Centro Universitário Santo Agostinho

revistafsa

www4.Unifsanet.com.br/revista
Rev. FSA, Teresina, v. 23, n. 10, art. 7, p. 113-133, out. 2026
ISSN Impresso: 1806-6356 ISSN Eletrônico: 2317-2983
http://dx.doi.org/10.12819/2026.23.10.7

Do Riso à Ameaça: A Construção Multimodal do Horror nas Capas da Franquia Terrifier

From Laughter to Threat: The Multimodal Construction of Horror in the Terrifier Film Covers

Tiago Marques Luiz
Doutor em Estudos Literários para Universidade Federal de Uberlândia
Professor da Universidade Federal da Grande Dourados
E-mail: markx2006@gmail.com

Dannielly Dândara Matos Gonçalves
Graduanda em Letras Português para Inglês na Universidade Federal da Grande Dourados
E-mail: magadandara@gmail.com

Endereço: Tiago Marques Luiz
Faculdade de Comunicação artes e Letras – Universidade Federal da Grande Dourados, Rodovia Dourados/Itahum, Km 12, CEP: 79.820-600, Dourados/MS, Brasil.
Endereço: Dannielly Dândara Matos Gonçalves
Faculdade de Comunicação artes e Letras – Universidade Federal da Grande Dourados, Rodovia Dourados/Itahum, Km 12, CEP: 79.820-600, Dourados/MS, Brasil.

Editor-Chefe: Dr. Tonny Kerley de Alencar Rodrigues

Artigo recebido em 16/09/2026. Última versão recebida em 29/09/2026. Aprovado em 30/09/2026.

Avaliado pelo sistema Triple Review: a) Desk Review pelo Editor-Chefe; e b) Double Blind Review (avaliação cega por dois avaliadores da área).

Revisão: Gramatical, Normativa e de Formatação

RESUMO

A construção multimodal do horror nas capas de *Terrifier* (2016), *Terrifier 2* (2022) e *Terrifier 3* (2024) constitui o foco desta investigação, considerando a articulação entre recursos imagéticos, cromáticos, tipográficos e verbais. Fundamentada na Gramática do Design Visual de Kress e van Leeuwen (2006), a análise mobiliza os significados representacional, interativo e composicional. De natureza qualitativa, descritiva e interpretativa, o estudo examina como as três composições constroem Art the Clown como figura recorrente da identidade visual da franquia e estabelecem relações entre a personagem, os demais participantes e o espectador. A análise comparativa considera permanências e transformações na representação da violência, na organização espacial e no emprego das cores. Os resultados evidenciam que a recorrência de Art assegura continuidade visual à franquia, enquanto diferentes configurações multimodais reelaboram, em cada produção, as formas de apresentação da ameaça, da violência e do grotesco.

Palavras-chave: Gramática do Design Visual. Horror. Identidade visual. *Terrifier*.

ABSTRACT

The multimodal construction of horror on the posters of *Terrifier* (2016), *Terrifier 2* (2022), and *Terrifier 3* (2024) is the focus of this study, considering the interplay of visual, chromatic, typographic, and verbal resources. Grounded in Kress and van Leeuwen's (2006) Grammar of Visual Design, the analysis draws on representational, interactive, and compositional meanings. Qualitative, descriptive, and interpretive in nature, the study examines how the three compositions construct Art the Clown as a recurring figure in the franchise's visual identity and establish relationships between the character, other participants, and the viewer. The comparative analysis considers continuities and transformations in the representation of violence, spatial organization, and the use of color. The results show that Art's recurrence ensures visual continuity across the franchise, while different multimodal configurations reshape, in each production, the ways in which threat, violence, and the grotesque are presented.

Keywords: Grammar of Visual Design. Horror. Visual identity. *Terrifier*.

1 INTRODUÇÃO

O horror cinematográfico não se limita à narrativa audiovisual, mas se projeta também sobre os diferentes materiais responsáveis pela apresentação e circulação dos filmes. Cartazes, capas, trailers e peças publicitárias, além de fornecerem informações sobre as produções, selecionam e articulam elementos capazes de antecipar personagens, atmosferas, conflitos e experiências vinculadas às obras. Entre esses materiais, a capa cinematográfica constitui um espaço condensado de produção de sentidos, no qual imagens, cores, palavras, tipografia, enquadramento e disposição espacial atuam conjuntamente. Sua leitura, portanto, ultrapassa a identificação do que está representado e envolve a maneira como esses recursos são selecionados, hierarquizados e relacionados entre si e com o observador.

Compreender a capa como texto multimodal implica reconhecer que a produção de sentidos não se restringe à linguagem verbal. Sob a perspectiva da Semiótica Social, diferentes recursos participam dos processos de representação e comunicação. Kress (2010) considera que modos como escrita, imagem, gesto, música e cor apresentam potencialidades específicas e podem ser articulados em conjuntos multimodais. Nessa perspectiva, verbal e visual não constituem componentes independentes, mas participam conjuntamente da construção da mensagem.

Essa concepção fundamenta a Gramática do Design Visual proposta por Kress e van Leeuwen (2006), que sistematiza os significados visuais nas dimensões representacional, interativa e composicional. Essas dimensões possibilitam examinar como participantes e acontecimentos são representados, como se estabelecem relações entre a imagem e seus observadores e como os diferentes componentes são organizados em uma totalidade visual. No cinema de horror, tais aspectos mostram-se particularmente relevantes, uma vez que escala, olhar, enquadramento, perspectiva, cor e organização espacial podem participar da construção antecipada da ameaça e das relações de proximidade, distanciamento ou poder estabelecidas com o espectador.

A franquia *Terrifier* oferece um corpus produtivo para essa discussão. No recorte adotado, composto pelas capas de *Terrifier* (2016), *Terrifier 2* (2022) e *Terrifier 3* (2024), Art the Clown constitui um elemento recorrente da identidade visual das produções. A figura do palhaço aproxima campos culturalmente relacionados ao riso, ao espetáculo e ao entretenimento de elementos vinculados à ameaça, à violência, à morte e ao grotesco. Essa

tensão não se restringe às narrativas cinematográficas, mas se manifesta nas próprias formas de apresentação visual dos filmes.

Embora Art seja recorrente nas três capas, sua representação não permanece estável. Alterações de escala, enquadramento, posição, contato visual e relação com outros participantes modificam as formas pelas quais sua presença é construída. Paralelamente, cores, elementos gráficos, componentes verbais e referências aos universos circense, recreativo ou festivo assumem diferentes funções. A reunião das três peças em um mesmo corpus permite, desse modo, observar permanências e transformações na constituição da identidade visual da franquia sem pressupor uma evolução linear entre elas.

A análise busca compreender como os recursos visuais e verbais mobilizados nas capas de *Terrifier* (2016), *Terrifier 2* (2022) e *Terrifier 3* (2024) constroem multimodalmente o horror e estabelecem relações entre Art the Clown, os demais participantes representados e o espectador. Para tanto, privilegiam-se os significados representacional, interativo e composicional propostos por Kress e van Leeuwen (2006), considerando também a articulação entre cor, tipografia e linguagem verbal. Mais do que atribuir significados fixos aos elementos presentes nas imagens, interessa compreender as relações estabelecidas entre esses recursos e as funções que assumem em cada composição, observando como a recorrência de Art assegura continuidade à franquia ao mesmo tempo que diferentes configurações multimodais reelaboram visualmente sua construção do horror.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Semiótica Social, multimodalidade e Gramática do Design Visual

A compreensão da linguagem como prática social constitui um dos fundamentos das abordagens contemporâneas da multimodalidade. Na Linguística Sistêmico-Funcional, a linguagem não é concebida como um sistema autônomo de formas, mas como um recurso semiótico relacionado aos contextos em que os sujeitos produzem e negociam significados. Halliday e Matthiessen (2014, p. 31-32) assinalam que a própria arquitetura da linguagem se organiza funcionalmente, de modo que diferentes significados são realizados simultaneamente. É desse princípio que decorre a noção de metafunção, entendida não como uma finalidade externa atribuída à linguagem, mas como um princípio constitutivo de sua organização interna.

Nesse modelo, distinguem-se três metafunções: ideacional, interpessoal e textual. A primeira relaciona-se à construção linguística da experiência; a segunda, às relações estabelecidas entre os participantes da interação; e a terceira, à organização dos significados como mensagens coerentes. Essas dimensões não correspondem a etapas sucessivas, mas operam simultaneamente na produção de sentidos. A linguagem encontra-se, assim, diretamente vinculada ao contexto, sendo descrita por Halliday e Matthiessen (2014, p. 32) em seu "habitat semiótico", no qual as escolhas disponibilizadas pelo sistema são mobilizadas em situações socialmente determinadas.

Essa concepção funcional oferece condições para ampliar a reflexão para além da linguagem verbal. Na Semiótica Social, o interesse desloca-se dos sistemas abstratos de signos para os recursos empregados pelos sujeitos na produção de significados em contextos específicos. Representar pressupõe selecionar: aquilo que se materializa em uma mensagem resulta de escolhas entre possibilidades disponíveis e socialmente constituídas. A produção de sentido passa, portanto, a ser compreendida em relação às práticas sociais, aos participantes envolvidos e às condições em que a comunicação ocorre.

A multimodalidade desenvolve esse princípio ao reconhecer que a comunicação não se realiza necessariamente por um único modo. Kress (2010, p. 27-28) inclui entre os modos a fala, a escrita, a imagem estática e em movimento, o gesto, a música, a ação e a cor. Cada um dispõe de potencialidades próprias e pode assumir diferentes funções no interior de uma mensagem. Por essa razão, a análise multimodal não se limita a identificar os modos presentes em determinado texto, mas procura compreender as relações estabelecidas entre eles e sua contribuição para a produção global de sentidos.

Nesse âmbito, a noção de *affordance* designa as potencialidades e limitações dos diferentes modos na produção dos signos. Para Kress (2010, p. 157-158), essas possibilidades decorrem tanto da materialidade dos recursos quanto dos usos constituídos social e culturalmente. Os modos, portanto, não funcionam como meios intercambiáveis para transmitir um conteúdo previamente estabelecido, pois suas características interferem naquilo que pode ser representado e nas formas de sua materialização. A multimodalidade não corresponde, assim, à simples coexistência de diferentes linguagens, mas às possibilidades específicas de produção de sentidos decorrentes de sua articulação.

Essa articulação conduz à noção de *ensemble* multimodal. Kress (2010, p. 157-159) compreende os textos como conjuntos constituídos por modos selecionados e organizados segundo necessidades comunicativas e possibilidades semióticas. A noção de orquestração evidencia, nesse processo, a interdependência entre os recursos mobilizados. A unidade de um

texto multimodal decorre, portanto, das relações construídas entre seus componentes, e não da existência necessária de um código dominante.

É nesse quadro que Kress e van Leeuwen (2006) sistematizam a Gramática do Design Visual, tomando como ponto de partida a possibilidade de transpor o princípio metafuncional para a comunicação visual. A proposta não pressupõe que as imagens possuam uma gramática idêntica à da língua, mas reconhece a existência de recursos socialmente constituídos e de regularidades por meio dos quais experiências são representadas, relações são estabelecidas e componentes são organizados em conjuntos coerentes. A segunda edição de *Reading Images* concentra-se precisamente nas estruturas do design visual, contemplando recursos como cor, perspectiva, enquadramento e composição.

As metafunções do modelo sistêmico-funcional são reelaboradas, nesse contexto, em três dimensões: significados representacionais, interativos e composicionais. Os primeiros dizem respeito à maneira como participantes, objetos, lugares e acontecimentos são construídos visualmente; os segundos envolvem as relações estabelecidas entre participantes representados, produtores e observadores; e os terceiros correspondem aos recursos responsáveis pela integração dos elementos em uma totalidade significativa. Assim como ocorre com as metafunções linguísticas, essas dimensões funcionam simultaneamente, embora possam ser separadas para fins descritivos e analíticos.

No âmbito representacional, Kress e van Leeuwen (2006, p. 59) distinguem estruturas narrativas e conceituais. As estruturas narrativas representam ações, acontecimentos e processos de mudança e têm no vetor um de seus principais elementos de identificação. O vetor estabelece uma direção visual entre os participantes, podendo ser formado por corpos, membros, instrumentos, linhas diagonais ou outros componentes. O participante do qual parte o vetor desempenha a função de Ator e, quando essa direção alcança outro participante, este pode ocupar a função de Meta, configurando uma estrutura transacional.

As estruturas conceituais, por sua vez, não se organizam prioritariamente pela representação de ações em desenvolvimento. Elas apresentam os participantes em termos de classe, composição, características ou identidades relativamente estáveis. A oposição entre narrativo e conceitual não exige que uma imagem pertença exclusivamente a uma dessas categorias, uma vez que diferentes estruturas podem coexistir em uma mesma composição. A distinção permite, antes, verificar se os participantes são apresentados em relações dinâmicas ou segundo configurações que enfatizam aquilo que são, como se organizam ou quais características os definem.

Os significados interativos deslocam a atenção para as relações construídas entre aquilo que é representado e quem observa a imagem. Um primeiro sistema diz respeito ao contato. Kress e van Leeuwen (2006, p. 117-118) distinguem demanda (*demand*) e oferta (*offer*). Na demanda, o participante dirige o olhar ao observador, estabelecendo uma forma de contato imaginário cuja natureza depende também de expressão facial, gesto e postura. Na oferta, a ausência desse contato apresenta o participante predominantemente como objeto de contemplação ou informação.

Outro recurso interativo é a distância social, realizada pelo enquadramento. Kress e van Leeuwen (2006, p. 124-126) relacionam planos mais próximos ou mais distantes a diferentes graus de proximidade simbólica. O *close-up* tende a construir uma distância pessoal, enquanto enquadramentos progressivamente mais abertos produzem maior afastamento. Não se trata de reproduzir uma relação social efetivamente existente entre participante e observador, mas de construí-la visualmente, fazendo com que aquilo que é representado seja percebido como mais próximo ou distante.

A perspectiva também participa dessas relações. No eixo horizontal, o ângulo frontal tende a produzir maior envolvimento, enquanto o oblíquo favorece o distanciamento. No eixo vertical, estabelecem-se relações simbólicas de poder: a visão superior pode posicionar o observador em condição de maior poder; o nível dos olhos favorece uma relação de igualdade; e a visão inferior tende a conferir maior poder ao participante representado (Kress; van Leeuwen, 2006, p. 143-144). Contato, distância e perspectiva devem, portanto, ser compreendidos de maneira articulada, pois uma composição pode simultaneamente estabelecer contato, aproximar ou afastar participantes e construir relações de igualdade ou assimetria.

A terceira dimensão corresponde aos significados composicionais, responsáveis pela integração dos componentes representacionais e interativos. Kress e van Leeuwen (2006, p. 175-177) organizam essa dimensão a partir de três princípios: valor de informação, saliência e enquadramento. O primeiro relaciona-se à posição ocupada pelos elementos no espaço visual; o segundo, aos diferentes graus de destaque atribuídos a eles; e o terceiro, às formas de conexão ou separação estabelecidas entre os componentes. A composição pode ser compreendida, dessa maneira, como um sistema de relações, e não como simples distribuição de elementos em uma superfície.

O valor de informação pode ser realizado pelas relações esquerda/direita, superior/inferior e centro/margem. Na organização horizontal, Kress e van Leeuwen (2006, p. 179-185) propõem a relação Dado/Novo: a região esquerda tende a comportar aquilo que é

apresentado como conhecido ou tomado como ponto de partida, enquanto a direita pode concentrar a informação apresentada como nova. No eixo vertical, estabelece-se a relação Ideal/Real, em que a região superior pode comportar conteúdos mais generalizados ou idealizados, enquanto a inferior tende a apresentar informações mais concretas ou específicas (Kress; van Leeuwen, 2006, p. 186-187). Essas categorias não correspondem a propriedades intrínsecas dos elementos, mas ao valor assumido por eles em determinada organização composicional.

A relação Centro/Margem constitui outra possibilidade de organização do valor informacional. Em composições centradas, um elemento ocupa a posição nuclear, enquanto outros são distribuídos ao seu redor, podendo assumir funções subordinadas ou dependentes. Essa estrutura pode coexistir com as relações Dado/Novo e Ideal/Real, o que reforça a necessidade de compreender o valor de informação a partir da configuração específica de cada composição, e não pela aplicação automática de categorias espaciais.

A saliência estabelece diferentes graus de destaque e, consequentemente, uma hierarquia de atenção. Segundo Kress e van Leeuwen (2006, p. 210-211), tamanho, primeiro ou segundo plano, contraste tonal ou cromático, nitidez e iluminação, entre outros recursos, podem conferir maior ou menor destaque aos componentes. A saliência resulta da articulação desses fatores e participa da produção de percursos de leitura, orientando a atenção para determinados elementos da composição.

O enquadramento, por sua vez, estabelece graus de conexão ou desconexão. Linhas, espaços vazios, contrastes cromáticos e descontinuidades podem produzir separação, enquanto a ausência dessas demarcações favorece a percepção dos elementos como integrantes de uma mesma unidade. Para Kress e van Leeuwen (2006, p. 176-177), esses recursos contribuem para indicar se os componentes devem ser percebidos como conectados ou separados, articulando posição, hierarquia e pertencimento na organização global da mensagem.

A Gramática do Design Visual não deve, contudo, ser compreendida como um repertório de correspondências fixas entre formas visuais e significados. Suas categorias oferecem instrumentos para descrever escolhas realizadas em sistemas social e culturalmente constituídos, cuja interpretação depende das relações estabelecidas em cada configuração. Por isso, contato, distância, perspectiva, valor de informação, saliência e enquadramento adquirem pertinência na medida em que se articulam entre si e com os demais recursos mobilizados pelo texto multimodal.

Retoma-se, nesse ponto, um princípio central da Semiótica Social: diferentes modos não constituem recipientes neutros para conteúdos previamente definidos. Cada um oferece possibilidades específicas de materialização dos significados e participa, em articulação com os demais, da constituição do *ensemble* multimodal. A perspectiva funcional que parte das metafunções da linguagem e alcança os significados representacionais, interativos e composicionais permite, assim, compreender a comunicação visual como um processo no qual representação, interação e organização se realizam conjuntamente. Esse quadro oferece as bases conceituais para examinar textos visuais sem reduzir sua interpretação à identificação isolada de cores, objetos ou formas, privilegiando as relações pelas quais os diferentes recursos se integram na produção de sentidos.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa caracteriza-se como qualitativa, descritiva e interpretativa, com orientação comparativa. O corpus é constituído pelas capas dos filmes *Terrifier* (2016), *Terrifier 2* (2022) e *Terrifier 3* (2024), tomadas como textos multimodais autônomos para fins analíticos, sem que sua interpretação dependa do exame das respectivas narrativas audiovisuais. A seleção das três peças permite observar diferentes configurações visuais vinculadas a uma mesma franquia, considerando tanto as recorrências quanto as transformações verificadas na organização de seus recursos semióticos.

A delimitação do corpus parte da compreensão de que os textos multimodais se constituem pela articulação de diferentes recursos em uma unidade de sentido. Para Kress (2010, p. 157-159), os modos integram *ensembles* nos quais suas potencialidades são selecionadas e orquestradas de acordo com determinadas necessidades representacionais e comunicativas. Imagem, escrita, cor, tipografia e disposição espacial são, portanto, examinadas de maneira relacional, considerando-se a contribuição de cada recurso para a organização global das peças, e não como componentes independentes.

O procedimento analítico fundamenta-se nas categorias da Gramática do Design Visual de Kress e van Leeuwen (2006), organizadas segundo os significados representacional, interativo e composicional. No plano representacional, observam-se os participantes, suas relações e a ocorrência de estruturas narrativas ou conceituais, incluindo a presença de vetores e, quando pertinentes, as funções de Ator e Meta (Kress; Van Leeuwen, 2006, p. 59). Na dimensão interativa, consideram-se contato, demanda e oferta, distância social e perspectiva, incluindo as relações de envolvimento, distanciamento e poder produzidas pelos ângulos

horizontal e vertical (Kress; Van Leeuwen, 2006, p. 117-118, 124-126, 143-144). No plano composicional, são examinados valor de informação, saliência e enquadramento, abrangendo, quando identificáveis, as relações Dado/Novo, Ideal/Real e Centro/Margem (Kress; Van Leeuwen, 2006, p. 175-177, 210-211).

A essas categorias somam-se cor, escrita e tipografia, consideradas em sua articulação com os demais componentes do conjunto multimodal. As cores não são associadas previamente a significados universais, mas examinadas segundo recorrência, contraste, saturação e distribuição espacial. Os componentes verbais são igualmente observados em sua materialidade visual, levando-se em conta posição, tamanho, disposição e configuração tipográfica. Desse modo, a análise privilegia as relações estabelecidas entre os diferentes recursos, evitando atribuir sentidos isolados ou previamente determinados aos elementos que integram cada composição.

A leitura do corpus desenvolve-se de maneira progressivamente comparativa. Inicialmente, cada capa é examinada em sua configuração representacional, interativa e composicional; na sequência, os resultados são relacionados entre si, de modo a identificar permanências, diferenças e reorganizações dos recursos semióticos ao longo das três peças. As categorias da Gramática do Design Visual são empregadas como instrumentos de descrição e interpretação, e não como um protocolo rígido a ser aplicado indistintamente a todo o corpus. Assim, são mobilizadas conforme sua pertinência em cada composição, permitindo compreender tanto as especificidades das capas quanto as continuidades e transformações que participam da constituição visual da franquia.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

4.1 Do riso à ameaça: a construção multimodal do horror nas capas da franquia *Terrifier*

A análise comparativa considera as três capas como configurações multimodais nas quais os recursos visuais e verbais estabelecem relações específicas em cada composição. Em vez de atribuir significados previamente determinados a cores, objetos, expressões ou posições, interessa observar como participantes, enquadramento, olhar, organização espacial, elementos cromáticos, tipográficos e verbais se articulam na produção de sentidos. As categorias representacional, interativa e composicional são, portanto, mobilizadas de maneira

integrada, de acordo com sua pertinência para cada peça e com as relações que se estabelecem entre elas.

Reunidas na Figura 1, as capas de *Terrifier* (2016), *Terrifier 2* (2022) e *Terrifier 3* (2024) permitem visualizar, de partida, tanto a recorrência de elementos responsáveis por aproximá-las quanto diferenças em suas configurações. Art the Clown constitui o principal elo entre as três peças, embora sua presença seja construída de maneiras distintas quanto à escala, ao enquadramento, à posição, ao contato visual e à relação com os demais participantes. A disposição conjunta das imagens favorece, assim, uma leitura que considera simultaneamente as particularidades de cada capa e as permanências e reconfigurações observáveis no conjunto.

Imagem 1 – Capas dos filmes *Terrifier* (2016), *Terrifier 2* (2022) e *Terrifier 3* (2024)



Na primeira capa, a estrutura representacional caracteriza-se pela concentração em um único participante humano. Art encontra-se sentado, com as pernas cruzadas e as mãos reunidas à frente do corpo, enquanto a poltrona, o piso quadriculado e a parede constituem os principais componentes do ambiente. Não há uma ação transacional claramente estabelecida entre dois participantes, o que reduz a importância de processos narrativos construídos por vetores e acentua uma apresentação relativamente estável da personagem. Considerando a distinção estabelecida por Kress e van Leeuwen (2006, p. 59) entre estruturas narrativas e conceituais, a composição aproxima-se predominantemente da segunda possibilidade: Art é

apresentado menos como agente de uma ação em desenvolvimento do que como figura cuja identidade visual é oferecida à contemplação.

Essa relativa estabilidade corporal não elimina, entretanto, os indícios de violência. As manchas vermelhas presentes nas mãos, na poltrona e em outros pontos da composição introduzem vestígios de uma ação que não é diretamente representada. A capa não mostra o ato violento propriamente dito; apresenta seus possíveis resultados sobre o corpo, o figurino e o ambiente. Forma-se, assim, uma tensão entre a postura aparentemente controlada da personagem e os sinais materiais de violência distribuídos pela imagem. O cruzamento das pernas e a reunião das mãos produzem uma disposição corporal relativamente contida, enquanto os vestígios avermelhados desestabilizam essa aparente imobilidade. A ameaça não depende, nesse caso, de uma ação explicitamente mostrada, mas da associação entre a identidade do participante e os indícios inscritos em sua aparência e no espaço que o circunda.

A centralidade de Art reforça esse processo. Seu corpo ocupa o eixo vertical da composição, enquanto a poltrona estabelece uma estrutura aproximadamente simétrica ao seu redor. Embora a personagem não preencha a maior parte da superfície, sua posição central organiza a distribuição dos demais componentes. Na relação Centro/Margem proposta por Kress e van Leeuwen (2006), o elemento central pode constituir o núcleo informacional em torno do qual os componentes periféricos são organizados. Nesse caso, parede, piso e mobiliário funcionam menos como focos independentes do que como elementos que delimitam e sustentam a apresentação da personagem. A ausência de outros participantes humanos intensifica essa centralização.

O significado interativo introduz uma relação mais complexa. Art apresenta o rosto em direção ao observador e seu olhar pode ser compreendido como uma forma de contato direto. Na terminologia de Kress e van Leeuwen (2006, p. 117-118), essa configuração corresponde à demanda, pois o participante representado dirige o olhar para fora do espaço da representação e estabelece uma relação imaginária com aquele que observa a imagem. A personagem deixa, nesse aspecto, de constituir somente algo a ser visto: sua orientação facial incorpora o espectador à relação visual proposta pela composição.

A distância, entretanto, impede que esse contato seja confundido com extrema proximidade. Art é mostrado de corpo inteiro, e uma parcela considerável do ambiente permanece visível ao seu redor. A escolha aproxima-se, portanto, de uma distância impessoal, considerando a relação estabelecida por Kress e van Leeuwen (2006, p. 124-126) entre tamanho do enquadramento e distância social. Surge daí uma combinação significativa: o contato visual aproxima interativamente Art do observador, enquanto o plano mais aberto

preserva distância espacial. A ameaça é construída sem necessidade de invasão extrema do campo visual. O observador é confrontado pelo olhar, mas permanece situado fora do espaço ocupado pela personagem.

A frontalidade contribui para essa relação. Art e a poltrona estão posicionados aproximadamente de frente, reduzindo a obliquidade e favorecendo o envolvimento. Kress e van Leeuwen (2006, p. 143-144) associam o ângulo frontal a uma relação de maior envolvimento e o oblíquo a graus mais elevados de distanciamento. A combinação entre frontalidade, centralidade e contato visual estabelece uma apresentação direta da personagem, ainda que o plano de corpo inteiro mantenha a separação espacial entre o participante e aquele que o contempla.

No domínio composicional, a capa de *Terrifier* trabalha com uma quantidade relativamente reduzida de informações e uma paleta visual restrita. Preto, cinza e branco predominam no ambiente e no figurino, enquanto o vermelho aparece de maneira seletiva. A economia cromática favorece a saliência dos elementos avermelhados, particularmente do título localizado na região superior. A palavra *Terrifier*, em tipografia irregular e vermelha, constitui um dos componentes de maior destaque da composição. A escrita não funciona apenas como identificação nominal: tamanho, forma, posição e cor conferem-lhe uma materialidade visual que a integra à atmosfera construída pela peça. O vermelho do título encontra correspondências nas manchas presentes no corpo e na poltrona, estabelecendo continuidade cromática entre identidade gráfica e vestígios de violência.

A segunda capa modifica profundamente essa economia visual. Em *Terrifier 2*, o espaço relativamente vazio cede lugar a uma composição saturada, na qual Art assume dimensões muito superiores às dos demais participantes. Sua cabeça e parte do torso dominam a metade superior, enquanto a região inferior reúne uma personagem feminina, estruturas de parque de diversões, fogo, crânios, esqueletos e outros componentes. A transformação mais imediata entre as duas peças ocorre, portanto, tanto na escala da personagem quanto na densidade representacional. Se a primeira capa isola Art, a segunda constrói ao seu redor um universo visual mais amplo.

A diferença também altera o equilíbrio entre estruturas conceituais e narrativas. A figura monumental de Art conserva uma forte dimensão conceitual, pois funciona como presença emblemática que domina a composição. Ao mesmo tempo, a multiplicação de participantes, objetos e direções visuais na parte inferior amplia a dimensão narrativa. O braço erguido à esquerda, por exemplo, produz uma direção acentuada e se articula ao objeto segurado pela personagem; as chamas criam movimentos ascendentes; e a distribuição dos

elementos inferiores estabelece diferentes percursos entre personagens, objetos e cenário. A capa passa, assim, de uma apresentação predominantemente concentrada na identidade de Art para uma composição na qual essa identidade se articula a um conjunto de acontecimentos e potenciais ações.

A escala constitui uma das diferenças mais evidentes. Art deixa de ser apresentado de corpo inteiro e passa a ocupar grande parte da superfície por meio de um enquadramento muito mais próximo. A mudança interfere diretamente na distância social. Enquanto a primeira peça preservava uma distância impessoal, a segunda reduz drasticamente o espaço simbólico entre personagem e observador. A aproximação não resulta somente do tamanho da cabeça: sua centralidade, a frontalidade e o olhar voltado para fora da composição intensificam a relação interativa. A demanda já identificável na primeira capa adquire, portanto, maior força pela associação entre contato e proximidade.

Essa monumentalização produz também uma assimetria interna entre os participantes. A figura de Art apresenta dimensões muito superiores às da personagem situada na região central inferior. Não se trata simplesmente de uma diferença de tamanho decorrente de profundidade espacial, pois a composição utiliza a escala como princípio de hierarquização. A personagem feminina e os elementos do parque encontram-se inseridos em um domínio visual sobre o qual a figura ampliada de Art parece se sobrepor. A saliência decorre da convergência entre tamanho, posição, contraste, iluminação e centralidade, recursos que, conforme Kress e van Leeuwen (2006, p. 210-211), participam da hierarquização perceptiva dos componentes.

A organização vertical permite ainda considerar a relação entre Ideal e Real. Na metade superior, a imagem monumentalizada de Art funciona como uma formulação generalizada da ameaça, enquanto a região inferior concentra manifestações mais concretas de violência e mortalidade: fogo, esqueletos, crânios e outros componentes do cenário. A categoria Ideal não implica, nesse contexto, valorização positiva. Como princípio de valor de informação, refere-se à tendência de a região superior concentrar conteúdos mais generalizados ou emblemáticos, enquanto a inferior pode apresentar informações mais concretas. A distribuição permite, assim, compreender Art como princípio visual dominante, enquanto a zona inferior materializa um universo sobre o qual essa presença se projeta.

O vermelho, relativamente localizado na primeira capa, torna-se muito mais expansivo na segunda. Ele participa do halo luminoso atrás da cabeça de Art, das chamas, de diferentes detalhes da região inferior e da palavra *Terrifier*. A recorrência cromática cria conexões entre áreas espacialmente separadas e contribui para integrar personagem, violência e identidade gráfica. Em vez de assumir que o vermelho possui isoladamente um significado fixo, sua

função pode ser observada pela repetição e pela maneira como atravessa diferentes componentes da composição. A cor passa a funcionar como mecanismo de coesão e saliência, conectando visualmente elementos que pertencem a diferentes níveis representacionais.

A frase “WHO’S LAUGHING NOW?”, posicionada no extremo superior, acrescenta uma dimensão verbal particularmente significativa. O enunciado interrogativo convoca implicitamente um interlocutor e introduz o campo semântico do riso em uma composição dominada por imagens de ameaça, fogo e morte. A pergunta não explica a imagem, mas participa da tensão estabelecida entre a identidade circense de Art e a violência visualmente representada. O riso, tradicionalmente associado ao palhaço e ao entretenimento, é inserido em uma relação na qual sua dimensão lúdica se torna instável. A própria roda-gigante e a inscrição “FUNHOUSE” reforçam a presença do universo do divertimento, mas sua proximidade com chamas, esqueletos e crânios produz uma reorganização desses elementos no interior da composição.

Essa tensão constitui uma diferença relevante em relação à primeira capa. Em *Terrifier*, a comicidade encontra-se sugerida principalmente pela caracterização de Art como palhaço, enquanto a segunda peça expande visual e verbalmente o campo do entretenimento. Ao fazê-lo, porém, não estabelece uma oposição simples entre diversão e horror. Os dois domínios são sobrepostos: o espaço recreativo torna-se parte da paisagem ameaçadora, e o riso é convocado por uma pergunta situada acima de uma personagem cuja expressão visual não produz a expectativa convencional de comicidade. O título proposto para esta análise, “Do riso à ameaça”, encontra nessa articulação uma de suas principais justificativas: o deslocamento não elimina os signos do riso, mas os reinsere em uma configuração que altera sua função.

A terceira capa realiza uma nova transformação. Em *Terrifier 3,* Art deixa de ocupar diretamente o centro como corpo isolado ou figura monumental. A maior parte do campo visual é preenchida pelo rosto de uma mulher, mostrado em enquadramento extremamente próximo. Um de seus olhos permanece completamente visível e aberto, enquanto grande parte do restante do rosto é atravessada por um instrumento cortante. Na superfície refletora desse objeto aparece Art, caracterizado com elementos natalinos. A composição introduz, portanto, uma relação representacional mais complexa entre vítima potencial, instrumento e agente ameaçador.

Diferentemente das duas capas anteriores, nas quais Art constitui o principal participante fisicamente apresentado, a terceira faz sua presença depender de uma representação dentro da representação. Ele é visto por meio do reflexo produzido na

superfície do instrumento. Esse procedimento reduz sua dimensão física na composição, mas não necessariamente sua importância semiótica. Ao contrário, sua imagem passa a ocupar justamente o objeto que estabelece uma linha diagonal sobre o rosto da participante feminina. A personagem ameaçadora é, dessa maneira, incorporada ao próprio instrumento que visualmente separa e encobre partes do rosto.

A diagonal formada pelo objeto adquire relevância representacional e composicional. Ela atravessa a superfície da imagem da esquerda para a direita e estabelece uma direção visual marcada. Diferentemente da relativa estabilidade da primeira capa, a terceira apresenta uma estrutura fortemente dinamizada por essa linha. O instrumento funciona simultaneamente como objeto representado, superfície de reflexão e elemento que organiza a composição. Sua orientação estabelece um percurso entre diferentes zonas da imagem e cria uma separação visual entre partes do rosto feminino.

O enquadramento extremamente próximo modifica novamente a distância social. Se *Terrifier* apresentava Art de corpo inteiro e *Terrifier 2* aproximava seu rosto, *Terrifier 3* desloca essa proximidade máxima para outra participante. O olho, a pele, os lábios e parte dos cabelos ocupam proporções muito superiores às encontradas nas figuras humanas secundárias da capa anterior. A aproximação produz uma intimidade visual que, em vez de ser construída prioritariamente com Art, coloca o observador diante da expressão da participante ameaçada. Há, portanto, uma redistribuição da proximidade: Art permanece fundamental, mas o espaço imediato do observador passa a ser compartilhado com outra figura.

O olho aberto da mulher assume elevada saliência por sua dimensão, nitidez e posição. Sua direção aparenta voltar-se para o observador, criando também uma forma de demanda. Entretanto, a natureza dessa interação difere daquela estabelecida por Art nas capas anteriores. A relação não pode ser determinada apenas pela presença do olhar; como ressaltam Kress e van Leeuwen (2006, p. 117-118), a natureza da demanda depende de outros recursos que acompanham o contato visual. A abertura acentuada do olho, associada à proximidade do instrumento cortante, contribui para construir uma relação marcada pela tensão. O espectador deixa de ser confrontado somente pela figura ameaçadora e passa a ser colocado em proximidade extrema com uma participante situada no campo da ameaça.

A imagem refletida de Art introduz, por sua vez, uma interessante mudança no sistema de contato. Seu rosto não estabelece com a mesma evidência o contato frontal e direto observado anteriormente. A força interativa desloca-se para a mulher, enquanto Art se torna visível através do instrumento. A terceira composição não elimina sua centralidade temática,

mas a produz de maneira indireta. A ameaça passa a ser mediada pela relação entre os participantes e pelo objeto que os conecta visualmente.

Também ocorre uma transformação cromática. A oposição relativamente restrita entre preto, branco, cinza e vermelho da primeira capa havia sido substituída, em *Terrifier 2*, por uma paleta intensamente saturada de vermelhos, laranjas, violetas e azuis. A terceira preserva forte saturação, mas estabelece uma divisão cromática perceptível entre regiões azuladas e avermelhadas. O instrumento recebe reflexos frios e escuros, enquanto a região direita e partes do rosto são atravessadas por tonalidades mais quentes. Essa distribuição não apenas diferencia áreas, mas reforça o caráter fragmentado da composição.

A tipografia também evidencia continuidade e transformação. Nas três peças, o nome *Terrifier* permanece altamente saliente, garantindo reconhecimento verbal da franquia. Sua localização, porém, não é estável. Na primeira capa, aparece na região superior; na segunda e na terceira, desloca-se para a região inferior. A primeira peça permite que o título participe diretamente da zona visual acima da personagem; nas duas sequências, o espaço superior é liberado para outros componentes de maior relevância representacional, enquanto o título passa a funcionar como elemento de fechamento da composição. Essa alteração demonstra que a identidade visual não depende de uma localização invariável da marca verbal, mas de sua permanência articulada a novas organizações espaciais.

A comparação das três peças revela, portanto, uma progressiva transformação na maneira de administrar visualmente a presença de Art. A primeira capa privilegia isolamento, centralidade e distância; a segunda, monumentalidade, saturação e domínio; a terceira, mediação, proximidade e fragmentação. Essa sequência não deve ser entendida como evolução necessária ou aperfeiçoamento formal, mas como três soluções composicionais distintas para a construção de uma personagem recorrente. Art permanece como elemento de continuidade, porém sua centralidade não exige que ocupe sempre a maior superfície da imagem.

Também se modifica a relação entre ameaça e espectador. Na primeira peça, o contato direto de Art é associado a uma distância relativamente ampla. Na segunda, o mesmo participante é aproximado e monumentalizado, intensificando sua presença diante do observador. Na terceira, a proximidade máxima é transferida para a participante feminina, enquanto Art aparece refletido no objeto que invade seu espaço facial. Forma-se, desse modo, um deslocamento de perspectiva: o observador passa da contemplação frontal do agente ameaçador para uma posição visual mais próxima daquela sobre a qual a ameaça incide.

As três capas também demonstram que a identidade visual da franquia se constrói por uma combinação de permanências e variações. O contraste entre preto, branco e vermelho, a recorrência da caracterização de Art, a materialidade gráfica do título e a presença de elementos associados à violência oferecem pontos de continuidade. Em contrapartida, densidade visual, enquadramento, número de participantes, distância social, organização cromática e valor de informação são reconfigurados. A repetição, portanto, não significa imobilidade; a unidade da franquia é preservada justamente em meio à reorganização de seus recursos.

Sob a perspectiva das três dimensões da Gramática do Design Visual, essas transformações tornam-se especialmente perceptíveis. No significado representacional, passa-se de uma configuração concentrada em Art para estruturas progressivamente mais relacionais, culminando na articulação entre mulher, instrumento e imagem refletida. No significado interativo, modificam-se contato e distância, alterando a posição simbolicamente oferecida ao observador. No significado composicional, a relativa austeridade da primeira peça é substituída pela saturação da segunda e pela concentração fragmentária da terceira. Representação, interação e composição não funcionam separadamente: é sua convergência que permite compreender como uma personagem visualmente recorrente pode assumir diferentes formas de presença.

A passagem do riso à ameaça não corresponde, por fim, ao simples abandono da comicidade em favor do horror. A identidade do palhaço permanece reconhecível, assim como referências ao espetáculo e ao entretenimento ganham particular visibilidade na segunda capa e são novamente reconfiguradas pela caracterização natalina presente no reflexo da terceira. O procedimento recorrente consiste antes em deslocar elementos culturalmente associados a outros campos – comicidade, diversão, festividade – para relações visuais dominadas pela ameaça e pela violência. Nesse processo, Art the Clown funciona como ponto de articulação entre universos semânticos distintos. As três capas constroem essa articulação por caminhos diferentes, fazendo da permanência da personagem não uma repetição estática, mas o eixo em torno do qual a franquia reorganiza continuamente sua representação multimodal do horror.

5 CONCLUSÃO

A análise comparativa das capas de *Terrifier* (2016), *Terrifier 2* (2022) e *Terrifier 3* (2024) evidencia que a identidade visual da franquia se constrói pela articulação entre

permanência e transformação. A recorrência de Art the Clown assegura um eixo de continuidade entre as três peças, sem que isso implique a reprodução de uma mesma estrutura visual. Ao contrário, sua presença é continuamente reelaborada por alterações de escala, enquadramento, posição e relação com os demais participantes e com o observador, permitindo que cada composição preserve elementos reconhecíveis da franquia e, simultaneamente, produza uma configuração própria.

Essa dinâmica também se manifesta na articulação entre os significados representacionais, interativos e composicionais. A construção do horror não depende de um recurso isolado nem da simples presença de elementos convencionalmente associados à violência. Ela resulta das relações estabelecidas entre participantes, olhar, distância, perspectiva, organização espacial, saliência, cor, tipografia e linguagem verbal. A análise conjunta desses recursos permite compreender que a ameaça é produzida pela própria organização multimodal das capas, que seleciona, hierarquiza e relaciona seus componentes de maneiras distintas.

Nesse processo, a presença de Art desempenha uma função particularmente significativa. Sua permanência estabelece reconhecimento visual, enquanto as diferentes formas de inseri-lo nas composições modificam a posição oferecida ao observador diante da ameaça. A personagem pode ser apresentada como presença isolada, assumir maior domínio sobre o espaço representado ou integrar-se à relação estabelecida entre outros participantes e objetos. A continuidade da franquia não reside, portanto, na estabilidade de sua representação, mas na possibilidade de conservar uma figura reconhecível enquanto se transformam as estratégias responsáveis por construí-la visualmente.

A comparação permite ainda compreender a tensão entre comicidade e horror como um dos aspectos recorrentes dessa identidade. Os elementos relacionados à figura do palhaço, ao espetáculo, à diversão e à festividade não desaparecem quando inseridos no universo da violência; ao contrário, são recontextualizados pelas relações que estabelecem com os demais componentes. O deslocamento do riso para a ameaça não corresponde, assim, à substituição de um campo pelo outro, mas à sua aproximação em configurações nas quais signos associados ao entretenimento passam a participar da produção do horror.

As três capas configuram, desse modo, uma identidade multimodal que não depende da repetição de uma fórmula composicional. Sua unidade decorre da retomada e da reorganização de recursos capazes de manter o reconhecimento da franquia ao mesmo tempo que renovam suas formas de apresentação. A permanência de Art, os contrastes cromáticos, a materialidade gráfica do título e os elementos relacionados à violência estabelecem pontos de

continuidade, enquanto mudanças na escala, na distância, na organização espacial e nas relações entre os participantes produzem variações significativas.

Mais do que anunciar o conteúdo dos filmes, as capas atuam como construções visuais que organizam modos específicos de relação com o horror. O percurso comparativo demonstra que a identidade de *Terrifier* se sustenta justamente nessa capacidade de conservar elementos recorrentes sem estabilizá-los em uma única configuração. O horror emerge, assim, não apenas daquilo que é representado, mas das formas pelas quais os recursos multimodais organizam a presença da ameaça e reposicionam continuamente o observador diante dela.

REFERÊNCIAS

ADOROCINEMA. Terrifier: fotos e pôster. Disponível em: AdoroCinema – Terrifier: fotos e pôster. Acesso em: 10 ago. 2026.

IMDB. Terrifier *2*. Disponível em: IMDb – Terrifier 2. Acesso em: 10 ago. 2026.

HALLIDAY, M. A. K. **System and function in language***:* selected papers. Edited by Gunther Kress. London: Oxford University Press, 1976.

HALLIDAY, M. A. K.; MATTHIESSEN, Christian M. I. M. **Halliday's introduction to functional grammar**. 4. ed. London; New York: Routledge, 2014.

KRESS, G. **Multimodality:** a social semiotic approach to contemporary communication. London; New York: Routledge, 2010.

KRESS, G; VAN LEEUWEN, T. **Reading images:** the grammar of visual design. 2. ed. London; New York: Routledge, 2006.

POSTERFLIX. Poster Cartaz Terrifier 3. Brasília, DF. Disponível em: Posterflix – Poster Cartaz Terrifier 3. Acesso em: 10 ago. 2026.

Como Referenciar este Artigo, conforme ABNT:

LUIS, T. M; GONÇALVES, D. D. M. Do Riso à Ameaça: A Construção Multimodal do Horror nas Capas da Franquia Terrifier. **Rev. FSA**, Teresina, v. 23, n. 10, art. 7, p. 113-133, out. 2026.

Contribuição dos Autores	**T. M. Luis**	**D. D. M. Gonçalves**
1) concepção e planejamento.	X	X
2) análise e interpretação dos dados.	X	X
3) elaboração do rascunho ou na revisão crítica do conteúdo.	X	X
4) participação na aprovação da versão final do manuscrito.	X	X