

Artigo

Narrativas de vulnerabilidade: o papel do design visual na representação da subalternidade feminina no gênero série

Narratives of vulnerability: the role of visual design in the representation of female subalternity in the genre series

Narrativas de la vulnerabilidad: el papel del diseño visual en la representación de la subalternidad femenina en las series de género



Arlete Ribeiro Nepomuceno

Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes), Montes Claros, Minas Gerais, Brasil
arletenepo@gmail.com



Maria Clara Gonçalves Ramos

Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), Santa Maria, Rio Grande do Sul, Brasil
mariaclararamos43@gmail.com



Vera Lúcia Viana de Paes

Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes), Montes Claros, Minas Gerais, Brasil
contatoverapaes@gmail.com

Resumo: Nesta pesquisa, avaliamos como a imagem contribui para a percepção de críticas a mazelas sociais na denúncia à subalternidade feminina no gênero série. Em uma abordagem qualitativa, analisamos três *frames* da série da Netflix “Bom dia, Verônica” (2020), a partir das contribuições da Semiótica Social, enfatizando a Gramática do *Design Visual* (Kress; van Leeuwen, 2021), entrecortada pelos significados representacional e interativo. Chegamos à conclusão de que os artefatos multissemióticos contribuem para descortinar e descristalizar percalços que

ferem a dignidade humana e o direito à liberdade, cujo intuito é ampliar as lentes pelas quais a sociedade concebe e significa o mundo.

Palavras-chave: subalternidade feminina; artefatos multissemióticos; gênero série.

Abstract: In this study, we evaluate how images contribute to the perception of criticism of social ills in denouncing female subordination in the series genre. Using a qualitative-interpretive approach, we analyzed three frames from Netflix series “Good Morning, Veronica” (2020), based on contributions from Social Semiotics, emphasizing the Grammar of Visual Design (Kress; van Leeuwen, 2021), interspersed with representational and interactive meanings. We conclude that multisemiotic artifacts contribute to unveiling and de-crystallizing mishaps that violate human dignity and the right to freedom, with the aim of broadening the lens through which society conceives and signifies the world.

Keywords: female subalternity; multisemiotic artifacts; gender series.

Resumen: En esta investigación, evaluamos cómo la imagen contribuye a la percepción de las críticas a los males sociales en la denuncia de la subalternidad femenina en el género de las series. En un enfoque cualitativo-interpretativo, analizamos tres fotogramas de la serie de Netflix “Buenos días, Verónica” (2020), a partir de las contribuciones de la semiótica social, haciendo hincapié en la gramática del diseño visual (Kress; van Leeuwen, 2021), entrecruzada por los significados representacionales e interactivos. Llegamos a la conclusión de que los artefactos multisemióticos contribuyen a desvelar y descrystalizar contratiempos que hieren la dignidad humana y el derecho a la libertad, cuyo objetivo es ampliar las lentes a través de las cuales la sociedad concibe y significa el mundo.

Palabras clave: subalternidad femenina; artefactos multissemióticos; series de género.

Submetido em: 20 de novembro de 2024

Aceito em: 24 de setembro de 2025

Publicado em: 11 de dezembro de 2025

1 Introdução

A língua(gem)¹ é uma rede sistêmico-funcional probabilística à qual o homem recorre, movido pela necessidade de interação com o outro, para dar sentido às experiências construídas junto às atividades sociais que são estruturadas por multimodos sociossemióticos.

Na esteira da Semiótica Social, segundo Halliday e Hasan (1989), o ser humano ancora-se em estratégias de comunicação multifacetadas, demarcando um novo olhar acerca do modo como os indivíduos projetam-se socialmente, com escolhas e com combinações lexicogramaticais, visuais, gestuais etc. Convém destacar que a análise multissemiótica estuda o viés (extra)linguístico, configurando-a como uma ciência multidimensional, na união de segmentos científicos outros, uma vez que:

É a semiótica, algum tipo de semiótica, que precisa promover a possibilidade de uma prática analítica para as diversas pessoas, em diferentes disciplinas, que lidam com diferentes problemas de sentido social e precisam de formas para descrever e explicar os processos e as estruturas por meio dos quais os sentidos são construídos (Hodge; Kress, 1988, p. 2).

A Semiótica Social compreende a língua(gem) como prática social, atravessada por valores ideológicos e por disputas de poder. Isso significa que os recursos multissemióticos empregados em gêneros midiáticos, como séries de *streaming*, não são neutros, são signos motivados, consoante Kress e van Leeuwen (2021). Esses signos funcionam como escolhas intencionais que orientam modos de ver, de sentir e de interpretar o mundo. Cada enquadramento de câmera, cada seleção lexical, cada silêncio ou gesto constituem-se como signo em movimento, capaz de produzir efeitos de sentido que vão além da narrativa ficcional. Nesse sentido, o gênero série,

¹ O uso dos parênteses em língua(gem), na Semiótica Social, indica ir além do conceito restrito de língua para incluir o conceito de linguagem como uma prática social e multimodal.

em plataformas de *streaming*, consolida-se como produto cultural que dialoga com demandas sociais contemporâneas, pois, ao tematizar mazelas, como a violência contra a mulher – muitas vezes culminando em feminicídio –, essas obras não apenas reproduzem narrativas, mas também tensionam o olhar do espectador para problemáticas estruturais vivenciadas em contextos globais. A indústria do entretenimento, em articulação com outros setores mercadológicos, mobiliza recursos multissemióticos que transcendem a concepção de signo como entidade estática, reconfigurando-o a partir de escolhas sociais e ideológicas situadas, resultantes de processos de *design* que materializam interesses e relações de poder (Kress; van Leeuwen, 2021). Por isso, esses recursos não se restringem ao plano narrativo, mas se inscrevem em discursos culturais amplamente disseminados que podem tanto operar como dispositivos de legitimação da violência quanto se constituir em estratégias de denúncia e de resistência às estruturas que a sustentam.

Nesse viés, buscamos responder: como a paisagem visual contribui para a percepção de críticas a mazelas sociais? Assim, objetivamos analisar o papel semântico-pragmático de semioses imagéticas na denúncia à subalternidade feminina no gênero série, a partir de categorias de análise da Gramática do *Design* Visual (significados representacionais e interativos), doravante GDV, influenciadas pelo viés *hallidayano*.

Metodologicamente, esta pesquisa, de cunho qualitativo-interpretativista, descreve, analisa e interpreta três *frames* da primeira temporada da série nacional “Bom dia, Verônica” (2020), disponível na plataforma de *streaming* Netflix. Essa primeira temporada apresenta, de forma paradigmática, a gênese das tensões dramáticas que estruturam a narrativa, evidenciando, de modo visceral, a violência doméstica e psicológica sofrida pela personagem Janete. As cenas selecionadas enfatizam um cenário perverso de violência e de silenciamento que desvela com nitidez as encruzilhadas do patriarcalismo e a recorrência da violência em lares brasileiros.

A série “Bom dia, Verônica” (2020) emergiu como um artefato cultural que catalisou o debate sobre a violência doméstica no Brasil. O lançamento coincidiu com um período de confinamento global que, segundo dados do Fórum Brasileiro de Segurança Pública (2022), esteve correlacionado a um aumento nas denúncias de violência doméstica no primeiro semestre de 2020 em comparação com o mesmo período em 2019. A série, portanto, não se limitou a uma obra de ficção; funcionou como um espelho sociosemiótico, refletindo as vulnerabilidades amplificadas das mulheres em um contexto de crise sanitária.

A personagem Janete é uma representação arquetípica da vítima de violência doméstica no Brasil. Sua história, concebida pelos autores Raphael Montes e Ilana Casoy, que também é criminóloga, não é um mero acessório de enredo, mas um *signo motivado*, que expõe, de forma crua e direta, a complexa dinâmica de poder e de subjugação que permeia as relações de gênero. Ademais, a série evita uma abordagem simplista da violência, que a reduziria a uma mera patologia individual do personagem Brandão, demonstrando que a misoginia não é apenas uma questão de indivíduos patológicos, mas uma dimensão estrutural da sociedade e de suas instituições. Assim, o enquadramento da violência como um fenômeno estrutural, em vez de patológico, é uma das principais contribuições da série como discurso crítico. Portanto, o gênero série é uma escolha pertinente para ser ressemiotizada² no gênero artigo científico, pois, ao deslocar a narrativa visual para o campo da investigação científica, torna-se possível compreender estratégias discursivas que constroem significados sociais.

No quadro teórico-metodológico, filiamo-nos às contribuições da Semiótica Social (Halliday; Hasan (1989); Halliday (1985); Halliday; Matthiessen (2014); Kress; van Leeuwen (2021), entre outros) quanto à ideia da ciência linguística para além do sistema semióti-

2 O termo ressemiotização é empregado na Semiótica Social para designar o processo de deslocamento de significados de um modo ou de um gênero para outro, implicando transformações que não se limitam à mera transposição formal, mas que envolvem reconfigurações de sentidos em novos contextos sociais, culturais e ideológicos.

co verbal, pois a sociedade age sobre o mundo e sobre as pessoas por um feixe de possibilidades sógnicas, como imagens, gestos, cores, enquadramento, ângulo, olhares, expressões faciais etc.

Na análise, priorizamos a GDV (Kress; van Leeuwen, 2021), para a qual sintaxes visuais comunicam e materializam ideologias contextualmente pensadas pelo produtor, com ênfase nos significados representacionais e interativos, em uma transposição das metafunções ideacional e interpessoal, realizadas no sistema de transitividade, atinentes à Gramática Sistemico-Funcional, doravante GSF.

Após esta introdução, a seção seguinte trata do percurso teórico da GDV (Kress; van Leeuwen, 2021), destacando nuances que envolvam os significados representacional e interativo. No segundo momento, apresentamos a metodologia e os procedimentos metodológicos. Por fim, descrevemos, analisamos e interpretamos os resultados da análise do *corpus* em foco, seguidos das considerações finais.

2 A Gramática do Design visual

Embora a GSF entenda a língua(gem) como um feixe de multimodos linguísticos que estruturam o discurso, Halliday e Matthiessen (2014) privilegiam a análise do sistema semiótico verbal, não enfatizando estruturas visuais. Nesse cenário, cerne da perspectiva multimodal, a GDV potencializa as contribuições *hallidayanas* ao destacar, também pelo sistema de transitividade semiótico-verbal, os sentidos mobilizados por sintaxes imagéticas.

Assim, tributários da GSF, Kress e van Leeuwen (2021) concebem o arranjo sociosemiótico como uma estratégia por meio da qual o homem, mesmo sem semioses verbais, divulga conceitos, crenças, valores, ideologias, posicionamentos, provando que não há neutralidade em nenhum recurso linguístico de comunicação, já que as pessoas não interagem por sentenças, mas sim por textos/discursos.

Sobre isso, Jewitt (2011) assevera que, na atualidade, o termo “multimodalidade” alude a uma comunicação e a uma representação que ultrapassam os limites da linguagem verbal, provando a importância da GDV. Dessa forma, Kress e van Leeuwen (2021) ressemiotizam as metafunções ideacional (oração como representação) e interpessoal (oração como retrato de relações estabelecidas entre os homens) da GSF em significados representacional e interativo.

2.1 Significados representacionais

Nos *significados representacionais*, tal como no componente ideacional da teoria *hallidayiana*, as projeções imagéticas representam pessoas ou seres antropomorfizados que, pelas imagens, externam (re)ações, mostrando interpretações de experiências internas e externas. Os elementos ou categorias que possibilitam a representação da realidade pelo modo semiótico visual, para Bezemer e Kress (2014), são os processos, os participantes e as circunstâncias, com estruturas narrativas e conceituais.

Nas estruturas narrativas, com as quais trabalhamos, o processo narrativo de ação representa ações no mundo real e material, com verbos acionais em que um participante (ator) realiza uma atividade em direção a outro participante (meta), categorizado em ação transacional unidirecional, ação não transacional unidirecional e ação bidirecional. Nesse prisma, o *processo narrativo de ação transacional unidirecional* é constituído por verbos transitivos diretos e indiretos e demarcado pelo participante ator que faz algo ao participante meta.

Já o *processo narrativo de ação não transacional*, na maioria das vezes, é formado por verbos intransitivos, com apenas a marcação do participante meta, sem ação diretiva. No entanto, há situações de estruturas imagéticas em que os verbos são transitivos, mas sem o ator de forma explícita, quando não há intenção de desvendá-lo. No *processo narrativo de ação bidirecional*, por outro lado, a oração visual marca ações reflexivas, com vetores (são verbos na GDV) que marcam atividades recíprocas entre ator e meta.

Acrescentam-se a isso os *processos narrativos de reação*, que se voltam às expressões faciais dos participantes, indicando o estado de sentimento no qual se encontram em determinado contexto (medo, raiva, desespero, angústia, preocupação etc.), cujo vetor é a linha dos olhos do participante. Na reação, há o participante *reator*, que observa e reage ao que acontece na cena imagética, dirigindo a outro participante, denominado de *fenômeno* (alvo da atenção do reator). Esses processos são entrecortados por processo narrativo de reação transacional unidirecional, não transacional e transacional bidirecional.

O *processo narrativo de reação transacional unidirecional* marca a presença de reator, de vetor e de fenômeno, pois o olhar do participante é representado direcionado à ação que está na sintaxe visual. Na direção contrária, o *processo narrativo de reação não transacional unidirecional* projeta a imagem de um participante que focaliza o olhar para o que está fora da cena e, portanto, é formado apenas por reator e vetor. Já o *processo narrativo de reação transacional bidirecional* é estruturado por reator, vetor, reator, porque há uma relação de (re)ação recíproca quanto ao olhar de um participante que reage a um fato acontecido.

Se, de um lado, as estruturas narrativas representam experiências, as *conceituais* formam, como o nome sugere, conceitos de participantes representados descritos de forma estática em uma projeção visual, na busca por definir, por analisar e por classificar pessoas, lugares e coisas, categorizando-os. Nesse contexto, as *estruturas conceituais* podem ser apresentadas por processos classificatórios, analíticos e simbólicos. Trabalhamos, neste recorte, somente com os conceituais simbólicos por apresentarem o modo como a participante Janete projeta-se nas cenas sob análise.

No processo conceitual simbólico, os participantes são descritos, analisados e interpretados em termos do que são ou do que significam, sendo atributivos ou sugestivos. No atributivo, os significados são produzidos pelo contraste que é estabelecido com outro participante, por cor, por tamanho, por iluminação, por lugar na imagem etc., o que guia o foco do leitor. Assim, o significado ou

a identidade do Portador é estabelecido na relação interacional; o Atributo Simbólico representa o próprio significado ou a identidade. Já, no sugestivo, não há necessidade de contrastar participantes, pois o significado é produzido por um participante representado, que simboliza ideologias, crenças, opiniões, todas voltadas ao senso comum.

Nessa direção, dito de outra forma, nos processos atributivos, a identidade ou o significado do Portador é dada a ele; nos processos sugestivos, a identidade ou o significado apresenta-se como um traço pertencente a ele, figurando como a essência dele.

2.2 Significados interativos

Pelo componente interpessoal da teoria *hallidayiana*, Kress e van Leeuwen (2021) estudam os modos como a linguagem visual configura um meio de estabelecimento, de identificação de relações entre a imagem e o leitor. Nesse contexto, a formatação da paisagem sociosemiótica possibilita a criação de relações imaginárias, aproximando ou distanciando, em alguma medida, produtores e leitores, haja vista que a logicidade nas sintaxes visuais indicam posicionamentos, interesses, propósitos comunicativos de quem cria a imagem.

Isso posto, as composições imagéticas podem apresentar participantes representados (postos na cena (pessoas, lugares, coisas)) e participantes interativos (produtores de imagens e leitores). Isso porque a *mis-en-scène* (encenação) semiótica traduz discursos em que o produtor pensa primeiro nos leitores em potencial e nas questões que envolvem as marcas socioculturais do contexto com o qual interagem no cotidiano. Nesse jogo semiótico interativo, os participantes relacionam-se pelo olhar, pela distância, pelo ângulo etc., proposições e propostas visuais que envolvem o participante interativo na formação de opinião.

O olhar (oferta e demanda), na visão da GDV, é marca de proposições visuais, como se fossem dados comandos ao participante interativo, que pode aceitar ou negar o que lhe é oferecido, deno-

minado, para Kress e van Leeuwen (2021), de atos de imagem. No olhar de demanda, o participante representado olha diretamente para o interativo, com vetor (olhar) que é percebido pela linha dos olhos responsável por estabelecer conexão, interação entre eles. Quando aborda o interativo com olhar sedutor e íntimo, o representado visa a ser desejado, admirado, respeitado, definindo como o leitor deve percebê-lo.

No olhar de oferta, o participante representado olha indiretamente para o interativo, com olhar vago, impessoal, distante, como se o representado estivesse exposto em vitrine, com vistas a ser contemplado, considerando a intencionalidade comunicativa. Nesse momento, é o interativo quem deverá admirar e contemplar o representado, não como no de demanda, em que o representado interage com olhar mais diretivo.

A distância (afinidade social/enquadramento) também interfere nos significados que são criados, com imagens enquadradas em *close-up*, *médium shot* e *long shot*. No *close-up* (plano fechado), a estrutura visual é projetada até os ombros, sugerindo vínculos de amizade, de intimidade. No *médium shot* (plano médio), a imagem enquadra-se até os joelhos, indicando uma relação de mais respeito, de credibilidade, um pouco distante. Já no *long shot* (plano aberto), o participante representado é visualmente posto de corpo inteiro, evocando uma conexão mais impessoal, em que o interativo mais admira, contempla, sem intimidade.

O ângulo (ponto de vista da imagem) refere-se ao modo como os participantes entrosam-se, articulado em frontal, oblíquo e superior, inferior e na linha dos olhos. Quando a imagem está no ângulo frontal, há mais envolvimento entre os participantes representado e interativo, em que o participante interativo está diretamente posicionado frente ao participante representado, tête-à-tête, emoldurando o estabelecimento de uma conexão mais pessoal e empática, por meio da qual as feições do participante representado são integralmente captadas. Nesse contexto, evidenciam-se, detalhadamente, sentimentos e expressões faciais do participante representado na produção cinematográfica seriada.

No ângulo oblíquo, de modo diferente, há uma sensação de não pertencimento da cena por parte do interativo, por conta de o participante representado não estar de frente, mas encenado de lado ou de perfil, meio afastado, com aparente distanciamento do mundo do interativo, transmitindo, em certa medida, uma ideia de menor envolvimento ou de falta de envolvimento. O ângulo superior confere mais poder e imponência ao interativo, que se posiciona acima do representado, criando uma sensação de dominação ou de submissão, podendo ser usado para demonstrar poder ou vulnerabilidade entre os participantes. O ângulo inferior confere mais poder ao representado, tornando o interativo mais insignificante. Já, no ângulo na linha dos olhos, emolduram-se relações simétricas de prestígio entre os participantes, indicando relações de poder entre os participantes pela maneira de olhar.

3 Metodologia

3.1 Constituição do *corpus*

O *corpus* é composto por três *frames* da primeira temporada da série nacional “Bom dia, Verônica” (2020), extraídos da plataforma de *streaming* Netflix, com temas relacionados à violência doméstica. Foram realizadas capturas de tela estrategicamente escolhidas, para oportunizar aos espectadores (leitores) o entendimento não apenas do viés artístico, mas também seu papel como fonte de entretenimento e de mazelas sociais a que mulheres são expostas, no reconhecimento do modo como o produtor da série traz à baila a conjugação de diferentes artefatos sógnicos.

A análise foi dividida em dois momentos: o primeiro foi dedicado à coleta, à seleção e à organização dos *frames*. A segunda parte concentrou-se na análise qualitativa que objetivou examinar o papel semântico-pragmático de semioses imagéticas na denúncia à subalternidade feminina, a partir de categorias de análise da Gramática do *Design* Visual (significados representacionais e interativos), influenciadas pelos estudos sociosemióticos de Halliday e Matthiessen (2014).

A escolha da série para a análise baseou-se em uma combinação de critérios temáticos e estruturais, que se complementam para permitir o estudo dos modos semióticos que materializam o discurso: (i) gênero midiático série – selecionada pela popularidade e pela narrativa seriada, permite analisar como o tema escolhido é construído pela riqueza de dados linguísticos e contextuais; (ii) suporte da plataforma de *streaming* Netflix – por ser uma das maiores plataformas de *streaming* da atualidade, garante acessibilidade a um público vasto, refletindo audiência significativa, com distribuição em múltiplos países e com temática apresentada em diferentes contextos culturais, relevância cultural e social para a compreensão de tendências contemporâneas; (iii) temática social: violência contra a mulher – o principal critério de escolha da série foi a sua temática central, que aborda o machismo tóxico e a misoginia; a análise busca investigar como a figura feminina é representada, muitas vezes em posições de submissão, e como os modos semióticos apresentam os discursos que podem influenciar e refletir a percepção social sobre o tema; (iv) presença de linguagem verbal e não verbal – critério fundamental para a análise, permitindo examinar os múltiplos modos semióticos: palavras, expressões faciais, gestos, cenários, fornecendo uma compreensão abrangente de como a mensagem é construída.

Como exemplo de efeitos perlocutórios das imagens, podemos citar a composição visual, as cores, as expressões, o enquadramento de *frames*, utilizados para evocar emoções (indignação, empatia, repulsa). A análise do *ethos* visual dos personagens pela GDV permite entender como a série busca persuadir o espectador a tomar partido ou a enxergar os personagens de uma determinada maneira. A interpelatividade ocorre na forma com que os *frames* chamam o público para se reconhecer em determinada posição ideológica (se identificar com a vítima ou naturalizar a violência). A interpelação demonstra que as imagens não são passivas, mas ativas na construção de identidades e de ideologias. A integração desses pontos reforça a ideia de que as semioses multimodais da série são performativas.

3.2 Procedimentos teórico-metodológicos

A metodologia do estudo empreendido seguiu uma abordagem qualitativa de natureza interpretativista, fundamentada, em linhas gerais, na proposta da pesquisa na linha sociosemiótica dos estudos da linguagem, com ancoragem teórica da perspectiva multimodal, com os estudos de Kress e van Leeuwen (2021), subsidiados, inicialmente, na Linguística Sistemico-Funcional, nos estudos de Halliday e Matthiessen (2014).

De modo mais específico, filiamo-nos à Semiótica Social (Halliday; Hasan (1989); Halliday (1985); Halliday; Matthiessen (2014); Kress; van Leeuwen (2021), entre outros), cuja defesa basilar se dá no fato de que a língua(gem) é essencialmente social, entendida, nessa perspectiva, como uma ciência que se presta a investigar os sentidos das formas de comunicação humana, unindo língua, cultura e sociedade. Nesta análise, enfatizamos a Gramática do *Design* Visual (Kress; van Leeuwen, 2021), com destaque ao sistema semiótico imagético na veiculação de discursos parciais e contextualmente planejados.

Isso posto, descrevemos, em virtude do recorte teórico desta pesquisa, as categorias de análise dos significados representacional e interativo equivalentes às metafunções ideacional e interpessoal da GSF. Na teoria, esmiuçamos esses significados visuais, explanando acerca dos constituintes e das nuances que formam cada um deles, sempre na consideração de que a multimodalidade é multipropositiva.

4 Análise dos *frames*

Para situar, em linhas gerais, a série, entre outros aspectos críticos, denuncia a realidade do casamento entre Janete e Brandão, caracterizado por constantes brigas, humilhações e desrespeitos, sobretudo da parte dele em relação a ela. Brandão violenta a sua esposa de diferentes maneiras, incluindo a dimensão da maternidade, já que considera a dificuldade de Janete em engravidar como uma falha pessoal, entendendo a reprodução como obrigação da

esposa, por se tratar, segundo a sua perspectiva, de uma condição biologicamente feminina. Com interesse de ferir a identidade dela, o agressor manipula, inferioriza e condena Janete pelos desafios que enfrenta para conseguir manter uma gestação saudável.

Figura 1 – Brandão humilha Janete na sala de jantar



Fonte: Bom dia, Verônica (2020, episódio 1, 31 min 49 s).

Do ponto de vista imagético, coadunando com os estudos de Kress e van Leeuwen (2021), no significado representacional, o processo narrativo de ação transacional unidirecional é identificado quando Janete, na cena em tela, olha vagamente para Brandão, com olhar retraído e marejado de lágrimas, semioticamente apresentada pela imagem: Janete (ator) olha vagamente (processo material) para Brandão (meta). Considerando a oração sobredita, sintaticamente, *Janete* é sujeito, *olha vagamente* é verbo transitivo direto, acompanhado de adjunto adverbial de modo, evidenciando o desencorajamento dela diante do marido, e, *para Brandão*, tem função sintática de objeto indireto. Mais uma vez, a imagem divulga o cárcere velado vivido por Janete, que é sempre violentada pelo marido.

Já no processo narrativo de reação, o olhar (vetor) de Janete (reator) dirige-se ao participante que não aparece no *frame* (processo narrativo de reação unidirecional não transacional), pois a intenção do cinegrafista é levar o participante interativo a voltar a atenção ao sofrimento de Janete ao se sentir humilhada por Brandão, na tentativa de envolver psicologicamente o leitor da cena, deixando-o compadecido diante do sofrimento dela. Essa estratégia está materializada no olhar triste, choroso e oprimido de Janete, já que está com olhos vermelhos, sugerindo um choro piedoso. O visual cabisbaixo da participante representada reafirma a sua angústia e insuficiência provocadas pelas chantagens e pelos comentários cínicos do esposo.

Nas estruturas conceituais, a prevalência da imagem de Janete sozinha no *frame* (processo conceitual simbólico sugestivo) fomenta a representação não apenas de uma personagem na narrativa da série, mas de mulheres reais que vivenciam a realidade pela qual ela passa, transfigurada de diferentes maneiras. A dramatização de Janete atua na propagação da necessidade de combate às marcas ideológicas machistas, sexistas e misóginas, com a busca árdua de levar a sociedade a perceber e a superar traumas herdados e naturalizados pelo senso comum sobre a cultura patriarcal. Nesse embate discursivo, observa-se, à luz da GDV, que esses processos não apenas denunciam a violência, mas posicionam o espectador diante de um campo de forças em que agentes sociais divergem: de um lado, instituições, movimentos e indivíduos que buscam desconstruir a misoginia e promover relações equitativas; de outro, sujeitos e estruturas que insistem em perpetuar discursos de dominação, legitimando-os por meio de práticas naturalizadas no cotidiano.

Quanto aos significados interativos, observamos que Janete aparece com olhar de oferta, pois é projetada de forma pessoal diante do participante interativo, a partir do momento em que não olha diretamente para Brandão, solicitando, nesse momento, que seja vista, ainda que de maneira sutil. A intenção do produtor da cena é a de criar a possibilidade de o participante interativo olhar

Janete e sentir, de imediato, revolta pela situação pela qual ela passa, em uma via de empatia e de solidariedade. Com isso, o leitor da sintaxe visual está propenso a se conscientizar sobre a realidade da qual faz parte, passando a agir contra atitudes que falseiam a liberdade da mulher. Segundo Kress e van Leeuwen (2021), esse tipo de configuração imagética gera um processo de interpelação indireta: ao não estabelecer contato visual com o espectador, a personagem é oferecida como objeto de contemplação e de julgamento, cabendo ao participante interativo tomar posição diante da cena. Tal escolha imagética é estratégica, pois desloca a responsabilidade da ação para o espectador, que não pode se manter neutro diante da violência dramatizada. O contexto de recepção do público masculino ganha centralidade e esse público é convocado a refletir sobre o lugar que ocupa na manutenção ou na desconstrução de práticas misóginas.

O enquadramento selecionado pelo produtor (região dos ombros de Janete) contribui para o despertar, no imaginário do participante interativo, de uma sensação de proximidade entre ela e quem assiste à cena (*close-up*), com plano fechado, visto que quem interage com a imagem se sentirá tão íntimo e próximo a ponto de se sentir na obrigação social de intervir no problema enfrentado por ela.

Nessa direção, o participante interativo não mais visualizará a violência contra a mulher, sobretudo psicológica, a exemplo da cena em destaque, como sendo um problema apenas de quem sofre, mas, sim, passará a perceber essa violência como uma patologia social que segrega identidades. Esse caminho é oportunizado pelo ângulo frontal da projeção de Janete na estrutura visual, que endossa maior envolvimento entre os participantes representado e interativo, o que fomenta um vínculo mais afetivo, do qual o interativo vai se valer para se comover diante da condição de Janete.

Figura 2 – Janete e Brandão discutem na sala de casa



Fonte: Bom dia, Verônica (2020, episódio 7, 4 min 2 s).

Soma-se à análise sociossemiótica o processo narrativo de ação transacional unidirecional, em que Janete (ator) comunica (processo material) a Brandão (meta) a gravidez dela. Ao informar ao marido que está grávida, Janete retira de si mesma a responsabilidade pela não paternidade do esposo, fazendo com que, nesse contexto, ele passe a respeitá-la.

Na imagem, Janete olha para Brandão, que está fora da cena, com um olhar de quem quase implora por reconhecimento e por dignidade (processo narrativo de reação unidirecional não transacional), cujo vetor que parte da linha dos olhos dela (reator) dirige-se ao que não está explícito na estrutura visual, pois o interesse do cinegrafista é dar visibilidade a ela. A fisionomia chorosa, estando a região dos olhos vermelha, aparentemente com olheiras, o cabelo preso para baixo, por exemplo, fazem significar a imagem de uma mulher abatida, cansada, sem esperanças.

Sobre a abordagem conceitual, identificamos que a participante, representada na figura 2, de forma análoga à figura 1, sugere, por um feixe de símbolos multissemióticos, como o semblante triste, decepcionado e a maneira retraída em que se porta, a proje-

ção ideológica do arquétipo feminino enquanto subserviente e do lar, com valores culturais moldados por convenções imperadas por homens, na esteira do que é (i)moral, ideal ou não ideal, (in)adequado, certo ou errado (processo conceitual simbólico sugestivo).

Na significação interativa, o olhar de Janete solicita que o participante interativo experiencie a dor que ela sente e, com efeito, aja contra essa realidade, não olhando diretamente para o leitor (olhar de oferta), como se pedisse a ele que a angústia dela seja notada e desnaturalizada pela sociedade. Com enquadramento na região dos ombros (*close-up*), a relação imaginária criada entre os participantes representado e interativo reforça o motivo pelo qual os leitores são levados, de forma mais próxima e íntima (plano fechado), a se envolver psicologicamente com ela.

A imagem visa tocar os sentimentos do participante interativo, para que sintam revolta e repulsa à situação narrada e encenada na série. Esse envolvimento mais pessoal e particular entre Janete e quem interage com a cena é pelo ângulo frontal, que oportuniza essa sensação familiar. Conforme Kress e van Leeuwen (2021), esses recortes de câmera configuram-se como escolhas de recursos semióticos para narrar o evento comunicativo, instaurando posicionamentos ideológicos, evidenciando misoginia e violência como práticas sociais historicamente enraizadas. Assim, a construção visual como signo motivado direciona o participante interativo a reconhecer tais violências como patologias estruturais, situando-as em um campo de disputa simbólica em que se tensionam a manutenção do patriarcalismo, simbolizado como masculinidade tóxica, e a necessidade de garantir os direitos da mulher.

Figura 3 – Brandão mata Janete carbonizada



Fonte: Bom dia, Verônica (2020, episódio 7, 45 min 21 s).

Semioticamente, observa-se o processo narrativo de ação transacional unidirecional, em que Brandão (ator) atea fogo (processo material) em Janete (meta), cuja sentença, como já mencionado, é perceptível pela semiose imagética. Por outro lado, o processo narrativo de reação identificado é unidirecional transacional, pois Brandão vetoriza não apenas o olhar, mas também o corpo para Janete, evidenciando uma estatura suada devido ao calor das chamas do fogo, com semblante despreocupado.

O *frame* divulga, no processo conceitual simbólico atributivo, arrogância, superioridade, domínio, controle da situação por parte de Brandão, quando contrasta a imagem dos dois na cena, já que ele aparece sobreposto a ela, de pé, imponente, estando a vítima na posição de subordinada. A caixa presa à cabeça dela, pensada de forma propositiva e intencional, também representa o caráter de enjaulamento sofrido por Janete, uma vez que, à luz de metáforas visuais, o objeto pode ser associado à gaiola. Metaforicamente, Brandão refere-se à Janete como “passarinha”, pois é um apreciador da fauna brasileira e possui, na casa onde moram, um criatório de pássaros todos enjaulados, o que ratifica o possível sentimento presente nele de liderança desmedida.

Os significados interativos mostram que o olhar de oferta de Brandão leva o participante interativo a voltar a atenção ao que acontece na imagem, focalizando o crime de feminicídio e, ao mesmo tempo, o assassino. O ângulo da câmera é posicionado para chocar o público sobre essa infração, recrudescente a denúncia da violência contra a mulher que, grávida ou não, é presa fácil de homens abusadores.

O enquadramento em *long shot* (plano aberto) confere mais distanciamento entre Brandão e os participantes interativos, já que, ao ser projetado quase de corpo inteiro, faz o leitor da cena entender que ele não teme nenhum tipo de consequência sobre o que faz, pois se sente superior. O ângulo oblíquo faz com que o participante interativo afaste-se mais de Brandão, dando a entender que o observador, quando se depara com um crime de feminicídio como esse, não tem o que fazer, apenas sente pena, perpetuando o discurso opressor do patriarcado: “em briga de marido e mulher, ninguém mete a colher”.

A queima de Janete dentro da caixa é uma metáfora poderosa para a descaracterização feminina. A caixa representa confinamento, restrição de papéis femininos impostos pela sociedade e silenciamento. Mulheres são frequentemente “encaixotadas” em estereótipos, expectativas e limites que as impedem de expressar sua individualidade plena. Isso significa estar presa, invisível, sem voz. O fogo que consome simboliza a destruição da identidade, a aniquilação da subjetividade. A misoginia, em seus diversos graus, busca exatamente isto: despersonalizar, desumanizar e apagar a mulher como um ser autônomo e digno e a queima é a representação máxima dessa tentativa.

5 Considerações finais

À luz do exposto, o homem é um ser audiovisual, pois interage com as pessoas por recursos de comunicação imagéticos e orais, dado que prova a importância do gênero textual/discursivo série como uma possibilidade de aproximar a sociedade de críti-

cas sociais e, com isso, de ressignificar problemas que acometem diferentes segmentos sociais. A perspectiva multimodal é, então, o retrato de uma sociedade que significa o mundo, as experiências pelas quais passa por semioses múltiplas, parciais, dinâmicas, não se limitando a um único sistema semiótico.

As imagens são a prova de composições visuais, de igual modo às semioses verbais, as quais também discursam, denunciam ideologias opressoras, marginalizações, subalternidades, a exemplo de violências contra a mulher, com comportamentos machistas que ferem a identidade feminina, mas que ainda são naturalizados pelo senso comum, o que confirma a contribuição expressiva da GDV (Kress; van Leeuwen, 2021).

É inegável que, mesmo diante de inúmeros avanços no ordenamento jurídico brasileiro, a exemplo da Lei nº 13.104, sancionada em 2015, a qual atribui o feminicídio como homicídio qualificado, colocando-o no rol de crimes hediondos, verifica-se, na prática, uma incongruência com o parâmetro legislativo. Isso porque o percalço social da violência contra a mulher ainda é uma realidade, sobretudo em países subdesenvolvidos, como os países da América do Sul.

Assim, respondendo à pergunta desta pesquisa, a paisagem semiótica visual contribui para a denúncia de mazelas sociais, podendo fazer com que os leitores passem a ter uma leitura mais crítica, responsiva e justa das questões presentes no cotidiano, para que saibam se posicionar, negando, desnaturalizando atitudes que intensificam invisibilidades sociais.

Para Vieira e Silvestre (2015), o homem da atualidade é um indivíduo que precisa urgentemente saber lidar com discursos híbridos, “[...] para que, então, o sujeito dessa sociedade visual esteja habilitado ao pleno exercício discursivo-crítico que os diferentes domínios da vida pública e privada exigem de todos nós, os legítimos agentes de transformações sociais” (Vieira; Silvestre, 2015, p. 40).

A morte de Janete, na série, simboliza, na prática, a descrença social sobre a efetividade de boa parte de leis que ordenam a proteção social junto à segurança pública brasileira, ferindo o preâ-

bulo constitucional da Constituição Cidadã, que introduz a essência central das relações sociais: dignidade humana (Brasil, 1988). “Bom dia, Verônica” (2020), diante disso, evidencia que, mesmo existindo tipificação para o crime de feminicídio no Brasil (Lei nº 13.104/15), crimes dessa natureza seguem acontecendo, sendo essa problemática narrada na primeira edição do romance policial em 2016, um ano depois de a norma ser sancionada no governo da ex-presidenta Dilma Rousseff.

Ao considerarmos a dinamicidade linguística atual, devido às diferentes necessidades de comunicação de uma sociedade majoritariamente tecnológica, percebemos que os gêneros textuais/discursivos instanciam-se por semioses multimodais, ressaltando como a sociedade pode se valer de imagens para buscar promover o acesso a direitos básicos constitucionalmente assegurados.

Referências

BOM dia, Verônica: primeira temporada. Direção: José Henrique Fonseca; Izabel Jaguaribe; Rog de Souza. Produção: José Henrique Fonseca; Eduardo Pop; Ilana Casoy; Raphael Montes. São Paulo: Netflix, 2020.

BRASIL. [Constituição (1988)]. *Constituição da República Federativa do Brasil de 1988*. Brasília, DF: Presidência da República, 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 13 out. 2023.

BRASIL. *Lei nº 13.104, de 9 de março de 2015*. Dispõe sobre o feminicídio no rol de crimes hediondos, qualificador de homicídio. Brasília, DF: Diário Oficial da União, 2015. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13104.htm. Acesso em: 13 out. 2023.

BEZEMER, Jeff.; KRESS, Gunther. Reading and writing in the era of new media. In: LEVIN, Joshua; KEREN-OR, Orit (ed.). *Rethinking*

Communication: Media, Technology and Social Change. New York: Peter Lang Publishing, 2014. p. 115-132.

FÓRUM BRASILEIRO DE SEGURANÇA PÚBLICA. Anuário brasileiro de segurança pública. São Paulo: Fórum Brasileiro de Segurança Pública, 2022. Disponível em: <https://forumseguranca.org.br/wp-content/uploads/2022/06/anuario-2022.pdf?v=5>. Acesso em 21 nov. 2024.

HALLIDAY, Michael Alexander Kirkwood. *An Introduction to Functional Grammar*. London: Edward Arnold, 1985.

HALLIDAY, Michael Alexander Kirkwood; HASAN, Ruqaiya. *Language, Context, and Text: Aspects of Language in a Social-Semiotic Perspective*. Oxford: Oxford University Press, 1989.

HALLIDAY, Michael Alexander Kirkwood; MATTHIESSEN, Christian M. I. M. *An introduction funcional grammar*. 4. ed. London: Edward Arnold, 2014.

HODGE, Robert; KRESS, Gunther. *Social Semiotics*. London: Polity Press, 1988.

JEWITT, Carey. *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis*. London: Routledge, 2011.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. 3. ed. London: Routledge, 2021.

VIEIRA, José; SILVESTRE, Christiane. *Introdução à Multimodalidade: Contribuições da Gramática Sistêmico-Funcional, Análise de Discurso Crítica, Semiótica Social*. Brasília: J. Antunes Vieira, 2015.

Publisher

Universidade Federal de Goiás. Faculdade de Letras. Publicação no Portal de Periódicos UFG. As ideias expressas neste artigo são de responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da universidade.