

A NAÇÃO: BREVE ANÁLISE MULTIMODAL DO VÍDEO DE APRESENTAÇÃO DE COMMONWEALTH EM "THE WALKING DEAD"

João Pietro Meili Bridi

RESUMO: O presente trabalho foi desenvolvido para conclusão da disciplina de Estudos Culturais e Pós-coloniais do Programa Interdisciplinar em Ciências Humanas da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFSS-Erechim). A pesquisa visa analisar o Vídeo de Apresentação da comunidade fictícia de "Commonwealth", existente no universo da série televisiva "The Walking Dead", a partir de sua multimodalidade. De forma mais específica, analisar como os modos semióticos - ou linguagens - são articulados para representar, em um discurso, a maneira que se organiza "Commonwealth" dentro de seu ideal de nação, a partir da Gramática do Design Visual (GDV) e do aporte metodológico da Análise Crítica do Discurso. Em especial três pontos se sobressaíram em cada uma das subfases de análise e, apesar de curto, o VA possui extremo potencial de análise em relação aos conceitos de nação e poder. Os resultados obtidos demonstram como o produto cultural de massa dos Estados Unidos da América, um seriado com a temática de ficção científica e sobre zumbis, tem força de representação e discussão no campo das Ciências Humanas. "The Walking Dead", até o fim de sua exibição, pode contribuir muito para discussões acerca de sujeito e linguagem, e avançar os estudos em GDV, especialmente para imagens dinâmicas, como filmes ou seriados de televisão.

Palavras-chave: discurso, identidade, poder.

INTRODUÇÃO

Alguns estudiosos já trouxeram à tona a relação do seriado “The Walking Dead” com a sociedade contemporânea. Além dessa, outras séries de drama ou comédia acabam por apresentar representações e releituras da contemporaneidade - e suas problemáticas - a partir de óticas particulares e panos de fundo peculiares.

“The Walking Dead” é uma série televisiva que colocou em foco, no dia 31 de outubro de 2010 - exatamente no Dia das Bruxas - um dos ícones mais característicos do terror em foco: zumbis. Entretanto, a série de ficção fala mais sobre a humanidade dos sobreviventes e suas relações do que diz respeito aos mortos-vivos. Um ponto chave a respeito disso é a constituição de pequenas comunidades após o apocalipse, em busca da reestruturação e identificação do conhecido passado para os personagens.

A série encerra em 2022 e no contexto da última temporada, o grupo principal do qual o espectador acompanha desde a primeira temporada passa por dificuldades. Sua comunidade “Alexandria”, que possui aliança com outras duas comunidades “Hilltop” e “Oceanside”, está em uma situação precária: com pouca estrutura física, alimentar e recursos humanos.

Na primeira de três partes da temporada final, o grupo se divide e a série passa a acompanhar três narrativas em diferentes episódios. Neste estudo o foco é no grupo formado pelos personagens Eugene, Ezekiel, A Princesa e Yumiko. Os quatro seguem em busca de uma comunidade que Eugene teve contato pelo rádio, a fim de encontrar ajuda e suporte para “Alexandria” e aliados. Contudo, ao chegarem no local são surpreendidos por uma espécie de guarda militar que os cercam e os rendem. A partir de então o grupo passa por uma série de atividades, entrevistas e reflexões para entender se devem permanecer no local ou não.

Este local é denominado “*Commonwealth*”, uma comunidade liderada pela personagem “Governadora Pamela Milton”, que possui um “rigoroso sistema de seleção” para aceitação de novos entrantes. Quem é aprovado neste processo tem a oportunidade de assistir a um Vídeo de Apresentação (VA) de *Commonwealth*, que dispõe todos os diferenciais dessa comunidade - sendo um deles o de possuir tecnologia para gravação, edição e exibição de vídeos após mais de sete anos de um apocalipse.

Sendo assim, essa pesquisa analisa este Vídeo de Apresentação em busca de discursos de relações de poder e controle para quem é - como o próprio vídeo coloca - aceito no processo

de seleção. Essa análise tem como base a Gramática do Design Visual (KRESS E VAN LEWEEUN, 2006), uma perspectiva semiótica da Análise Crítica do Discurso (FAIRCLOUGH, 2016), que busca compreender de que forma as linguagens são articuladas para representação de um discurso. Ou seja, analisar como os modos semióticos - imagem, efeitos de câmera, enquadramento, verbalização falada ou escrita, música ou efeitos musicais e sonoros - do VA são selecionados para representar a maneira que se organiza *Commonwealth* dentro de sua ideia de nação.

É válido registrar que esse trabalho foi desenvolvido para conclusão da disciplina em Estudos Culturais e Pós-Coloniais do Programa de Mestrado Interdisciplinar em Ciências Humanas da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS) – Erechim.

REVISÃO DE LITERATURA

A sociedade, em todas as suas trocas, precisa da linguagem. E não apenas a linguagem verbal, executada de forma oral ou escrita, mas sim os diversos símbolos postos no dia a dia. Um exemplo fácil para explicar as diferentes formas de linguagem é a Língua Brasileira de Sinais. Na Libras, cada gesto feito com a mão - em conjunto com todo o corpo e expressões faciais - representam alguma coisa. Cada sinal possui um significado.

No início do livro "O Corpo Fala", os autores Weil e Tompakow (1995) trazem essa ideia de símbolos e significados. Segundo os autores, muitas vezes o símbolo, a linguagem não verbal, pode comunicar o mesmo que a linguagem verbal. "A placa de "PARE", e o sinal vermelho do semáforo, por exemplo?" (WEIL E TOMPAKOW, 1995, p. 9).

A visão dos autores auxilia a compreender as inúmeras manifestações de significados através da linguagem. Para a pesquisa, haverá o entendimento de que as linguagens são modos semióticos, que se apresentam de diversas formas - som, imagem, gestos, escrita - e que podem ser acionadas individualmente ou reunidas e articuladas para dar ou reforçar um significado e, assim, criar um discurso.

Os Estudos do Discurso

O discurso é constituído de linguagem. Ou, ainda, a linguagem é discurso¹. Com o avanço dos estudos linguísticos surgem as denominações de caráter interdisciplinar como

¹ (SAUSSURE *apud* MARCUSCHI, 2008, p.28)

análise do discurso. E é aí que entram os principais nomes da área, na perspectiva desta pesquisa: Michel Pêcheux², Michel Foucault³, Mikhail Bakhtin⁴ e Norman Fairclough.

Fairclough (1941) traz uma visão mais recente dos estudos do discurso. O estudioso britânico é um dos responsáveis por dar início a uma nova perspectiva de Análise do Discurso, tendo muita influência de Michel Foucault. A Análise Crítica do Discurso, ou Análise do Discurso Crítica no Brasil, observa o discurso em textos - sobretudo os da mídia - e analisa a influência das relações de poder, tanto na forma da redação, observando quem escreve, quem lê, qual o conteúdo, quanto por tomadas de turno, tempo e escolha de palavras.

Para o autor, a ACD é uma forma de analisar as relações entre o discurso e outros elementos da prática social. Segundo ele, o discurso constitui a realidade social - as relações sociais, sistemas de crenças e identidades sociais⁵ - ao mesmo tempo que é constituído por ela. Fairclough entende que qualquer evento discursivo, ou seja, quando utilizada a língua e a linguagem, como sendo, ao mesmo tempo, um texto, uma prática discursiva e uma prática social - a chamada perspectiva tridimensional do discurso.

Gêneros do Discurso

Bakhtin (2003) é um filósofo que trouxe a questão dos gêneros do discurso à tona para estudar a organização dos textos e suas representações. Segundo ele, a utilização da língua se dá em forma de enunciados e, conforme a escolha das palavras e o contexto em que elas são ditas, os enunciados se constituem. "Qualquer enunciado considerado isoladamente é, claro, individual, mas cada esfera de utilização da língua elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados, sendo isso que denominamos gêneros do discurso" (BAKHTIN, 2003 p. 279).

² Pêcheux (1938-1983) é o grande nome da Análise do Discurso francesa, tendo sido seu fundador. Ele teorizou sobre a materialidade do discurso - em sua história e linguística - com influências do colega Louis Althusser (1918-1990) a respeito da materialidade ideológica. Com isso propôs a semântica do discurso, ou seja, a produção de sentidos nos enunciados, conceito que dá nome a um dos livros mais referenciados do autor.

³ Foucault (1926-1984) é conhecido principalmente pela relação entre saber e poder, da qual ele traz em diversas de suas obras. É neste ponto que ele, também sob influência de Althusser, já diverge em relação à ligação entre discurso e ideologia. Dentre seus livros mais conhecidos estão A Arqueologia do Saber, As Palavras e as Coisas, História da Sexualidade e Vigiar e Punir.

⁴ Bakhtin (1895 - 1975) traz em seus estudos influências de Marx, tendo (e podendo até ter sido ele o escritor) como fruto o livro Marxismo e Filosofia da Linguagem. Ele está ligado à Análise Dialógica do Discurso, entendendo que um discurso é formado por outro, e que um gênero do discurso pode ser formado por outro gênero.

⁵ Esses três efeitos correspondem, respectivamente, a três funções da linguagem e a dimensões de sentido que coexistem e interagem em todo discurso - relacional, ideacional e interacional. (FAIRCLOUGH, 2016, p. 95 e 96)

De forma dinâmica podemos entender os gêneros do discurso como os diversos textos que lemos no nosso dia a dia. Ao acessar o e-mail, ver uma foto, ler um jornal, assistir televisão. Ainda, ao atravessar a rua, ir ao banco, ao cinema, ao teatro. Todos esses textos, que acabam por repassar alguma mensagem, são gêneros do discurso. Esse artigo científico é um gênero do discurso, assim como a série televisiva "The Walking Dead".

Com isso em mente, vale perceber que os gêneros do discurso são constituídos por outros gêneros do discurso. E que em um gênero podem haver inúmeras linguagens.

Um texto falado nunca é apenas verbal, mas também visual, combinando-se com modos como expressão facial, gesto, postura e outras formas de auto-apresentação. Um texto escrito, da mesma forma, envolve mais do que linguagem: está escrito em alguma coisa, em algum material (papel, madeira, pergaminho, pedra, metal, pedra, etc.) e é escrito com alguma coisa (ouro, tinta, (en) gravuras, pontos de tinta, etc.); com letras formadas como tipos de fonte, influenciados por considerações estéticas, psicológicas, pragmáticas e outras; e com o layout imposto à substância material, seja na página, na tela de computador ou uma placa de latão polido. No entanto, a multimodalidade dos textos escritos, em geral, foi ignorada, seja em contextos educacionais, em teorias linguísticas ou em senso comum popular. Hoje, na era da "multimídia", isso pode ser percebido subitamente novamente. (KRESS E VAN LEEUWEN, 2006, p. 41)

Kress e Van Leeuwen são estudiosos que defendem a ideia de que um texto pode ser formado por diversas linguagens ou modos semióticos. Na perspectiva dos autores, quando um texto/gênero do discurso traz mais de um modo semiótico ele é multimodal.

Multimodalidade

O uso de várias linguagens na construção de um discurso possibilita mais poder de representação. Quando um texto/gênero do discurso apresenta em sua maioria a linguagem imagética, há uma gramática visual presente (KRESS E VAN LEEUWEN, 2006). Uma Gramática Visual deve descrever como os elementos combinados em imagem contribuem para a elaboração do discurso. Essa combinação de várias linguagens para formular um texto é chamada de multimodalidade.

Para analisar os textos multimodais, Kress e Van Leeuwen (2006) desenvolveram a Gramática do Design Visual (GDV). A intenção é analisar e descrever como os elementos presentes no texto visual - no caso da série televisiva: personagens, objetos, ângulos, cores, falas, escritas, efeitos sonoros, efeitos de câmera - se combinam criando seus significados. Vale sublinhar que a GDV é baseada nos pressupostos da Gramática Sistêmico-Funcional (GSF), de Halliday (1978).

A GSF propõe três metafunções que são abarcadas pela Análise Crítica do Discurso e remodeladas para a GDV: metafunção ideacional, que se refere a transferência de experiências e visões de mundo; metafunção interpessoal, para permitir a interação e compreensão da dimensão produzida na esfera da alteridade⁶; e metafunção textual, para se compreenderem as formas de organização da linguagem como mensagem inteligível e coesa.

Na visão de Kress e Van Leeuwen, essas metafunções da GSF se referem a significados dentro da GDV: a metafunção ideacional está ligada aos significados representacionais⁷, que descreveriam os participantes da ação; a metafunção interpessoal aos significados interativos⁸, que descrevem a interação social construída por meio da imagem, como a proximidade ou formas de olhar para o leitor; e a metafunção textual diz respeito aos significados composicionais⁹, para buscar aprender de que forma os elementos que constituem a imagem são combinados e ajustados a uma proposição coesa e coerente, por exemplo o que é posto ao lado esquerdo ou direito da tela pode ter uma ou outra significação (CARMO *in* ALMEIDA, 2016, p. 96).

É a partir desses significados que a leitura dos textos multimodais é realizada, podendo representar padrões de experiência, interação social e posições ideológicas ou de poder. Nas notas de rodapé são melhor discriminadas as categorias de análise, mas elas também são expostas durante a análise e os resultados.

⁶ Diz respeito ao que é do outro.

⁷Os significados representacionais se dividem em duas estruturas: narrativa - quando há um participante representado de quem parte uma ação - e conceitual - representa os participantes em termos de sua “essência”, sendo constituída por meio de três tipos de processos: os processos classificacionais – se dá por haver um participante subordinado e um subordinador; os processos analíticos – onde a relação entre os participantes é representada segundo uma estrutura de parte (Portador) e todo (Atributo Possessivo); e os processos simbólicos – estes se referem ao que o participante significa (Portador) ou é (Atributivo Simbólico).

⁸ Os significados interativos se apresentam na relação entre quem está na imagem e quem a observa. Eles incluem o contato - classifica a imagem a partir do olhar do participante representado (quem está ç a imagem), sendo olhar de demanda (quem está na imagem olha diretamente para quem a observa) ou de oferta (quando a interação é indireta), distância social - dada pelo enquadramento e proximidade que o participante representado é colocado na imagem; atitude ou perspectiva - expressando envolvimento, pode ou igualdade pelos ângulos, cores, profundidade, nível dos olhos; e por fim a modalidade - diz respeito ao grau de veracidade da imagem, como sendo de relevância abstrata, naturalística, científica ou sensorial.

⁹ Os significados composicionais estão relacionados com os valores informacionais expostos pelo layout do gênero do discurso. Sendo assim, a imagem é dividida ao meio verticalmente: sua parte esquerda representa a informação Dada - o ponto de partida da leitura ocidental, já conhecido do observador - e sua parte direita seria a informação Nova a ser discutida. Quando dividida ao meio horizontalmente, o que fica na parte de baixo da imagem é a informação real e o que está acima é a informação ideal. Também, o valor informacional do que está posto ao Centro da imagem seria maior do que o que está composto nas Margens. Ainda se analisam a Moldura e os tipos de conexão entre os elementos dispostos na imagem e a Saliência, escolhida pelos efeitos na imagem - cores, saturação, foco, zoom, tamanho, profundidade.

A Análise do Sujeito no Mundo Televisivo

Antes de adentrar na parte metodológica, vale elucidar os conceitos que irão contextualizar a interpretação do discurso por parte do pesquisador. Em uma das funções da ACD - interpessoal -, também presente na GDV, Fairclough foca na construção das relações sociais e do 'eu' no discurso. Perceber o eu, o sujeito e sua identidade no texto da série televisiva será de grande valia para perceber as relações impostas no discurso inserido no VA de *Commonwealth*, "as formas como que o discurso contribui para processos de mudança cultural em que as identidades sociais ou os 'eus' associados a domínios e a instituições específicas são redefinidos e reconstituídos" (FAIRCLOUGH, 2016, p. 181).

Em uma análise do discurso crítica, a partir da função interpessoal, Fairclough dá atenção a inúmeras particularidades a serem percebidas no discurso. São detalhes como esse que contribuirão para a análise de relações de poder e controle evidenciadas no VA presente no episódio da série "The Walking Dead".

O controle interacional é sempre exercido, até certo ponto, de maneira colaborativa pelos participantes, mas pode haver assimetria entre os participantes quanto ao grau de controle. As convenções de controle interacional de um gênero [do discurso] corporificam exigências específicas sobre as relações sociais e de poder entre os participantes. A investigação do controle interacional é, portanto, um meio de explicar a realização e a negociação concretas das relações sociais na prática social. (FAIRCLOUGH, 2016, p. 200)

Foucault postula, em seu livro "Microfísica do Poder", que existem diversas formas de relações de poder e que essas relações ocorrem em inúmeros contextos, locais e formações discursivas sem que necessariamente o Estado esteja colocando sua ideologia. Essa ideia se deve às suas análises genealógicas do poder. Foram elas que produziram um deslocamento com relação à ciência política, que limitava ao Estado o fundamental poder. "Sempre lhe pareceu evidente a existência de formas de exercício do poder diferentes do Estado, a ele articuladas de maneiras variadas e que são indispensáveis inclusive a sua sustentação e atuação eficaz" (MACHADO, 2014, p. 13).

Na análise de Foucault, os poderes se exercem em níveis variados, em pontos diferentes da sociedade. Assim, os micropoderes podem ou não estar integrados ao Estado. Ainda, para o autor, o poder não existe apenas para reprimir, mas também para organizar, produzir e direcionar a sociedade. "Foucault situa sua análise no nível em que o poder intervém materialmente e atinge os indivíduos (...) e penetra no seu cotidiano" (BRAIT, 2006, p. 43).

Essa perspectiva foucaultiana diz que o poder cria corpos dóceis e os disciplina para agirem como sujeitos na vida social. Ou seja, o poder disciplinar não destrói o indivíduo, mas fabrica o sujeito nas práticas e o coloca em determinados papéis no discurso. Importante salientar que Deleuze (1992) atualiza esse pensamento de Foucault, em relação a sociedade disciplinar, apresentando a sociedade do controle na pós-modernidade e o indivíduo como divisível em diversas identidades, senhas, estatísticas, demonstrando o poder agindo em inúmeras instituições - como a fábrica, a escola, as redes sociais virtuais, o marketing.

“O controle é de curto prazo e de rotação rápida, mas também contínuo e ilimitado, ao passo que a disciplina era de longa duração infinita e descontínua” (DELEUZE, 1992, p. 224). Indo ao encontro do que coloca Deleuze, Stuart Hall contribui com a ideia de que na pós-modernidade o indivíduo é fragmentado. “O sujeito, previamente vivido como tendo uma identidade unificada e estável, está se tornando fragmentado; composto não de uma única, mas de várias identidades” (HALL, 2011, p. 12).

Sendo o marketing um grande instrumento de controle da atualidade (DELEUZE, 1992), a mídia, classificada até como um Quarto Poder e a globalização acabam por afetar as identidades culturais ao redor do mundo. Essas identidades culturais se referem às identidades nacionais (HALL, 2011).

(...) as identidades nacionais não são coisas com as quais nós nascemos, mas são formadas e transformadas no interior da representação. (...) a nação não é apenas uma entidade política, mas algo que produz sentidos - um sistema de representação cultural. As pessoas não são apenas cidadãos/ãs legais de uma nação; elas participam da ideia da nação tal como representada em sua cultura nacional. Uma nação é uma comunidade simbólica e é isso que explica seu “poder para gerar um sentimento de identidade e lealdade” (SCHWARZ, 1986, p. 106). (...) uma cultura nacional é um discurso - um modo de construir sentidos que influencia e organiza nossas ações quanto a concepção que temos de nós mesmos. (HALL, 2011, p. 49 e 51).

A ideia de nação, de uma cultura nacional, é um discurso que produz sentidos. Mas, mais que isso, é também uma estrutura de poder cultural. A seguir resumo os principais pontos considerados por Hall para exemplificar a ideia de poder cultural do estado-nação: 1) a maioria das nações consiste de culturas separadas que só foram unificadas por um longo processo de conquista violenta, que subjogou povos e suas culturas e tentou impor uma hegemonia cultural; 2) as nações são sempre compostas de diferentes classes sociais e diferentes grupos étnicos e de gênero; 3) as nações ocidentais modernas foram também os centros de impérios ou de esferas neoimperiais de influência, exercendo uma hegemonia cultural sobre as culturas dos colonizados.

METODOLOGIA

Na categorização de gêneros de séries televisivas, “The Walking Dead” se enquadra como drama - tudo o que não é comédia - de ficção científica. A escritora, jornalista e comediantista inglesa Natalie Haynes (*apud* SEABRA, 2016. p. 140) postula que “toda ficção científica conta duas histórias: uma sobre o mundo onde ela se passa e outra sobre o mundo onde foi escrita”. Sua colocação vai ao encontro do que Fairclough entende como discurso. Ou seja, que ele é constituído pelo mundo, assim como o constitui.

Para realizar a pesquisa, foi entendida que há uma correlação entre os discursos de mundo da ficção e da sociedade contemporânea. Portanto, com o aporte da Análise Crítica do Discurso, e com fundamentação de pesquisa bibliográfica, o trabalho tem como universo de análise a série “The Walking Dead”, mais especificamente o Vídeo de Apresentação inserido no episódio 05 da 11ª e última temporada da série televisiva.

A delimitação do corpus de análise está entre os minutos 05:17 e 06:48¹⁰ do episódio supracitado. É neste instante que Eugene, Ezekiel, A Princesa e Yumiko assistem ao Vídeo de Apresentação após o aceite para entrar em *Commonwealth*.

Para selecionar etapas do VA aproveita-se a metodologia de Baldry e Thibault (2005 *apud* ALMEIDA, 2016) para análise multimodal de textos fílmicos. Estes autores sugerem a divisão desse gênero em seis níveis de desmembramento: texto integral, macrofases, fases, subfases, *shots*, quadros de transitividade visual. Assim, entende-se aqui que o texto integral é o episódio completo e a macrofase analisada é o Vídeo de Apresentação, entre os minutos selecionados. As fases, então, são sequências menores que tratam dos mesmos assuntos e são constituídas de subfases.

A perspectiva de análise entende a série televisiva como um gênero do discurso constituído de diversas linguagens, ou seja, multimodal e busca analisar como essas linguagens são escolhidas na construção do VA para representar ideais de nação, de controle cultural, relações de poder e de tornar os corpos dóceis de seus membros. A análise é realizada a partir dos significados da Gramática do Design Visual: representacional, interacional e composicional.

¹⁰ Disponível na versão dublada em <https://youtu.be/5MQW02gF39Q>, entre os minutos 00:18 e 01:48. Acesso em 22/10/2021.

ANÁLISE E RESULTADOS

Para realização da análise foram separadas 2 fases do VA. E em cada uma delas foi realizada análise de três subfases. A análise listada a seguir mistura os três significados da Gramática do Design Visual, levando em conta cada situação ou conceito que surge no decorrer da explanação. Ao final de cada subcapítulo, que fala sobre cada subfase, é posto um parágrafo com o que mais se sobressaiu.

Fase 1 – Boas Vindas

Esta fase se refere a primeira parte do Vídeo de Apresentação, a qual é constituída pela apresentação de “*Commonwealth*”, seu nome, seu brasão, imagens internas do local, além de personalidades da comunidade para recepcionar o espectador do vídeo.

Fase 1 - Subfase A - Abertura

A subfase A foi analisada em cada um dos três significados. Mas inicia-se destacando o interpessoal. É importante perceber que esse momento do episódio vem após o *Cold Open*, ou seja, a cena inicial de curta duração que inicia o episódio, combina com a abertura da série e abre o primeiro bloco de comerciais, deixando o espectador na expectativa do que vem pela frente.

Pois bem, ao analisar a série a partir dos significados interativos o que se destaca é que o leitor acaba tendo a mesma perspectiva do personagem. Ao assistir na televisão, essa subfase ocorre logo após os comerciais, dando a impressão que o leitor ainda está sendo impactado por um comercial de televisão. O que fica é a sensação de que o leitor está realmente na perspectiva dos personagens.

O VA inicia, portanto, com um fundo vermelho e um círculo ao centro. Ao analisar a subfase a partir dos significados composicionais entende-se que o que está ao centro da imagem tem mais valor informativo que o que está à margem. Pois bem, ao centro da imagem surgem pequenos *shots* de comerciais antigos norte-americanos. São exibidas situações do cotidiano (pré-apocalipse), dando valor às “coisas boas da vida” - andar de bicicleta, correr no campo com as crianças, apreciar um bolo de aniversário decorado, praticar esportes - que não existem mais.

Ao mesclar essa análise com os significados representacionais, percebemos que os participantes atribuem o simbolismo dessas ações ao dia a dia de *Commonwealth*, pois, ao

encerrar essa sequência é o brasão da comunidade que aparece ao centro. Ainda, vale ressaltar a música escolhida, com instrumentos de corda a sinos, trazendo certa positividade e realmente vendendo esse produto aos espectadores.

Figura 1 - Abertura do VA



Fonte: *The Walking Dead* (2021)

O Brasão de *Commonwealth* surge pela primeira vez na série e é, também, a primeira vez que o público - e os personagens - se deparam com o nome da comunidade. Em tradução livre *Commonwealth* pode ser: comunidade, povo, estado democrático e nação. Junto ao nome, as cores do brasão são as mesmas da bandeira dos Estados Unidos da América, país que valoriza a pátria e a nação. Sendo que a série se passa nos EUA, o brasão reforça a ideia de nação norte-americana, com seus valores e normas e claro, o sonho americano.

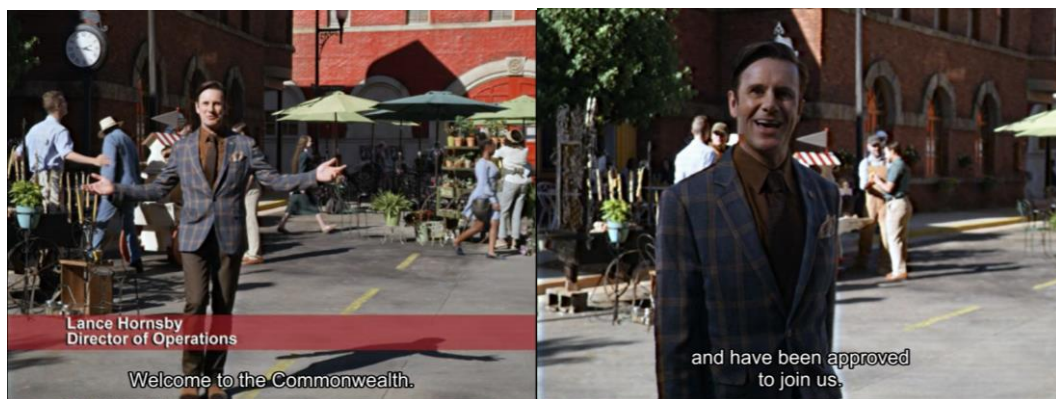
Nesta subfase o que mais é construído, a partir dos três significados, é o valor informacional que *Commonwealth* tem para os novos entrantes. O valor de uma nação, de uma volta à rotina. A partir das imagens de pessoas animadas e da cor do brasão, o vídeo passa a representar a possibilidade de uma identificação em ser um cidadão norte-americano novamente.

Fase 1 - Subfase B - Conhecendo Lance Hornsby

Importante salientar que nesta subfase a perspectiva do leitor, na análise dos significados interativos, ainda é a mesma do personagem, mas novas características de interação com o leitor começam a se sobressair. Após o brasão de *Commonwealth* desaparecer gradativamente, o espectador (e o personagem) é impactado por um simpático “Olá!”, seguido da apresentação, “Eu sou Lance Hornsby. Bem-vindo a *Commonwealth*”.

Lance olha diretamente para o leitor, o que demonstra um olhar de demanda, um desejo de encontro, de procura por alguém para recepcionar, para interagir de fato. Essa necessidade de interação aumenta na categoria de distância social, quando o participante representado (Lance) se aproxima cada vez mais da tela, mantendo um plano que vai do impessoal (aberto) a um plano social (médio). Essa sociabilidade e humanização de Commonwealth é reforçada quando Lance abre os braços para recepcionar o leitor (tanto quem assiste a série quanto os personagens).

Figura 2 - Bem-vindo a *Commonwealth* | Você foi aprovado



Fonte: *The Walking Dead* (2021)

Após uma sequência de imagens que representam a vida em *Commonwealth* - ligando aos significados representacionais da Subfase A da Fase 1 -, Lance se aproxima mais ainda do espectador, passando de um plano social para um plano íntimo/pessoal (fechado).

Ao chegar nesse plano mais fechado ele diz “se você está assistindo esse vídeo é porque passou pelo rigoroso processo de triagem da comunidade de *Commonwealth* e foi aprovado para se juntar a nós”. Essa é a primeira vez que Lance confirma que o leitor é de fato bem-vindo, estando em um quadro pessoal e dizendo que a pessoa se juntou à comunidade. Importante atentar aos termos “rigoroso processo de triagem” e “aprovado para se juntar”, demonstrando essa busca por aprovação, por fazer parte de uma nação, possuir uma identidade, se sentir um sujeito.

Lance Hornsby traz o poder de *Commonwealth* e a necessidade de aprovar seus membros. Ao analisar o personagem num significado representacional, em especial em sua estrutura conceitual, ele simboliza uma posição de alto escalão. Está usando terno, com cabelo penteado, tendo um cargo selecionado enquanto Diretor de Operações. São elementos que

representam seu poder simbólico e de fato dão ênfase ao seu lugar dentro da nação, incluindo permitir ele apresentar, conversar com os novos membros e passar a mensagem de aprovação em participar da comunidade.

Ainda, para auxiliar na representação de *Commonwealth* como novidade, ao observar a subfase nos significados composicionais, Lance aparece vindo da esquerda para a direita, ou seja, vindo de um ponto dado para o ponto novo da tela. Ele passa a apresentar *Commonwealth* ao espectador como novidade.

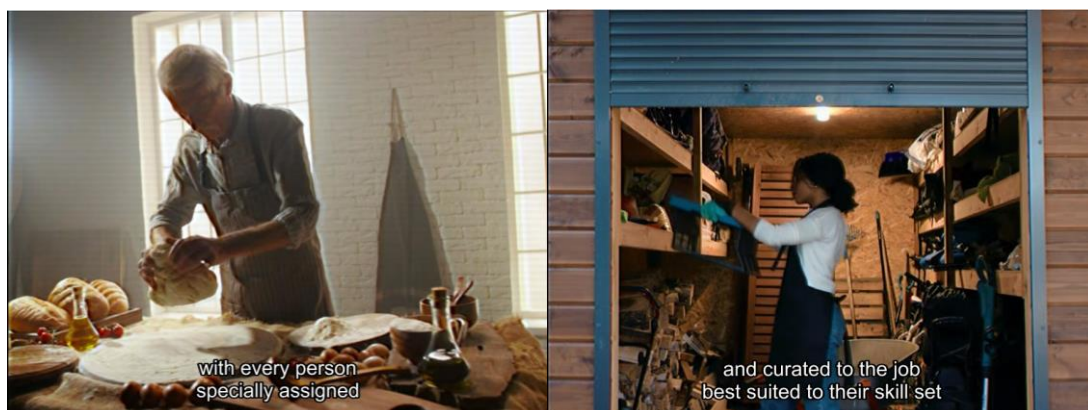
O que mais se sobressai nesta subfase é a interação direta e próxima de Lance com o espectador do VA. Cada vez mais ele se torna mais próximo, ao mesmo tempo que demonstra estar em um nível especial dentro do organograma da nação. Também, *Commonwealth* como sendo uma novidade é reforçada nos significados composicionais.

Fase 1 - Subfase C - A classificação dos indivíduos

Na subfase C o discurso de uma sociedade do controle surge de forma mais específica associada ao poder cultural da nação. Dentro dos significados interpessoais, Lance permanece interagindo diretamente com o leitor, em um olhar de demanda. E traz a informação de que a comunidade está sob a liderança da Governadora Pamela Milton e é formada por mais de “50 mil (pessoas) fortes”.

Ao se referir aos membros dessa nação, Lance inicia seu discurso “com cada pessoa especialmente designada e selecionada para o trabalho mais adequado ao seu conjunto de habilidades para manter essa comunidade próspera”. Nesse instante, diferentes profissões são postas em cena, com participantes representados gerando ações que simbolizam o trabalho.

Figura 4 - Cada pessoa especialmente designada



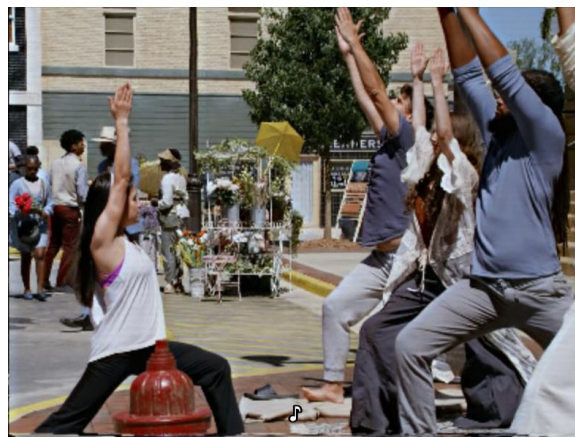
Fonte: *The Walking Dead* (2021)

Nos significados interacionais, esses participantes não olham diretamente ao espectador, o que significa um olhar de oferta, oferecendo essas ações a quem está assistindo. Já há uma expectativa de quem está observando de que, se cada pessoa possui um papel, logo elas devem descobrir qual será seu papel dentro da comunidade para “mantê-la próspera”.

A palavra “próspera” está ligada ao sucesso, ao bem-sucedido, ao que se desenvolve, progride. Nesta subfase, “próspera” significa controlada, acontecendo da melhor forma, com cada um tendo um papel dentro da nação, girando suas relações de poder. Tendo a Governadora, o Diretor e os demais membros representados em jardineiras, padeiros, pintores, marceneiros, etc. Um espelho da sociedade contemporânea acontecendo internamente em um apocalipse zumbi.

Ainda, se por um lado a prosperidade está relacionada ao acúmulo de bens e riqueza. Em outras, como em discursos religiosos, a prosperidade é atingida ao seguir as normas e leis da igreja e do divino. Este é outro ponto que é trazido de forma sutil na construção do VA, mas que busca o simbolismo para o leitor. Ao Lance citar o termo “próspera” é a imagem de um grupo de pessoas praticando Yoga, uma prática espiritual e que, na postura representada na imagem, todos os personagens erguem os braços ao céu, como se estivessem a louvar a Deus.

Figura 5 - Prosperidade



Fonte: The Walking Dead (2021)

Nesta subfase o que mais se sobressai é o funcionamento da nação, como a prosperidade provém do controle e da disciplina - a positividade do poder que Foucault comenta. O discurso que aparece é de que as pessoas são fragmentadas a partir de suas estatísticas, seus dados e

informações para serem selecionadas a um ou outro trabalho dentro da nação. A interação de demanda com o espectador e a perspectiva do personagem permanecem nesta etapa.

Fase 2 – Pilares de *Commonwealth*

Esta fase é a segunda parte do Vídeo de Apresentação. Depois de recepcionar os sobreviventes aceitos, agora eles são apresentados aos princípios que direcionam a prosperidade do local.

Fase 2 - Subfase A - O futuro começa aqui

Após uma sequência de *shots* com imagens internas da comunidade de *Commonwealth*, quanto cenas de bancos de vídeos - semelhantes ao mostrado na subfase a da Fase 1 - agora Lance Hornsby aparece em um ambiente interno de *Commonwealth*, que aparenta ser algo como um prédio da governança, ou algum local oficial. O ambiente é escuro, muito diferente das cenas e do ambiente anterior a que ele aparece.

Figura 6 - O futuro começa aqui



Fonte: *The Walking Dead* (2021)

É um ambiente sombrio. Com baixa luminosidade. Mas Lance permanece observando o participante interativo com olhar de demanda e um sorriso simpático. Ele surge de um plano aberto para um plano fechado, novamente se aproximando do leitor, e caminhando do lado esquerdo para o direito, ou seja, pelos significados composicionais, ele novamente surge mostrando o novo. Contudo, desta vez, o que aparece ao lado direito da imagem são militares.

“Esta orientação te dará um gostinho do que temos reservado para você. O futuro começa aqui”. Durante a fala de Hornsby, o movimento de câmera ocorre de baixo para cima. Ainda nos significados composicionais, o valor da informação de um objeto no texto imagético muda conforme seu local abaixo ou acima - assim como o que está à direita ou à esquerda, ou no centro e na margem. Pois, enquanto Lance cita o que está reservado para os personagens a tela se move do Real (base) para o Ideal (topo), saindo, inclusive, do escuro para a janela por onde a luz do sol adentra. É como a luz no fim do túnel.

Nos significados representacionais, o poder de Lance - mantendo a sua roupa, sua fala, seu cabelo - é reforçado pela estrutura conceitual da cena. Atrás dele estão os militares, ou seja, sua base, reforçando seu poder, embasando “o que temos reservado para você”. Após essa cena, novamente *shots* de vídeos semelhantes aos da subfase a da Fase 1 surgem na tela. O que mais se acentua nesta subfase é a apresentação dos militares e uma certa dúvida sobre o que *Commonwealth* tem guardado para o público.

Fase 2 - Subfase B - Comunidade, Cuidado e Segurança

Em uma rápida transição da sequência de cenas, a câmera se move da esquerda para a direita (do dado para o novo, nos significados composicionais). Lance agora está posicionado no centro da tela, atrás dele um monumento em homenagem aos soldados da Primeira Guerra Mundial, e então ele fala “Comunidade”. Uma criança corre ao encontro de Lance, eles se olham, e ambos olham para o leitor (olhar de demanda) e sorriem.

Figura 7 - Comunidade | Cuidado



Fonte: *The Walking Dead* (2021)

Uma nova transição em formato de coração apresenta um casal de idosos sorrindo, olhando para o lado direito da tela, para o novo, o futuro. A câmera se move de baixo para cima, do real para o ideal, quando Lance fala “Cuidado”. Isso busca representar que em *Commonwealth* as pessoas podem viver bastante tempo e terem perspectiva de futuro.

A seguir há uma transição da direita para a esquerda, ou seja, da informação nova para a informação dada. Surgem os militares e em seguida Lance fala “Segurança” e coloca as mãos na cintura, como uma espécie de “sentido” dentro do exército. Uma forma de mostrar estrutura. Novamente os militares aparecem ao fundo de Lance.

É válido perceber que, no *storyline* da série, o grupo que está assistindo ao vídeo - e o espectador - já conhece os militares, por isso a transição vem da direita para a esquerda. Antes de serem aceitos no processo de triagem, os quatro personagens são capturados pela guarda e passam por diversas situações até serem aceitos no processo. Ao analisar os militares enquanto significado representacional, a guarda está vestida com roupas semelhantes aos Stormtroopers de Star Wars¹¹, que são um exército de clones treinado para trabalhar pelo Império sem registro de nenhuma outra ideologia, e ainda vestes que lembram os Pacificadores em Jogos Vorazes¹², uma guarda civil controlada pela Capital a fim de manter a ordem em toda a nação de Panem.

Figura 9 - O jeito *Commonwealth*



Fonte: *The Walking Dead* (2021)

Tendo isso em mente, o que o vídeo representa são as “medidas de segurança” que *Commonwealth* precisa tomar para manter a comunidade próspera. Esse pilar é o que possui

¹¹ Star Wars é uma franquia do tipo space opera estadunidense criada pelo cineasta George Lucas, que conta com uma série de nove filmes de fantasia científica.

¹² Uma série de filmes americana baseada nos livros homônimos da autora americana Suzanne Collins.

mais valor informacional no VA, pois é o que aparece por mais tempo no Vídeo, além de os militares - o que representam a segurança neste caso - terem aparecido em outros momentos do VA, eles também recebem uma sequência de imagens exclusivas atuando na comunidade, registros de placas e cartazes internos que são exibidos no vídeo e, ainda, é com este grupo ao fundo que Lance Hornsby encerra o vídeo dizendo “Esse é o jeito *Commonwealth*”.

O que se sobressai nesta subfase é a identificação da nação norte-americana com o termo Comunidade, ao surgir um monumento da Primeira Guerra Mundial. Além do reforço de perspectiva de futuro ao apresentar a criança e os idosos olhando para o lado direito da imagem. E por fim, o aviso aos espectadores do que já é conhecido deles em relação às medidas de segurança.

Fase 2 - Subfase C - Saindo da perspectiva

Ao começar o encerramento do Vídeo, o brasão de Commonwealth começa a surgir. E neste ponto a câmera passa a mostrar a tela da televisão que os personagens estão assistindo, finalmente separando a perspectiva do espectador e a do personagem.

Figura 10 - Pamela Milton



Fonte: The Walking Dead (2021)

Ao final aparece escrito na tela: “Essa mensagem foi aprovada por Pamela Milton”, em uma fonte manuscrita, representando tanto o poder da líder em aprovar as ações desenvolvidas dentro da comunidade, como a forma da escrita representar a assinatura da líder. Por fim, um

novo personagem surge para desligar a televisão, colocando os personagens e o espectador na realidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho possibilitou uma análise multimodal do Vídeo de Apresentação em *Commonwealth*, trazendo aspectos evidentes de nação e busca por controle e disciplina de quem busca “se salvar” dentro de seus muros. Em especial três pontos se sobressaíram em cada uma das subfases de análise: a divulgação de um local possível para se reencontrar em meio ao apocalipse - uma nação, uma identidade; o contato direto em levar ideologias e normas ao espectador, com o olhar de demanda de Lance Hornsby e sua aproximação do leitor a cada momento do vídeo; e por fim a ideia de que *Commonwealth* é uma novidade, mas as “medidas de segurança” já são conhecidas por parte de quem assiste ao Vídeo de Apresentação.

Apesar de curto, o VA possui extremo potencial de análise em relação aos conceitos de nação e poder. Esta pesquisa é apenas uma introdução a todos os resultados possíveis. As análises poderiam ser ainda mais aprofundadas, em busca de representações dessa “prosperidade”. Contudo, vale encerrar a pesquisa mostrando pontos que acabaram não tendo espaço para discussão: o uso da cor vermelha - uma cor de sedução, de encontro, de aproximação. O vídeo inicia com essa cor, que também está no brasão, mas ela aparece em diversos momentos no Vídeo de Apresentação; as escritas espalhadas pelo vídeo, que traziam “o jeito *Commonwealth*” de se estruturar; o uso de crianças e suas risadas, representando essa perspectiva de futuro que funciona na publicidade; a própria semelhança do VA com um Comercial Institucional ou político, buscando vender uma ideologia; e as falhas, como imagens que pulavam ou distorções na áudio ou no vídeo, que trazem esse aspecto de que há algo de errado nesse discurso.

Por fim, vale salientar que os resultados obtidos demonstram como o produto cultural de massa dos Estados Unidos da América, um seriado com a temática de ficção científica e sobre, tem força de representação e discussão no campo das Ciências Humanas. “The Walking Dead”, até o fim de sua exibição, pode contribuir muito para discussões acerca de sujeito e linguagem, e avançar os estudos em Gramática do Design Visual, especialmente para imagens dinâmicas, como filmes ou seriados de televisão.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Danielle Barbosa Lins de (org). Novas perspectivas em análise visual: do texto ao contexto. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2016.
- BASTOS, Dorinho; PEREZ, Clotilde; FARINA, Modesto. Psicodinâmica das cores em comunicação. 5 ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2006 .
- BAKHTIN, Mikhail. Estética da criação verbal. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- BRAIT, Beth (org). Bakhtin: outros conceitos-chave. São Paulo: Contexto, 2006.
- BRIDI, João Pietro Meili. Duas Chinas: uma análise do discurso multimodal na reportagem televisiva do Globo Repórter. 2014. 54p. Trabalho de conclusão de curso - Curso de Comunicação Social - habilitação Jornalismo. Universidade de Cruz Alta: Cruz Alta/RS, 2014.
- CINZAS, Fora das. (Temporada 11, Episódio 5). The Walking Dead [Seriado]. Direção: Greg Nicotero. Produção: Robert Kirkman, David Alpert, Denise Huth, Greg Nicotero, Joseph Incrapera, Scott M. Gimple, Gale Anne Hurd, Angela Kang, Frank Darabont. Nova Iorque: AMC Studios, 2021. StarPlus (46 min.), son., color.
- DELEUZE, Gilles. Post-scriptum sobre as sociedades de controle. In DELEUZE, Gilles. Conversações. São Paulo: Ed. 34, 1992.
- FAIRCLOUGH, Norman. Discurso e mudança social. 2 edição. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2016.
- FOUCAULT, Michel. A ordem do discurso. 3 ed. São Paulo: Edições Loyola, 1996.
- HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. 11 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2011.
- KRESS, Gunther; van LEEUWEN, Theo. Reading Imagens: the grammar of visual design. London: Routledge, 2006.
- MACHADO, Roberto. Por uma genealogia do poder. In FOUCAULT, Michel. Microfísica do Poder. 28 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2014.
- MARCUSCHI, Luiz Antônio. Produção textual, análise de gêneros e compreensão. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.
- PÊCHEUX, Michel. Semântica e discurso: uma crítica à afirmação do óbvio. Campinas: Editora da UNICAMP, 1988.
- SEABRA, Rodrigo. Renascença: a série de TV no século XXI. 1 ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2016.
- SOARES, Neiva Maria Machado (org). Multimodalidade, gêneros e discursos: teorias e análises. São Paulo: Pimenta Cultural, 2020.
- WEIL, Pierre; TOMPAKOW, Roland. O Corpo Fala. Editora Vozes, 1995.