



A multimodalidade em cartazes do filme Batman – O Cavaleiro das Trevas Ressurge na perspectiva da Gramática do Design Visual¹

Davi dos Santos PEREIRA²
Veronice MASTELLA³
Universidade de Cruz Alta, Cruz Alta, RS

RESUMO

O artigo busca estabelecer uma discussão sobre a construção de sentidos em textos de caráter multimodal, ou seja, textos que apresentem elementos imagéticos e verbais. Partindo da perspectiva da Gramática do Design Visual de Kress e van Leeuwen (2006), intenta-se compreender o uso que a indústria cinematográfica faz de outros gêneros – no caso do artigo o gênero cartaz promocional – para mobilizar o público em torno do produto em questão, o filme. Através da desconstrução e análise de cada elemento presente nos textos imagéticos de três cartazes do filme Batman – O Cavaleiro das Trevas Ressurge, procura-se entender de que maneira os produtores do filme exploram os elementos imagéticos dos cartazes no sentido de dialogar com a história contada no longa-metragem do diretor Christopher Nolan.

PALAVRAS-CHAVE: Linguagem; Multimodalidade; Semiótica

INTRODUÇÃO

Vivemos em uma sociedade cada vez mais visual, marcada pela consolidação da televisão e do cinema. Entretanto, o advento da internet proporcionou novas maneiras de expressividade e comunicação, impulsionadas pelo processo de convergência das mídias (JENKIS, 2009), aqui entendida como a articulação entre diferentes linguagens midiáticas.

Nesse sentido, é recorrente a utilização de diferentes modalidades semióticas nas construções textuais. Com o surgimento de novas mídias e tecnologias da informação, que proporcionam múltiplas possibilidades de representações, se faz necessário propor reflexões acerca dos processos e produtos comunicacionais que articulam diferentes linguagens e construções de significados.

Nesse sentido, o cinema vem se constituindo como um exemplo de destaque nessa construção multimodal. Nos filmes, as sequências de imagens têm papel fundamental da construção da narrativa. No cinema, o verbal e o não-verbal se

1 Trabalho apresentado no Intercom Júnior IJ 08 – Estudos Interdisciplinares de Comunicação do XV Congresso de Ciências da Comunicação da Região Sul realizado de 8 a 10 de maio de 2014.

2 Acadêmico do sétimo período de Jornalismo da Universidade de Cruz Alta. E-mail: davipereira1993@gmail.com

3 Orientadora do trabalho. Docente do curso de Jornalismo da Universidade de Cruz Alta, doutoranda em Estudos Linguísticos no PPGL-UFSM. E-mail: veromastella@hotmail.com



complementam na produção de significados. A imagem é o fator preponderante nesse gênero. Entretanto, fazer cinema atualmente pressupõe articular diferentes setores e mídias de linguagens distintas para a promoção e mobilização em torno do produto. Campanhas de marketing e publicidade lançam mão de *trailers* promocionais, materiais em sites e revistas especializadas e cartazes promocionais. Estes materiais usam códigos semióticos distintos que convergem para um significado maior, proposto pelo produto principal, o filme.

Assim, o objetivo do presente trabalho é refletir acerca da multimodalidade a partir de três cartazes promocionais do filme *Batman – O Cavaleiro das Trevas Ressurge* (*The Dark Knight Rises*, 2011), o terceiro e último da trilogia dirigida pelo cineasta norte-americano Christopher Nolan. O artigo adota a perspectiva da Gramática do Design Visual proposta por Kress e van Leeuwen (1996; 2006), a fim de, a partir de uma desconstrução e análise dos elementos que constroem o texto imagético, compreender como cada elemento contribui para transmitir os significados e ideias propostos pelo filme.

Gramática do Design Visual

Em *Reading Images – The grammar of visual design*, os teóricos Gunther Kress e Theo van Leeuwen (2006) discutem e propõem novos postulados no desafio de compreender a construção dos múltiplos significados a partir da linguagem imagética, seja individualmente ou articulada com a linguagem verbal. Os autores identificam ao longo dos anos um movimento do verbal para o visual no cenário das representações: o mundo representado nas novas mídias, que tem como base o visual, é diferente do mundo representado nas páginas impressas de quarenta anos atrás. O mundo de hoje oferece muitos recursos para compreender e construir significados, pois as novas mídias possibilitam múltiplas formas de representação da realidade (p. 31-32).

Com as inúmeras possibilidades de construção de significados através do uso de diferentes sistemas semióticos disponíveis, torna-se evidente o fenômeno da multimodalidade.

Logo, sem dúvida, os textos têm se tornado altamente multimodais por utilizarem uma variedade de modos de comunicação – linguagem escrita, oral, visual e etc. ao mesmo tempo. A onipresença do som, imagem, filme através da TV, o computador e a internet contribui para enfatizar a importância de se focar em outros modos semióticos além da linguagem verbal em uso (SANTOS, 2010, p 7).



Para compreender a proposta da Gramática do Design Visual (GDV) de Kress e van Leeuwen, é preciso considerar os pressupostos estabelecidos por M.A.K Halliday para o desenvolvimento de sua Gramática Sistêmico-Funcional. A ideia de Kress e Van Leeuwen é a adaptação dos pressupostos de da GSF para a análise de imagens (NOVELLINO, 2007, p 50).

A GSF, proposta por Halliday e Matthiesen (2004) estuda as diferentes funções sociais exercidas pela língua, na qual os indivíduos constroem significados através das funções e possibilidades de relações disponíveis em um sistema linguístico. Estas funções estão relacionadas à organização do contexto. São três funções: a) ideacional: representação das experiências de mundo interior e exterior; b) interpessoal: expressão das interações sociais; e c) textual: a estrutura e o formato do texto.

Kress e Van Leeuwen (2006, p. 2) entendem que as imagens articulam composições visuais e, tal como a linguagem verbal, constituem formas de representação, negociação de identidades e relações sociais, bem como a mensagem. Para os autores, as escolhas no modo de expressão da mensagem são escolhas de significados, que por sua vez pertencem à cultura. A mesma ideia expressa linguisticamente terá outros significados quando expressa imagetivamente, pois enquanto a comunicação verbal se utiliza de expressões e classes de palavras, a comunicação visual se utiliza de elementos imagéticos para construir significações.

Nessa perspectiva, considera-se que a linguagem verbal e a linguagem visual/imagética são formadas por códigos semióticos distintos. Kress e van Leuween partem dos postulados de Halliday acerca das “metafunções” da linguagem para compreender a construção de significados na comunicação visual, pois compreendem como aplicável a todos os modos semióticos:

In order to function as a full system of communication, the visual, like all semiotic modes, has to serve several representational and communicational requirements. We have adopted the theoretical notion of 'metafunction' from the work of Michael Halliday for this purpose. The three metafunctions which he posits are the ideational, the interpersonal and the textual. In the form in which we gloss them here they apply to all semiotic modes, and are not specific to speech or writing (KRESS;VAN LEWEEN, 2006, p 41).

No sentido de atender às características específicas dos códigos semióticos visuais, os autores elaboram uma denominação diferenciada para os significados ideacionais, interpessoais e textuais da linguagem imagética.



Na linguagem visual, são os significados **representacionais**, **interacionais** e **composicionais** que se articulam numa relação multimodal, revelando experiências, ideologias, visões de mundo, proximidade entre imagem e leitor, a construção dos participantes da imagem, as cores, os gestos, etc. Todos esses elementos podem ser revelados a partir de uma análise das escolhas feitas para representar determinada realidade. Cada um destes significados possuem características distintas que se complementam na significação de uma imagem. A explanação dos significados a seguir está baseada nos pressupostos de Kress e Van Leeuwen (2006).

Significados representacionais

Os significados representacionais podem ser identificados e organizados a partir de duas estruturas. A primeira estrutura, a narrativa, representa uma ação, em que os vetores saem dos próprios participantes, isso quando eles não são o próprio vetor, indicando um processo/ação em andamento. O participante que predomina a ação é determinado pela relação dele com o tamanho, o posicionamento, relação com o segundo plano, cor e foco.

A segunda estrutura, a conceitual, representa a essência dos participantes, construída através de três tipos de processos: classificacional, analítico e simbólico. No processo classificacional não há vetores e os participantes são classificados de acordo com suas relações: há sempre um subordinado e um subordinador. No processo analítico, a relação entre participantes é representada entre parte e todo: o portador é o todo e as outras partes, os atributos possessivos. Já o processo simbólico se refere ao significado ou a essência do participante, o que ele é. Distingue-se o portador, que é o participante significado, e o atributivo simbólico, que é o participante que representa o significado. Há de considerar também o sugestivo simbólico, quando uma imagem sugere algo, não necessariamente o significado literal do participante.

Significados interacionais

Os significados interacionais estabelecem os tipos de relação entre observador e observado. A primeira relação é a de contato, que estabelece maior ou menor relação com o leitor a partir do olhar que sugere demanda ou oferecimento. Na demanda, o participante representado olha diretamente para o leitor. No oferecimento, o olhar é indireto.



A segunda relação, de distância ou afinidade social, dependerá do tipo de enquadramento: plano fechado (cabeça e ombros), plano médio (até os joelhos) e plano aberto (corpo inteiro). Já a relação de ponto de vista considera o ângulo em que o participante representado foi retratado, se de forma objetiva ou subjetiva. O ponto de vista proposto pelo produtor da imagem pode revelar uma relação entre participante representado e participante interativo de superioridade, inferioridade ou igualdade.

Significados composicionais

Relacionados aos valores da informação: considera se os elementos estão centralizados ou à margem, vertical ou horizontalmente, à direita ou à esquerda. Os elementos da esquerda são considerados como Dado, pois já são conhecidos; os da direita são chamados Novo, pois são informações novas. Também relacionados à composição dos elementos na Moldura e a Saliência –cor, contraste, tamanho, foco, relação com o primeiro plano.

O contexto de análise

Batman – O Cavaleiro das Trevas Ressurge (*The Dark Knight Rises*, 2012) é o filme que fecha a trilogia cinematográfica do herói Batman, dirigida pelo norte-americano Christopher Nolan, que ainda conta com os filmes **Batman Begins** (2006) e **Batman – O Cavaleiro das Trevas** (*The Dark Knight*, 2008). A trilogia consiste adaptação cinematográfica de Christopher Nolan ao personagem popularmente conhecido das histórias em quadrinhos da editora americana DC Comics. As histórias de Batman surgiram no final dos anos de 1930. Batman é a identidade secreta de Bruce Wayne, um bilionário que na infância testemunhou a morte dos pais. Isso fez com que, no futuro, ele viajasse pelo mundo a fim de compreender a mente criminosa e estudar as mais diversas artes marciais. O empresário criou um uniforme baseado no seu maior medo: o morcego. O morcego faz referência ao desejo do personagem de que os criminosos compartilhem do mesmo temor. Bruce torna-se então um vigilante mascarado que luta contra o crime pelas ruas de Gotham City, cidade fictícia.

A história do herói já foi adaptada dos quadrinhos para as telas em diversas ocasiões. Entretanto, Christopher Nolan procurou trabalhar uma nova visão do herói, trazendo ao público a intenção de retratar o Batman como um símbolo. Em entrevista ao site *Film Comment*, Nolan, ao comentar sobre o final de *Batman – O Cavaleiro das Trevas Ressurge*, deixa claro a intenção por trás da criação do universo do herói na



trilogia: “A natureza aberta do final é simplesmente uma ideia muito importante que queríamos colocar no filme, que é o símbolo de Batman. Ele pode ser qualquer um e isso era muito importante para nós” (NOLAN, 2012)⁴.

Entendemos que é importante estabelecer uma concepção básica de símbolo no sentido de uma melhor compreensão de como a simbologia é explorada nos cartazes promocionais de Batman – O Cavaleiro das Trevas Ressurge:

Um símbolo é uma representação, mas não uma reprodução. Enquanto uma reprodução implica igualdade, um símbolo é capaz de evocar a concepção do objeto que ele representa devido, por exemplo, a características em comum, como é o caso da aliança, símbolo do casamento, ou dos pratos de uma balança, símbolo da ideia de justiça (RIBEIRO, 2010, p. 47).

Considerando esses pressupostos básicos, compreende-se que a construção da simbologia de Batman passa primeiramente pela convencionalização do(s) elemento(s) que o representa para os fãs ou conhecedores da história do personagem. A principal representação de Batman é o ícone em formato de morcego uma vez que não se trata da reprodução de um morcego, mas de um signo, convencionalizado como a representação do personagem Batman. Outra relação simbólica está no título pelo qual o personagem é conhecido, o “Cavaleiro das Trevas”, que tem sua origem a partir de suas características principais: um vigilante anônimo que usa da força física e outros recursos para combater o crime enquanto a cidade dorme.

Nesse sentido, o diretor Christopher Nolan e os produtores do filme, procuram explorar a perspectiva simbólica do personagem, desde a concepção do roteiro, até as peças de divulgação. Com exceção de *Batman Begins*, os demais filmes da trilogia não ostentam em seus títulos originais a palavra Batman, mas explora-se a convenção de que ele é o Cavaleiro das Trevas e que seu ícone é o morcego, portanto, na visão dos produtores, não é preciso apresentar o personagem, que já é conhecido do público.

Análise

A análise dos cartazes promocionais de Batman – O Cavaleiro das Trevas Ressurge busca estabelecer de que forma essa visão dos produtores é construída, através da observação das relações multimodais e da composição dos elementos visuais nos

4 A entrevista completa (em inglês) encontra-se no endereço: <http://filmcomment.com/article/cinematic-faith-christopher-nolan-scott-foundas>. Trecho retirado da matéria *Christopher Nolan fala sobre o final de Batman-O Cavaleiro das Trevas Ressurge* publicada em novembro de 2012, pela jornalista Natália Bridi. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/liga-da-justica/cinema/christopher-nolan-fala-sobre-final-de-batman-o-cavaleiro-das-trevas-ressurge/#.UpY9s9JDvOV>

cartazes. Além disso, a análise procura traçar um paralelo entre o enredo do filme e as representações que se estabelecem nos cartazes.



Figura 1

A figura 1 traz dois participantes representados, um pé calçando uma bota feminina, sobre uma *shuriken* – tradicional arma japonesa de arremesso – em formato de morcego. Destaca-se na parte inferior do cartaz lábios marcados por batom e duas letras X. A construção é multimodal, pois também há o nome do filme estampado: *The Dark Knight Rises*.

Uma perspectiva representacional aponta para uma representação conceitual, onde os participantes são retratados em sua essência. Os participantes representados (PR's) aqui estão cumprindo um papel de representantes: do ponto de vista analítico, os objetos são parte de um todo e não representam no sentido literal. O pé calçando uma bota feminina é parte do corpo de uma mulher, que não está totalmente representada no cartaz. A *shuriken* em formato de morcego sugere que a arma pertença personagem principal, Batman⁵.

Nessa perspectiva, pode-se inferir que se estabelece visualmente uma metonímia, em que os PR's representam outra coisa, que não está retratada literalmente,

5 É possível considerar também como um processo classificacional, pois a arma é parte de um conjunto maior, o arsenal do personagem.

mas é possível fazer uma associação entre eles. Nesse sentido, um processo simbólico se estabelece: define-se aqui os portadores, que são uma pessoa do sexo feminino – que no filme é a Mulher-Gato – e o personagem principal, Batman. Ambos os portadores não estão necessariamente presentes na cena – a Mulher-Gato está presente, mas é mostrada subjetivamente – e os PR's são sugestivos simbólicos, pois sugerem ao observador algo além do sentido literal, não a bota e a *shuriken*, mas a Mulher-Gato e Batman. A proximidade da *shuriken*/ícone de Batman do título ao pé do cartaz, sugere uma relação multimodal, em que ambas as informações se complementam – o nome do filme, somado ao símbolo de Batman, informa ao leitor do que o cartaz trata.

Nesse sentido, cumpre lançar um olhar sobre a função composicional, no sentido de compreender as relações que se estabelecem entre os PR's e, assim, capturar de forma mais eficiente a ideia sugerida pelo produtor do cartaz. O que se coloca em evidência é a superioridade da PR feminina (Mulher-Gato), na relação com o PR personagem principal (Batman), pois ela está pisando sobre a arma de Batman. Observando as saliências propostas na imagem, considera-se aqui a sobreposição dos PR's: além de um estar acima do outro, o pé da Mulher-Gato é maior que a *shuriken* de Batman, ocupando a maior parte do espaço do cartaz. Os participantes representados/elementos visuais, estão acima do título, numa relação ideal real, em que os elementos visuais dão uma ideia geral da mensagem e os elementos textuais, que estão abaixo, trazem os detalhes da mensagem.

Outra saliência – tão importante na composição da imagem quanto a primeira – é o contraste entre as cores predominante no cartaz, preto e cinza e o vermelho da marca de batom, ao pé do cartaz. O vermelho, cor viva, chama a atenção do olhar ao pé do cartaz, onde está exposto também o título do filme, revelando o posicionamento estratégico. A própria marca de batom pode ser considerada um sugestivo simbólico, uma representação do beijo de uma mulher. A cor vermelha, que numa perspectiva cultural pode representar o amor, o erotismo: “cor da atração e da sedução se materializa nos lábios vermelhos” (PEREZ; FARINA; BASTOS, 2006, p. 99). A marca dos lábios vermelhos interfere no predomínio da cor preta do cartaz, que culturalmente representa o sombrio, a escuridão (*idem*, 2006, p. 98), como é tradicionalmente retratado o mundo do personagem Batman, por isso também é denominado o “Cavaleiro das Trevas”, um herói que enfrenta seus inimigos durante a noite.

A composição e a relação entre os elementos representados buscam revelar parte importante do enredo de *The Dark Knight Rises*: A bota de couro preta pertence à

personagem Selina Kyle, mais conhecida como a Mulher-Gato. Selina não é necessariamente uma vilã, mas passa a maior parte do tempo trapaceando e subjugando o personagem Bruce Wayne/Batman, como sugere a figura 1, quando pisa na arma/símbolo do protagonista. O batom vermelho revela a natureza sedutora da personagem, que, no final, conquista o amor do homem-morcego. Mas não é somente Selina a única personagem feminina que traz problemas para Batman. Bruce Wayne também se envolve emocionalmente com Thalia Al Gul – filha do vilão Ra's Al Gul (morto no primeiro filme da trilogia) – que, usando como falsa identidade o nome de Miranda Tate, tem um romance com Bruce Wayne/Batman. Por sua vez, Bruce entrega a ela o controle de sua empresa. Thalia engana-o e se revela como a verdadeira vilã por trás de toda a trama, com a motivação de vingar a morte do pai.

A chuva e o tempo ruim exposto no cartaz também não podem passar despercebidos: infere-se que, subjetivamente indicam que em O Cavaleiro das Trevas Ressurge as coisas não serão nada boas para o protagonista. E não é somente Selina e Thalia que subjuga Batman, como revela a figura 2:



Figura 2

A figura 2 traz dois participantes representados, um literalmente humano, de costas para o observador, se afastando do participante representado que está em primeiro plano, a máscara quebrada de Batman, que não é humana, mas possui traços

humanos (olhos e nariz). Na parte de cima do cartaz o dizer: *The legend ends*, em tradução livre para o português: A lenda termina. Abaixo, o título do filme.

Do ponto de vista representacional, um olhar mais detalhado revela um processo narrativo: o posicionamento do PR maior sugere que ele está caminhando na direção oposta à máscara em pedaços, como se ele próprio a tivesse quebrado. Da sua perna direita percebe-se um leve vetor, que sugere um movimento. A máscara quebrada, por sua vez, aqui funciona como um sugestivo simbólico, pois também representa o Batman, que não está presente fisicamente, inferindo-se que, na relação parte/todo, a máscara pertence ao personagem, o portador do objeto. É possível afirmar talvez que a máscara é o próprio Batman, uma vez que Bruce Wayne precisa dela para encarnar seu alter-ego. Essa representação, pela situação do objeto, se faz no sentido de sugerir ao leitor uma decadência do personagem, comunicando ao leitor de que aconteceu algo grave com o protagonista.

Do ponto de vista interacional, o primeiro PR não interage de nenhuma maneira com o observador, pois está de costas. Não há afinidade social entre PR e observador, uma vez que ele é retratado em plano aberto. Do ponto de vista composicional, a máscara do Batman está em primeiro plano, revelando-o como o personagem principal, pois lhe confere uma maior saliência e chamando a atenção do observador a situação. O PR está em segundo plano, um tanto desfocado. Assim como no primeiro cartaz, a cor preta-acinzentada também predomina. Cabe aqui destacar que a cor cinza é de forma geral associada afetivamente com conceitos como decadência (PEREZ; FARINA; BASTOS, 2006, p. 98). Ainda no que diz respeito à saliência, por mais que a máscara quebrada de Batman esteja colocada em primeiro plano, o tamanho confere ao outro PR superioridade em relação ao personagem principal.

Outro aspecto importante é a relação multimodal que se estabelece entre texto e imagem: traçando uma linha horizontal no meio do cartaz, o texto escrito, a expressão “A lenda acaba” fica na parte superior, que em termos de valor informacional se coloca como Ideal, dando uma ideia geral da mensagem que o cartaz quer passar. A parte inferior, chamada de Real, é ocupada pela máscara quebrada em primeiro plano e o título do filme que, combinados, detalham a ideia geral, com a informação de que algo aconteceu com o protagonista principal, no caso do elemento visual, e de que história se trata, papel do elemento textual (título do filme). A proximidade dos elementos visuais que representam o Batman do título do filme, assim como no cartaz anterior, também



confere uma interessante relação multimodal, em que o objeto representado complementa o título, informando tratar-se de um filme do personagem Batman.

Na verdade, o participante representado de costas para o observador é Bane, terrorista da chamada Liga das Sombras, que se constitui no principal carrasco do protagonista. O cartaz reproduz parte de uma das cenas mais clássicas de toda trilogia, quando Bane não só vence Batman, mas quebra-lhe o corpo e também e o seu orgulho: Batman é levado para uma prisão onde era impossível fugir. É importante dizer que a história mostra que o herói já estava debilitado, pois Bruce Wayne escolheu, no final do segundo filme da trilogia, abandonar a ideia de ser o Batman. A primeira parte do terceiro filme destaca um Bruce Wayne velho, cansado e com sequelas graves: enfim, um personagem decadente. A derrota para Bane acontece porque ele não estava preparado para voltar ao combate.

A figura de Bane retratada no cartaz revela parte da personalidade do personagem ao longo do filme: Bane não veio para estabelecer nenhuma relação com ninguém e, como bom soldado, somente cumprir com sua missão, que é destruir Gotham City. A cidade em si também é uma protagonista, como sugere o terceiro cartaz:

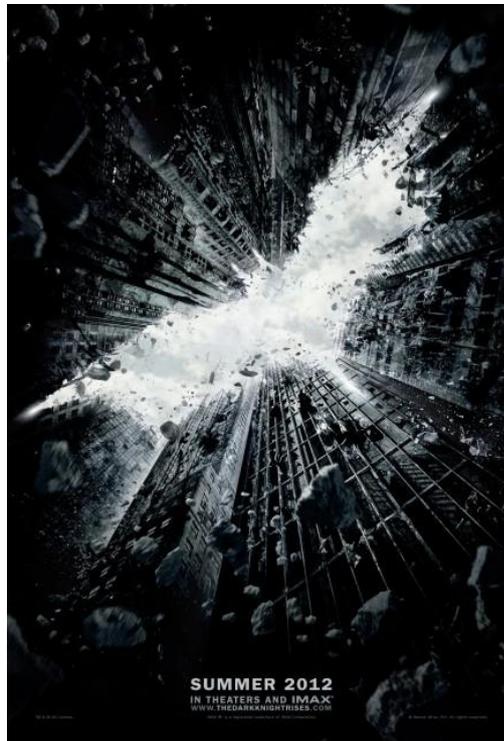


Figura 3

A figura 3 não possui necessariamente um participante representado de maneira física, mas uma série de elementos que, no ponto de vista representacional – e

conceitual, estabelecem um processo simbólico: o contraste entre o topo dos arranha-céus sendo destruídos e a luz do dia forma a figura do morcego, o símbolo do Batman. Trata-se de um sugestivo simbólico, em que a imagem sugere algo não-literal, mas representa uma entidade que não está necessariamente retratada na imagem. Há também de se considerar um processo narrativo, pois, a partir do ângulo retratado, é possível traçar vetores que partem do topo dos prédios, pois as pedras que formam suas estruturas estão caindo em direção ao solo, sugerindo que ali está acontecendo algo – a cidade desmorona.

Na perspectiva composicional, consideramos aqui a perspectiva do valor da informação, mais necessariamente na relação centro - margem. O símbolo está no centro da moldura, sugerindo a informação principal. Percebe-se que o nome do filme não está presente, mas é o símbolo de Batman que sugere tratar-se de um filme do personagem. Considera-se também a perspectiva da interação PR e observador, principalmente no que diz respeito ao ponto de vista. O símbolo de Batman foi retratado em um ângulo subjetivo, de baixo para cima, conferindo-lhe superioridade em relação ao observador.

A cidade retratada é Gotham sofrendo as consequências do domínio de Bane e da Liga das Sombras. O vilão, como parte do seu plano para destruir a cidade, liberta todos os criminosos presos na penitenciária da cidade e no asilo Arkham, para criminosos com problemas psicológicos. Considerando o ângulo em que foi retratado, o símbolo de Batman encontra-se sobre a cidade, sugerindo o personagem como o seu protetor, como alguém que tem poderes suficientes para livrá-la do perigo. Mas o fato da cena retratada no cartaz acontecer durante o dia não é por acaso: diferentemente da tradição dos filmes e histórias do herói, que só sai durante a noite para caçar criminosos, Christopher Nolan mostra um Batman que luta durante o dia para salvar a cidade, por isso a informação principal estar no centro da imagem, apontando ao observador para a luz do dia: Gotham está em perigo e Batman não medirá as consequências para salvá-la, nem que seja lutando durante a luz do dia.

Os arranha-céus que formam o símbolo de Batman em contraste com a luz. Nessa perspectiva, podemos também estabelecer que o cartaz sugere o conceito de Nolan na construção de Batman como um símbolo: Batman é um herói criado por Gotham e sua imagem se funde com a cidade, fazendo com que ele e Gotham, no fundo, seja uma coisa só, pois ele nada mais é do que um bom cidadão da cidade. Como estabelece o próprio diretor da trilogia, Batman pode ser qualquer pessoa, qualquer cidadão de Gotham.



Considerações finais

Os cartazes analisados no presente artigo têm o objetivo de estabelecer uma expectativa no público a respeito do filme, oferecendo elementos da história, compostos visualmente de forma proposital, a fim de causar reações e interagir com o observador. A partir da análise dos cartazes promocionais à luz da Gramática do Design Visual é possível uma melhor compreensão das escolhas dos produtores de textos imagéticos para a construção de sentidos. Os sentidos que se constroem nos cartazes do filme apontam para uma nova maneira de pensar o cinema, onde o produto final é construído por diferentes elementos, com o objetivo de mobilizar o público em torno do trabalho cinematográfico. Identifica-se assim a presença da multimodalidade na construção de significações nas diversas instâncias da produção cultural contemporânea,

REFERÊNCIAS

- FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde, BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Edgard Blücher, 2006).
- HALLIDAY, M. A. K.; MATTHIESSEN, C. **An introduction to functional grammar**. 3rd. ed. London: Edward Arnold, 2004.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. (trad. Suzana Alexandria). 2. Ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- KRESS, G.; van LEEUWEN, T. **Reading Images: The Grammar of Visual Design**. 2nd Ed. London; New York: Routledge, 2006 [1996].
- NOVELINNO, Márcia Olivé. **Fotografias de um livro didático de inglês como língua estrangeira: análise de suas funções e significados**. Rio de Janeiro: PUC – Departamento de Letras, 2007. Disponível em: <http://www.pucsp.br/isfc/proceedings/Artigos%20pdf/18m_novellino_373a403.pdf>
- RIBEIRO, Emílio Soares. Um estudo sobre o símbolo, com base na semiótica de Peirce. *Estudos Semióticos*. Volume 6, número 1. São Paulo, junho de 2010, p.46 a 53. Disponível em: <<http://www.fflch.usp.br/dl/semiotica/es>>
- SANTOS, Zaíra Bomfante dos. As considerações da Gramática do Design Visual para a constituição de textos multimodais. *Revista Transdisciplinar de Letras, Educação e Cultura da UNIGRAN*. Dourados -MS, V2, nº 12, agosto de 2010/fevereiro de 2011. Disponível em: <http://www.unigran.br/interletras/ed_anteriores/n12/ASCONSIDERACOESDAGRAMATICA DODESIGNVISUAL.doc>