comercial, como acontecem com as assinaturas publicitárias que informam aos seus clientes os atributos e recursos de uma marca ou serviço através de uma vinheta corporativa. Existem vinhetas que indicam uma abertura de um programa televisivo sem que seja oficialmente parte da abertura, mas também

pode ser a própria abertura do programa em questão. A duração de uma vinheta dependerá exclusivamente do contrato de inserção na programação de um canal e da quantidade de informações que são necessárias para construir a mensagem, que na sua grande maioria se destina ao mercado de consumo publicitário.

As aberturas de programas em geral são chamadas de vinhetas ou vinhetas de abertura, significando que fazem parte exclusiva de cada programa, como acontece com as séries audiovisuais, cada vinheta propõe então um estímulo visual em conformidade com a narrativa dessas séries e se propõem a construir uma atmosfera de preparo para os acontecimentos das tramas. Nem todas as vinhetas de abertura necessariamente precisam ou explicam a narrativa da sua série, mas é de senso comum que pelo menos façam parte da estética do gênero da série de referência e que tragam elementos estéticos semelhantes, sendo esses elementos cores, texturas, formas, personagens ou sonoridades.

Cada uma das 03 vinhetas analisadas possui uma sequência de imagens características divididas em partes a saber:

1. Nível do Plano

1.1. Profundidade de Campo

Zona de nitidez de objetos de acordo com o foco da câmera, conforme os objetos estão mais próximos do foco principal se tornam mais nítidos e são percebidos tantos detalhes quanto forem necessários serem exibidos. A profundidade de campo é a relação da abertura do diafragma no caso de câmeras fotográficas ou íris no caso de câmeras de vídeo e a proximidade ou distanciamento da câmera com o objeto.

1.2. Iluminação e Cor

O processo de iluminação e colorização das cenas de uma vinheta vai depender do conceito e intenção do projeto da vinheta. No caso da análise fílmica proposta no texto, serão apresentados as relações técnicas de cor e luz como proposta de estrutura.

1.3. Foco

É o ponto central de nitidez que uma câmera revela na captação da imagem de um objeto. O foco se dá pelo melhor enquadramento em relação a melhor iluminação do ponto observado e do objeto principal da cena.

1.4. Enquadramento de Câmera

Área captada pela câmera que é visível ao telespectador dependendo dos limites laterais da captação, entendendo como limites o superior, inferior e limites laterais.

1.5. Planos

Parte de um filme rodado sem interrupção, independente do tempo do trecho, limitado pelo enquadramento de cena, fixo ou em movimento.

1.6. Ângulos

Tipo de enquadramento ou posicionamento da câmera para captação de imagens onde o ponto de observação é variável dependendo do interesse pelo objeto em questão.

1.7. Movimento de Câmera

Quando a câmera se desloca em movimentos que podem variar para a captação de uma cena damos o nome de movimento de câmera.

2. Nível de Sequência

2.1. Cenário

Composição de objetos e elementos reais ou virtuais que fazem parte da cena, no caso de vinhetas, também faz parte do cenário os efeitos, iluminação, texturas, tipografia e demais elementos que compõem o vídeo.

2.2. Efeitos

Qualquer técnica utilizada na produção de uma vinheta normalmente para enriquecer ou construir cenas que não são possíveis de serem produzidas pela edição convencional de vídeo.

2.3. Fenômenos Sonoros

Utilização de áudio nas cenas de uma vinheta as vezes com o objetivo de dar ritmo, as vezes apenas como elemento integrante da vinheta como músicas ou ruídos.

3. Nível de Filme

3.1. Atitude Estética

Consciência visível de persuasão afetiva da imagem independente da realidade em que se encontre, que no caso das vinhetas, é a representação do padrão audiovisual de *Westworld* numa representação simbólica da série.

3.2. Clareza Audiovisual

As vinhetas possuem um maior ou menor nível de percepção das suas estruturas de produção, o que não determina necessariamente uma melhor compreensão da mensagem, apenas são mais visíveis as partes que constroem as cenas.

3.3. Montagem

Ordem e sequência dos planos de uma vinheta, pode ser pensado durante o desenvolvimento ou na pós-produção das vinhetas. Basicamente dois tipos de montagem estão presentes nas vinhetas, a montagem narrativa e a montagem expressiva. A montagem narrativa consiste em reunir cenas de um vídeo numa sequência lógica de compreensão ordenada em começo, meio e fim, sendo assim simples a compreensão cronológica e espacial com a finalidade de contar uma pequena história, são pequenas partes que somam-se e fazem parte do encadeamento principal da vinheta.

A montagem expressiva é a aquela que apresentam as cenas através de justaposições de planos para a exibição mais objetiva e direta, esse tipo de montagem é mais forte visualmente pelo ritmo dos recortes de cenas e tem a finalidade de apresentar um sentimento ou ideia final diferente da montagem narrativa em que as passagens resultam numa ideia, a montagem expressiva é a ideia final.

ANÁLISE DAS VINHETAS

As vinhetas de abertura de *Westworld* apresentam um padrão específico e muito definido, caracterizando-se pelos mesmos elementos de análise nas três produções e com poucas variações, mantendo uma unidade visual estética sólida. Os segmentos são suaves e seguem com transições leves, formando um cenário mais uniforme e ambientado em uma única composição principal. Durante toda o visual soma-se uma composição sonora temática criada por Ramin Djawadi também de igual sua suavidade, acompanhada expressivamente por um piano visualmente tocado por uma mão cibernética. A profundidade de campo ressalta a nitidez dos elementos gráficos através da execução integral realizada em 3D e computação gráfica com uma montagem em que uma pequena narrativa conta rapidamente uma pequena história de apresentação subjetiva. O tempo parece passar mais devagar através dos efeitos de produção com foco nos detalhes da construção física e conceitual dos elementos em alta resolução. A iluminação é traz sempre a tona um único objeto ou ideia, sem mostrar detalhes de profundidade ou elementos secundários. As sequências apresentam sempre movimentos em detrimento das imagens estáticas, todos os movimentos são evidenciados com fades de transição para acompanhamento da trilha sonora. Percebe-se um padrão cromático quase unicamente composto por tons de cinza, havendo apenas uma alteração para a coloração vermelha na terceira vinheta e em todas as cenas a transição entre os tons claros e escuros são suavizadas e de pouca intensidade de contraste ou saturação. Há enquadramentos centralizados e muitos closes acompanhados de enquadramentos com vista geral também de forma centralizada e emprestando dramatização e clareza visual.

VINHETA DE WESTWORLD – 1ª TEMPORADA

Durante a primeira temporada da série as protagonistas são inseridas na trama através da submissão, sendo levadas ao patamar de serem humilhadas em determinadas situações, porém, a condição em que são expostas faz parte justamente da ideia de ascensão das personagens dentro do despertar da consciência de seus sistemas de inteligência artificial. Essa condição evolui muito rapidamente logo nos primeiros episódios, como também a diminuição do poder de controle masculino.

Abaixo foram separados sete frames que fazem parte da 1ª temporada e em quatro deles são percebidas as relações separadas entre homens e mulheres, observando-se ainda a mulher dentro das condições de submissão citadas no texto. Na figura 04, um cavalo corre como se estivesse desgovernado, sem ninguém para conduzi-lo, como se algo estivesse acontecendo sem controle ou sem ser percebido, essa relação com a série se constrói quando as personagens principais fazem suas atividades programadas sem contestamento. As figura 05 e 07 apresenta trechos da abertura em que exibem o homem em posição dominadora sobre a mulher, evidenciando o início da história com as suas construções de gêneros advindas dos estereótipos de filmes de faroeste existentes, assim como a mesma dominação e controle mostrada na figura 06 através de mãos masculinas protagonizando a trilha sonora. Já na figura 08 é possível ver uma mulher machucada, com semblante de raiva e descontentamento, criando uma referência direta com o momento da série em que as protagonistas se vêem em desacordo com suas condições de dominadas e submissas, por final, a figura 09 faz um contraponto já com a mulher conduzindo o mesmo cavalo que estava em disparada no início da abertura, demonstrando a tomada de controle, conforme imagem masculina aprisionada mostrada na figura 10 e possível reviravolta da temporada.

Figura 04 – Frame de Abertura.



Figura 05 – Frame de Abertura.



Fonte: Youtube – Canal da HBO. Disponível em: <<https://www.youtube.com/c/HBOBrasil>>
Acesso em 10/07/2022.

Figura 06 – Frame de Abertura.

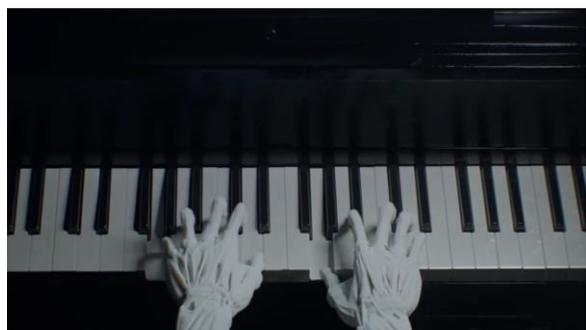


Figura 07 – Frame de Abertura.



Fonte: Youtube – Canal da HBO. Disponível em: <<https://www.youtube.com/c/HBOBrasil>>
Acesso em 10/07/2022.

Figura 08 – Frame de Abertura.

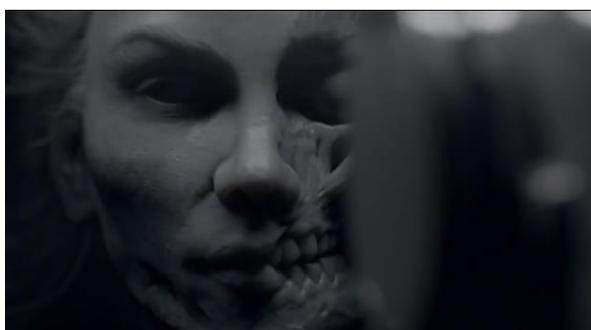
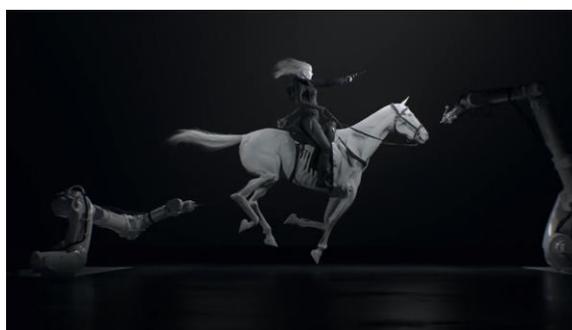


Figura 09 – Frame de Abertura.



Fonte: Youtube – Canal da HBO. Disponível em: <<https://www.youtube.com/c/HBOBrasil>>
Acesso em 10/07/2022.

Figura 10 – Frame de Abertura.



Fonte: Youtube – Canal da HBO. Disponível em: <<https://www.youtube.com/c/HBOBrasil>>
Acesso em 10/07/2022.

VINHETA DE WESTWORLD – 2ª TEMPORADA

A temporada seguinte é uma transição de poder e controle que sai das mãos dos homens e traz a mulher como personagem que questiona, contesta e realinha o rumo da trama. Embora seja uma temporada de mudanças, as mulheres obtêm o apoio de vários homens, trazendo uma importante orientação de igualdade e apoio entre os gêneros.

Abaixo foram analisados sete frames que fazem parte da sequência de abertura da 2ª temporada. Nessa abertura a questão do descontrole passa a ser masculina, isso se mostra na figura 11 onde o búfalo corre sem ter ninguém no controle, sendo o búfalo um que remete à figura masculina. A disseminação do feminismo se mostra já na figura de número 12 com sequência na figura 13, com a mulher escolhendo exatamente o que quer para a sua vida, escolhendo ser mãe ou escolhendo se produzir ou não conforme figuras 14 e 16. Essa escolha agora é única e exclusivamente da mulher e não mais do homem como mostrado na primeira temporada. O homem na segunda temporada está em decadência, simbolizado na figura 15 com o búfalo em queda. Na última cena, porém, é possível ver que a mulher ainda possui uma série de desafios a serem enfrentados, a temporada propõe esses desafios durante os episódios, levando a uma nova estrutura entre os personagens da terceira temporada.

Figura 11 – Frame de Abertura.



Fonte: Youtube – Canal da HBO. Disponível em: <<https://www.youtube.com/c/HBOBrasil>>
Acesso em 10/07/2022.

Figura 12 – Frame de Abertura.



Figura 13 – Frame de Abertura.



Fonte: Youtube – Canal da HBO. Disponível em: <<https://www.youtube.com/c/HBOBrasil>>
Acesso em 10/07/2022.

Figura 14 – Frame de Abertura.



Figura 15 – Frame de Abertura.



Fonte: Youtube – Canal da HBO. Disponível em: <<https://www.youtube.com/c/HBOBrasil>>
Acesso em 10/07/2022.

Figura 16 – Frame de Abertura.



Figura 17 – Frame de Abertura.



Fonte: Youtube – Canal da HBO. Disponível em: <<https://www.youtube.com/c/HBOBrasil>>
Acesso em 10/07/2022.

VINHETA DE WESTWORLD – 3ª TEMPORADA

Na sequência de análise da abertura da terceira temporada, foram separadas sete frames a começar pela subida feminina demonstrada na figura 18. A mulher nesse trecho está em fase de enfrentamento de obstáculos durante a temporada e começa já na busca das soluções possíveis capazes de transformá-las em personagens centrais, se ajudam e precisam da união com outras mulheres, veja frames na figuras 19 e 20, uma mulher apoiando a outra, conduzindo a trama, entendendo a melhor forma de resolver os problemas, sendo elas agora as detentoras das decisões. Dessa forma, a libertação se faz na figura 21, com a imagem da mão de uma mulher saindo da água, que era o símbolo de sufocamento. Toda essa liberdade nas decisões, toda a condução dos acontecimentos agora protagonizado pelas mulheres está em crescimento, proliferando e engajamento outras mulheres através de todo o mundo, como mostrado nas figuras 22 e 23, resultando dessa forma, conforme figura 24, em se colocarem em lugar de destaque diante do mundo anteriormente dominado pelo homem.

Figura 18 – Frame de Abertura.



Figura 19 – Frame de Abertura.



Fonte: Youtube – Canal da HBO. Disponível em: <<https://www.youtube.com/c/HBOBrasil>>
Acesso em 10/07/2022.

Figura 20 – Frame de Abertura.



Figura 21 – Frame de Abertura.



Fonte: Youtube – Canal da HBO. Disponível em: <<https://www.youtube.com/c/HBOBrasil>>
Acesso em 10/07/2022.

Figura 22 – Frame de Abertura.



Figura 23 – Frame de Abertura.



Fonte: Youtube – Canal da HBO. Disponível em: <<https://www.youtube.com/c/HBOBrasil>>
Acesso em 10/07/2022.

Figura 24 – Frame de Abertura.



Fonte: Youtube – Canal da HBO. Disponível em: <<https://www.youtube.com/c/HBOBrasil>>
Acesso em 10/07/2022.

METODOLOGIA

A metodologia proposta se baseou em estudo exploratório qualitativo de referencial bibliográfico sob a perspectiva de observação e análise das técnicas de construção das narrativas fílmicas aplicadas em vinhetas de aberturas. A análise explora trechos de sequência das três primeiras vinhetas da série *Westworld* respectivamente apresentadas em 2016 (O Labirinto), 2018 (A Porta) e 2020 (O Novo Mundo), com abordagem de elementos fílmicos necessários para explicar a existência do feminismo protagonizado nas vinhetas. O estudo tem o objetivo de explorar as bases da construção de narrativas: plano, cena, música, formas, texturas e tempo.

RESULTADO E DISCUSSÃO

O levantamento teórico bibliográfico contido no trabalho apresenta um estudo das técnicas que estruturam as narrativas como plano, cena, sequência, tempo, cores, formas e todos os elementos da análise das aberturas propostas no texto encontram lugar na discussão dos gêneros audiovisuais disponíveis nos aplicativos de séries e produtos audiovisuais. As observações dos recursos visuais reforçam o quanto as narrativas são importantes estímulos para diferentes percepções da mensagem em níveis distintos, que vão do entretenimento às discussões sociais, e que uma produção audiovisual pode

emprestar força a essas discussões. A identidade da mulher é valorizada através das representações estéticas e dos elementos de composição audiovisual das vinhetas de *Westworld*, assim como, abrem espaço para novos tipos de produções.

CONCLUSÃO

A proposta de analisar o protagonismo feminino nas três primeiras vinhetas de abertura da série se fez necessária por acender mais uma luz na importante discussão da inserção e da valorização da mulher em diferentes ambientes, no caso do trabalho, no ambiente de streaming de séries mundiais. Todo discurso cultural onde questões sociais ligadas as minorias, classes sociais, compreensões étnicas e desigualdades sociais através de olhares midiáticos são de extrema importância para o desenvolvimento de uma sociedade igualitária. As cenas, enquadramentos, cores, tempo e demais análises feitas nas três vinhetas de abertura criam uma narrativa de abertura preparatória para a temática sobre a relevância feminina que ocorre em todos os episódios da série. O estudo levanta uma questão importante sobre a consciência tanto artificial proposta na produção quanto da consciência sobre a importância das mulheres conquistarem espaços em séries, filmes, novelas e demais trabalhos audiovisuais não somente nas aberturas, mas nas próprias narrativas onde são discutidos assuntos em total igualdade entre os gêneros, muito mais do que precedentes, muito mais do que participações, mas o protagonismo igualitário, importante para a conscientização e evolução de toda a sociedade.

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.
- BOURDIEU, Pierre. A dominação masculina. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2007.
- 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.
- GAUDREAULT, André. A Narrativa Cinematográfica. Brasília: Universidade de Brasília, 2009.
- 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.
- MAYER, Carolina. O Protagonismo Feminino Proativo nas Narrativas Audiovisuais de Ficção Científica. Disponível em: <
https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/24753/1/CarolinaAiresMayer_DISSERT.pdf>
Acesso em 02/05/2022.
- MENDES, Mônica; SIQUEIRA, Denise. Protagonismo Feminino em Animação: gênero, corpo e suas representações na indústria do audiovisual. Disponível em: <
<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2018/resumos/R13-0778-1.pdf>> Acesso em 02/05/2022.
- MESQUITA, Francisco. Comunicação Visual, Design e Publicidade. Lisboa: Formalpress, 2015.
- MUNARI, Bruno. Design e Comunicação Visual. São Paulo: Martins Fontes, 2001.



III Encontro Virtual – São Paulo, SP – 27 e 28 de junho de 2022

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/aumente-a-compreensao-de-seu-trabalho-com-a-gestalt/>> Acesso em 02/05/2022.

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.