

JESSICA JONES: REMEDIAÇÃO DAS GRAPHIC NOVELS PARA A WEBSÉRIE

Jailda Passos ALVES¹
Juliana Cristina SALVADORI²

Recebido: 30/01/2019

Aprovado: 22/1/2019

Resumo

O presente artigo apresenta resultados do projeto de pesquisa de Iniciação Científica intitulado “Desleituradas em séries: Jessica Jones e a desescrita dos gêneros” desenvolvido entre 2016-2017, financiado pela FAPESB/UNEB. Nesse trabalho, objetivou-se analisar a sequência de abertura da websérie *Jessica Jones* (2015) em contraponto com a coleção de *graphic novel Alias* (2001-2004), utilizando como pressuposto teórico o conceito de remediação postulado por Bolter e Grusin (2000). Buscou-se evidenciar características do processo de remediação, bem como examinar as duas lógicas basilares nesse processo - imediação (*immediacy*) e hipermediação (*hypermediacy*) – na websérie, por meio de uma análise de *corpus*. Tal discussão põe em xeque o modo como as mídias vem incorporando e renovando conteúdos, de forma reconhecidas ou não pelos espectadores. Ademais, traçamos um breve panorama sobre a narrativa transmidiática da personagem, protagonista nas duas mídias, Jessica Jones, listando canais de mídia que compõem a sua narrativa.

Palavras-chave: Jessica Jones; Remediação; Narrativa transmidiática.

JESSICA JONES: REMEDIATION FROM GRAPHIC NOVELS TO THE WEB SERIES

Abstract

This article presents partial results of the subproject DESLEITURAS EM SÉRIES: JESSICA JONES E A DESESCRITA DOS GÊNEROS, a research made in the Scientific Initiation with the financial support of FAPESB/UNEB. We aimed to analyze of the opening sequence of the web series *Jessica Jones* (2015 in counterpoint with the collection of *graphic novel Alias* (2001-2004). We used as theoretical assumption the concept of remediation postulated by Bolter e Grusin (2000). It is also sought to examine the two basic logics in the remediation process - immediacy and hypermediacy – and how they were used in the web series, by means of a corpus analysis. This discussion calls into question the way in which media has been incorporating and renewing content in order to be recognized or not by spectators. In addition, we provided a brief overview of the transmedia storytelling of Jessica Jones' character, protagonist of the two-media narrative, listing webs that make up her narrative.

Keywords: Jessica Jones; Remediation; Tansmedia storytelling.

Introdução

Jessica Jones é uma personagem da série de *graphic novels* denominada *Alias*. Sua primeira aparição foi em 2001, quando lançou-se a primeira *graphic novel*, sendo produzida até o ano de 2004 - totalizando 28 *graphic novels* – por Brian Michael Bendis e Michael Gaydos. *Alias* foi publicada pela Marvel Max, uma linha da Marvel Comics destinada ao público adulto devido as temáticas abordadas. A partir de então a personagem tem transitado e/ou protagonizado diversas outras mídias,

¹ Mestranda no Programa de Pós-crítica Cultural pela Universidade do estado da Bahia (UNEB)

² Doutora em Literaturas de Língua Portuguesa pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Pontifícia Universidade Católica (MG). Docente de graduação e professora permanente do Programa de Pós-Graduação em Educação e Diversidade_PPED, UNEB, Campus IV, Jacobina.

ALVES, Jailda Passos; SALVADORI, Juliana Cristina. Jessica Jones: remediação das *graphic novels* para a websérie. In: *Revista Falas Breves*, no. 6, março de 2019, Universidade Federal do Pará, Campus Universitário do Marajó - Breves, Breves-PA. ISSN 2358 1069

como: webséries, jogos, fanfictions, sites e páginas em redes sociais. Nesse artigo, iremos nos concentrar na sequência de abertura da websérie *Jessica Jones* (2015), analisando como essa mídia remedia a mídia anterior - *graphic novel* - para que possamos melhor detalhar o processo de remediação.

Jessica Jones é uma websérie homônima a personagem, criada e dirigida pela norte-americana Melissa Rosenberg e lançada em 2015 para a Netflix, contendo 13 episódios, os quais variam entre 41-46min. Por se tratar de uma produção remediada de *Alias* (2001-2004), aqui, veremos como efetua-se o processo de renovação dos “velhos conteúdos” (*graphic novel*) pelos “novos meios” ou novas mídias (websérie), destacando as estratégias utilizadas na remediação, tendo como base os postulados de Bolter e Grusin (2000). Por sua vez, a *Graphic novel*, conhecida também como romance gráfico, é considerada um subgênero narrativo derivado do gênero narrativo Histórias em Quadrinho (HQs), integrado ao gênero romance, como o próprio nome sugere. Esse subgênero distingue-se das Histórias em Quadrinho no que diz respeito ao público e conteúdo. De acordo com Tabachnick (2012, p. 03) e Eisner (1999, p. 138-139), a *graphic novel* é uma narrativa de quadrinhos estendida, escrita para adultos, que lida com conteúdos sérios de um modo artístico, entrelaçando palavras e imagens, contribuindo para o corpo da literatura que visa examinar a condição e experiência humana.

A websérie, segundo Zanetti (2013), surge como um novo gênero de produção audiovisual encampando produções independentes com conteúdos próprios do ambiente virtual, no entanto, guardam semelhanças com as séries e seriados de TV, sua duração e estrutura depende dos produtores/criadores nas suas respectivas plataformas de distribuição, como por exemplo, Youtube e a Netflix.

Destarte, faz-se relevante trazer para centro de análise mídias contemporâneas, pondo em xeque as estratégias usadas nas suas relações. Neste trabalho dar-se-á através de uma análise de *corpus* contrastando websérie – *graphic novel*, tendo como fundamento teórico o conceito de remediação de Bolter e Grusin (2000), discorrendo ainda sobre as suas lógicas basilares, de acordo com os autores, imediação e hipermediação. Em seguida, traçaremos um conciso panorama das mídias que compõem a narrativa transmidiática da personagem *Jessica Jones*, para tal, nos baseamos em Jenkins (2008).

Processo de remediação na abertura de *Jessica Jones*

Chamamos a representação de um meio em outro meio de remediação, argumentamos que remediação é uma característica definidora das novas mídias digitais³.

(BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 45, tradução nossa).

³ We call the representation of one medium in another remediation, and we will argue that remediation is a defining characteristic of the new digital media”.

ALVES, Jailda Passos; SALVADORI, Juliana Cristina. *Jessica Jones: remediação das graphic novels para a websérie*. In: *Revista Falas Breves*, no. 6, março de 2019, Universidade Federal do Pará, Campus Universitário do Marajó - Breves, Breves-PA. ISSN 2358 1069

Bolter e Grusin (2000, p. 45) consideram como remediação o processo de representação de um meio em outro. Nesse processo, concomitantemente, ocorre a renovação de conteúdos anteriores pelo que eles denominam de novas mídias. A renovação de conteúdo pode ocorrer de uma mídia para outra, como é o caso de *Alias* que é remediado em *Jessica Jones*, ou dentro de uma única mídia, por exemplo, quando um filme pega emprestado de um filme anterior, como *Strange Days* (1995) de *Vertigo* (1958), ou quando uma pintura incorpora uma outra pintura (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 49). Segundo os autores, a remediação é uma característica definidora das novas mídias digitais, se configurando por meio de um processo composto de duas lógicas fulcrais⁴: imediação e hipermediação.

A lógica da imediação centra-se na tentativa de transparência da interface da mídia, no intuito de estabelecer uma relação imediata do usuário com o conteúdo (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 24). Ou seja, essa lógica busca apagar/ocultar a mediação ou tornar automático o ato de representação, fazendo-o esquecer a presença da mediação. Como exemplo de imediação podemos citar os jogos em primeira pessoa, que podem ser jogados em diversas plataformas, os quais fazem o jogador adentrar naquela “realidade” interagindo de modo que pode passar-se a acreditar que ele/ela está em contato direto com a realidade. Isto é, na imediação os usuários estão imersos na mídia a ponto de esquecerem que há uma materialidade, bem como um conjunto de convenções, que funciona como intermédio entre o indivíduo e a mídia, nesse caso, o jogo.

Em contrapartida, a lógica da hipermediação torna visíveis os múltiplos atos de representação (BOLTER E GRUSIN, 2000, p. 34), estando claro para o usuário a realidade em que está inserido. Assim, criando um espaço heterogêneo que compete pela atenção do usuário. Destarte, nessa lógica, torna-se evidente que há uma mediação. Para exemplificar, Bolter e Grusin mencionam meios digitais nos quais faz-se nítido o heterogêneo ou o “estilo janelado” (windowed style) da hipermediação, tais como as páginas/abas da *World Wide Web* e a interface da área de trabalho dos computadores, onde podemos ter acesso a várias plataformas e programas.

Por conseguinte, ao ponderar as duas lógicas, imediação e hipermediação, pode-se compreender que, por vezes, estão em uma relação de dependência, se configurando como mecanismos para atingir a remediação. Em tese, para Bolter e Grusin (2000), toda mídia pode remediar e ser remediada por outra mídia, sendo assim, renovada. Entretanto, o próprio ato de remediar assegura que a mídia mais antiga não pode ser completamente apagada. Dessa forma, não seria diferente com a websérie *Jessica Jones*, uma vez que a nova mídia permanece dependente da

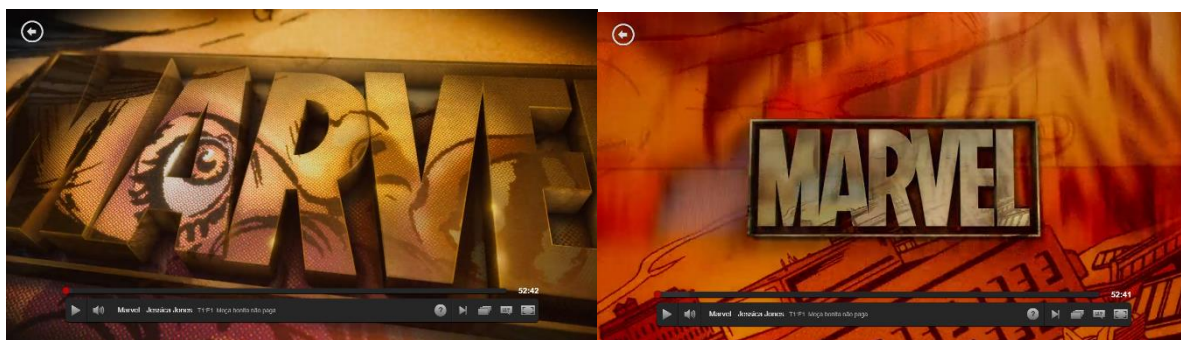
⁴ As duas lógicas têm uma longa história remonta pelo menos até o Renascimento. Contudo, Bolter e Grusin (2000, p.21) focalizam no tipo de remediação presente na mídia atual na América do Norte.

ALVES, Jaidla Passos; SALVADORI, Juliana Cristina. *Jessica Jones: remediação das graphic novels para a websérie*. In: *Revista Falas Breves*, no. 6, março de 2019, Universidade Federal do Pará, Campus Universitário do Marajó - Breves, Breves-PA. ISSN 2358 1069

mídia mais antiga de maneiras reconhecidas ou não pelos espectadores. Levando em consideração esse fator, qual a relevância de se discutir essas duas lógicas por meio desse objeto?

Desde da cena de abertura de *Jessica Jones* fica explícito que se trata de uma remediação de uma outra mídia. A sequência de abertura da série se inicia com o efeito do passar de páginas de uma *graphic novel*, como pode ser notada na figura 1. Esse efeito, comum em adaptações cinematográficas que possuem conteúdo da Marvel⁵, cumpre o papel de sinalizar a mídia anterior, bem como o texto que foi remediado, uma vez que, geralmente, as páginas mostradas não são de uma *graphic novel* aleatória mas daquela que foi alvo da remediação. Serve também como um *foreshadowing* da mídia e da história que será percorrida. Tal processo é perceptível na comparação das figuras 1 e 2. Sendo assim, para quem está em seu primeiro contato com a história, essa heterogeneidade remete, automaticamente, a uma aba que pode ser aberta para um outro passeio no bosque da ficção, ou seja, na outra mídia, *graphic novel*. Por outro lado, para o público espectador desse universo, isso pode ser tão usual a ponto de tender para homogeneidade da imediação.

Figura 1: Páginas da *graphic novel* na cena de abertura



Fonte: Capturas de tela de *Jessica Jones*, episódio 01, 2015.

⁵Como ocorre em *Os Vingadores* (2012), *X-Men* (2000), *Homem de Ferro* (2008), *Capitão América: Guerra Civil* (2016), entre outras.

Figura 2: *Alias* - *graphic novel* – página remediadaFonte: *Alias*, 2003.

Ao considerarmos a figura 1 paralelamente a figura 2, constata-se referências à *Alias*⁶ (2003), mais especificamente, na 25ª *graphic novel* presente na saga denominada “Névoa púrpura”. É a mesma saga em que os leitores conhecem o principal vilão tanto da narrativa sequenciada quanto da websérie. Faz-se relevante destacar que “Névoa púrpura” também corresponde a uma das principais sagas para o desenvolvimento do roteiro de *Jessica Jones* (2015), outro *foreshadowing*. Na 25ª *graphic novel*, em apenas uma página (figura 2) pode-se encontrar duas passagens presentes na sequência de abertura. A primeira passagem refere-se ao ambiente, urbano/metrópole e aos prédios. Ao nos atentarmos aos prédios, notaremos que eles estão inclinados, por tratar-se a um recorte no qual segue o ponto de vista do narrador que tem como ponto de foco⁷ os movimentos e expressões da personagem, característica realçada nas duas mídias.

A segunda passagem relaciona-se ao olho da protagonista, no qual pode-se verificar um contorno púrpura, presente nas *graphic novels* para demarcar quando a personagem está sob os poderes do vilão (Homem- Púrpura, também conhecido como Kilgrave). Essa sequência da figura 2 ocorre logo após Kilgrave ordena-la a encontrar o Demolidor (Daredevil) e vencê-lo, com instruções

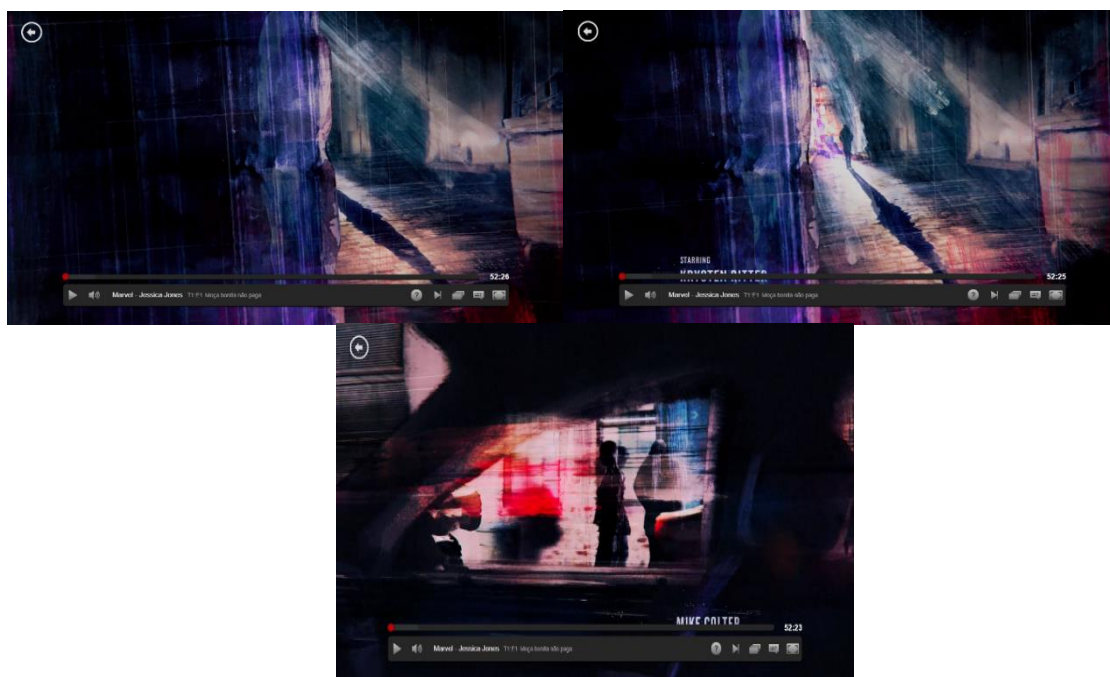
⁶ *Alias* corresponde a um volume com todas as *graphic Novel* lançadas nesse período, ele é dividido em 28 issues ou *graphic Novel*, as quais, por sua vez são subdivididas em oito sagas, cada saga recebe um nome: Conexões perigosas (#1#5), Nível B (#6#9), J. Jonah Jameson (#10), Rebecca, por favor, volte para casa (#11#14), It’s Raining Men (#15), Intimidade (#16#21), A origem secreta de Jessica Jones (#22-#23) e Névoa púrpura (#24-#28).

⁷ De acordo com Campos (2007, p. 43-47) “ponto de foco é tudo o que atrai o foco do narrador ou de um personagem”, sendo assim, “ponto de foco é o que se percebe e ponto de vista é como se percebe”.

para matar qualquer outro(a) super-herói/heroína que ela encontrasse. Sendo assim, Jones voou até a Mansão dos Vingadores sob os efeitos psicoativos de Kilgrave, quando encontrou a Feiticeira Escarlata (Scarlet Witch) e a atacou deixando-a inconsciente. Posteriormente, Jessica Jones veio a seus sentidos e, dando-se conta do acontecido, foge voando pela cidade.

Além disso, ainda na cena de abertura, observa-se mais duas características que sinalizam que a websérie trata-se de uma remediação. Primeiro, nota-se que todas as imagens utilizadas apresentam uma estética de gravura, traços que resultam em um efeito de animação, fazendo uma marcada alusão as *graphic novels*, como mostram as figuras 3 e 4, a seguir:

Figura 3: Websérie, sequência de gravuras iniciais



Fonte: capturas de tela de *Jessica Jones*, episódio 01, 2015.

Figura 4: Alias



Fonte: Alias, 2001.

Podemos associar a sequência com a primeira saga de *Alias* (2001) especialmente a 1ª *graphic novel*, como vê-se na figura 4. Cotejando as duas figuras, torna-se notável a semelhança entre os tons utilizados, como a acentuação do púrpura, mostrada na figura 3. Na *graphic novel* ele é usado principalmente na saga “Névoa púrpura” como um demarcativo de estado da personagem - quando a Jones está sob o controle do antagonista, no entanto, na figura 4 não temos esse tom devido à ausência desse controle e por tratar-se de um ponto de foco diferenciado. Ademais, vale ressaltar que enquanto na figura 3 temos, na remediação, o diferencial do ponto de vista subjetivo, isto é, a câmera assume um dos personagens, fazendo com que o público sinta como se participasse do que ocorre na cena, uma vez que a câmera segue o ponto de vista e movimentos daquele personagem. Na figura 4 o ponto de vista oscila de acordo com o ponto de foco.

A segunda característica da remediação volta-se a denominação dos episódios, uma vez que todos os títulos são iniciados com AKA, que se refere a abreviação de uma expressão da Língua Inglesa, *also known as* (também conhecido como), comumente usada na internet para, dar um nome ou definição mais conhecida a pessoa ou a palavra. Além disso, é pertinente ressaltar que de acordo com o dicionário online *Dictionary.com* a expressão também é comum no meio policial, uma vez que não é atípico que bandidos sejam mais conhecidos por apelidos que por seus verdadeiros nomes, sendo assim, sua origem, de acordo com o dicionário, advém de documentos legais de 1936.

No caso de séries ou websérie, o uso de AKA indica como o público de fato conhece o episódio, geralmente nomeado a partir de algum evento ou mídia anterior. Em *Jessica Jones*, o AKA

trata-se de um ato de remediação, no qual renomeia-se o episódio deixando a marca da remediação, isto é, da sua origem - *graphic novel* - a partir do próprio público que a reconhecerá. A expressão chama atenção ainda para um elemento característico das *graphic novels* no que condiz as identidades dos super-heróis e das super-heroínas, dado que permite pôr em destaque o pseudônimo do(a) personagem, transformando o seu nome de origem em uma identidade secreta⁸. Entretanto, em *Alias* e na websérie estudada, temos um AKA Jessica Jones, nome oficialmente registrado da personagem e também o nome mais conhecido. A personagem em destaque, Jessica Jones, caracteriza-se como uma anti-heroína, isto é, uma heroína que recusa seu papel, uma personagem que abdicou da carreira heroica para abrir o seu escritório de investigações e ser uma detetive particular. Nesse caso, temos o nome de super-heroína, Safira (em inglês, *Jewel*), que não é o nome mais conhecido da personagem por não ser o período de vida focado tanto da *graphic novel* quanto da websérie, em contrapartida põe-se em destaque o período anti-heroico da personagem. Além disso, AKA retoma o nome da *graphic novel*, *Alias*, em português, codinome, o que faz de *Alias* e AKA sinônimos. Aqui, pode-se constatar ainda um jogo com a inversão dos nomes, já que o codinome é atribuído a identidade de super-heroína da personagem, a qual ela tenta ocultar. Ao retomarmos as duas lógicas pautadas por Bolter e Grusin (2000) que compõem a remediação, imediação e hipermediação, pode-se constatar que ambas se configuram como estratégias em relação de dependência. Analisando a imediação como um meio que nos leva a apagar ou automatiza-lo a ponto de atingirmos a transparência (homogeneização) e a hipermediação como um meio que torna heterogêneo os atos de representação. Para a identificação das lógicas presentes na sequência de abertura da websérie teríamos que considerar, até certo ponto, as experiências individuais de cada espectador, já que há a mescla das duas lógicas e nenhuma delas seria inteiramente pura.

A lógica da hipermediação está presente no que diz respeito a mídia, o espectador tem ciência da interface ou da “janela” (como mostrado na figura 1 acima), mas se tomarmos como exemplo a experiência do espectador a imersão pode também está acontecendo. Outro exemplo de como as lógicas oscilam tange ao modo como um espectador conecta-se ao episódio que assiste, considere a situação na qual duas pessoas estão diante do mesmo episódio, uma delas está tão concentrada/presa no que tem diante dos olhos que mal percebe que alguém se aproxima, enquanto a outra pessoa vê o episódio, checa o celular e nota a pessoa que se aconchega. Logo, teríamos na primeira situação uma imediação, e, na segunda, uma hipermediação.

⁸ Alguns exemplos são: Princesa Daina AKA Mulher Maravilha, Natasha Romanoff AKA Viúva Negra, Steve Rogers AKA Capitão América e etc.

ALVES, Jailda Passos; SALVADORI, Juliana Cristina. Jessica Jones: remediação das *graphic novels* para a websérie. In: *Revista Falas Breves*, no. 6, março de 2019, Universidade Federal do Pará, Campus Universitário do Marajó - Breves, Breves-PA. ISSN 2358 1069

Jessica Jones: uma narrativa transmidiática

A personagem Jessica Jones tornou-se mais comumente conhecida do público em geral após a sua remediação/desleitura realizada por meio da websérie, no entanto, suas histórias são narradas em múltiplas plataformas de diversos modos, configurando-se como uma narrativa transmidiática. Para melhor compressão, faremos uso da definição de Jenkins (2008, p.135), para quem “uma narrativa transmidiática se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo”. Assim, esse tipo de narrativa cria um universo ficcional no qual os consumidores transitam entre as mídias coletando informações ou pedaços da história, possibilitando ainda a interação com outros fãs através de fóruns, grupos de discussões on-line, sites ou páginas de redes sociais, compartilhando suas observações e experiências. Jenkins (2008, p.135) salienta que cada mídia utilizada deve ser autônoma, para que não seja necessário, por exemplo, ver a websérie para gostar da *graphic novel* e vice-versa, uma vez que cada conteúdo é um ponto de acesso para o universo ficcional ou franquia como um todo. Deve-se considerar também que cada mídia tem o seu público de consumo, Jenkins (2008, p.135-136) ressalta que filmes e televisão possuem um público mais diversificado, enquanto que os quadrinhos e games tem o mais restrito, contudo, uma boa franquia transmidiática tenta atrair múltiplos públicos, alterando o conteúdo de acordo com a mídia.

Em um conciso panorama sobre as múltiplas plataformas que a personagem transita ou protagoniza, podemos citar a *graphic novel*, *Alias* (2001-2004), sua mídia de origem, e a websérie *Jessica Jones* (2015), produção audiovisual original da Netflix em parceria com a Marvel, protagonizada pela própria personagem. Faz-se relevante destacar que *Jessica Jones* se enquadra como uma websérie, embora mantenha semelhanças com as séries e seriados de TV, por ser esse resultante híbrido da convergência de mídias e, principalmente, pela sua plataforma de produção e exibição.

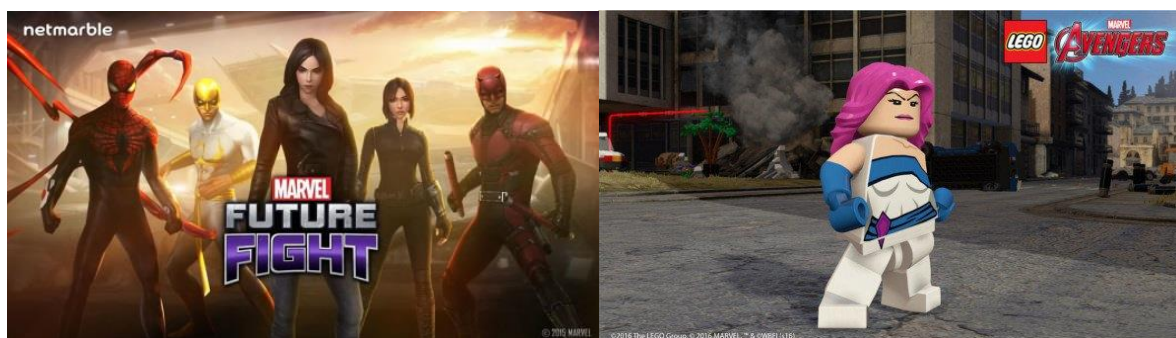
Jones também protagonizou várias fanfictions⁹, cada uma delas abordando aspectos diferentes da sua vida. Ao realizarmos uma pesquisa sucinta, em março de 2017, em dois sistemas de busca de fanfictions, pôde-se coletar alguns dados referentes a popularização da narrativa da personagem. No sistema Nyanh! Fanfiction, usando o descritor Jessica Jones, foram encontradas 31 fanfictions escritas em 2015 (ano de lançamento da série) e 41 em 2016, em contrapartida, no período 2001-2004, apenas 1, dentre elas, protagonizadas por Jessica Jones, podemos citar: *Em seus lábios* (2015) e *I'm human*

⁹ Segundo Jenkins pode-se considerar como fanfiction “qualquer narração em prosa com histórias e personagens extraídos dos conteúdos dos meios de comunicação de massa” (2008, p. 387).

too (2016), entre outras. *I'm human too* (2016), escrita por Levy Ackerman¹⁰, retrata um período após a morte de Kilgrave, ou seja, parte-se do episódio final da websérie, no qual a personagem vive uma vida que o autor descreve como normal, além disso, é feito nessa história um *crossover*¹¹ com o enredo de outra, Demolidor (em inglês, Daredevil). Na plataforma FanFiction que disponibiliza narrativas em Língua Inglesa, encontramos, empregando o mesmo descritor, 28 escritas em 2015, 38 em 2016 e somente 1 entre 2001-2004. Entre as fanfictions protagonizadas por Jessica Jones podemos mencionar: *So this is home* (2015) e *His Unclouded Mirror* (2015). Essa última, por exemplo, escrita por alguém que usa o codinome Wormbuffet, situa-se seis meses antes do retorno de Kilgrave, e tem-se como recorte a amizade entre Jessica Jones e Trish Walker.

Jessica Jones aparece como personagem disponível para games em diversos jogos para celulares e videogames disponibilizados pela Marvel. Em alguns deles, a aparência da personagem é baseada na figuração da Netflix, como é o caso do jogo *Marvel Future Fight*, um RPG eletrônico, lançado em abril de 2015 (figura 5). A personagem foi inserida somente após a estreia da websérie, disponível via streaming em novembro de 2015, e foi inspirada a partir dessa remediação, como o próprio jogo informa. Outros têm sua figuração com o traje de super-heroína (Safira), como nota-se no jogo LEGO Marvel's Avengers, lançado em janeiro de 2016 (figura 5).

Figura 5: Figuração de Jessica Jones em Jogos



Fonte: Site Mobile Gamer¹² e Site Twinfinite¹³

Jessica Jones protagoniza ainda, em conjunto com outros três personagens do universo Marvel Comics, a websérie *Os Defensores* (em inglês, *The Defenders*), a qual é remediada também para a plataforma da Netflix, por Douglas Petrie e Marco Ramirez, tendo seu lançamento em agosto de 2017. *Os Defensores* (figura 6) refere-se a uma equipe de super-heróis/heroína que atuavam em Nova York,

¹⁰ Nome utilizado na plataforma Nyanh! Fanfiction.

¹¹ Técnica na qual proporciona a junção de personagens de histórias e cenários, originalmente distintos, em um mesmo produto, interagindo entre eles. Ou “um novo programa derivado de um já existente, geralmente através da apropriação de personagens” (BROWN, 1977, p.407).

¹² Disponível em: [https://www.mobilegamer.com.br/2015/11/jessica-jones-e-a-nova-personagem-em-marvel-future-fight-android-e-ios.] Acesso em mar. 2017.

¹³ Disponível em: [http://twinfinite.net/2016/01/how-to-find-jessica-jones-in-lego-marvel-avengers/] Acesso em mar. 2017.

Hell's Kitchen, formada por Jessica Jones, Demolidor, Luke Cage e Punho de Ferro com o intuito de salvar a cidade de Nova York de uma seita, situando-se após eventos ocorridos na segunda temporada da websérie intitulada Demolidor (Daredevil), lançada em 2016. Cabe acentuar que cada um desses personagens possui a sua websérie na mesma plataforma, resultando assim em um produto fruto do *crossover* dessas histórias.

Figura 6: Equipe dos Defensores



Fonte: Netflix Media Center¹⁴

Ao observarmos essas narrativas, pode-se perceber que cada uma dessas ilumina um trecho da história de Jessica Jones, de modo autônomo, e conglobando-as formaremos o seu universo ficcional, como apontado Jenkins (2008). Sendo assim, o público pode selecionar o caminho a seguir nesse bosque da ficção, elegendo qualquer ponto, mas em determinado momento eles se bifurcam, nas palavras de Eco (1994, p.12): “um bosque é um jardim de caminhos que se bifurcam. Mesmo quando não existem num bosque trilhas bem definidas, todos podem traçar sua própria trilha”.

Nesse tópico verificou-se ainda que a websérie *Jessica Jones*, produzida no ano de 2015, impulsionou outras produções, por conseguinte, pode-se inferir que seja devido ao destaque dado a personagem, logo essa produção foi a primeira remediação da centralizada na personagem, em uma mídia que abarca um grande público de espectadores. Esse dado foi evidenciado na verificação da quantidade de fanfictions produzida, posto que a maioria delas foram escritas entre o período de 2015-2016, ano do lançamento da websérie. Desse modo, *Jessica Jones* (2015) auxiliou de forma direta para alguns e indireta para outros, a criação, do que Bolter e Grusin (2000) denominam, de novos conteúdos.

¹⁴ Disponível em: [https://media.netflix.com/en/only-on-netflix/58257]. Acesso em: fev. 2018.

ALVES, Jailda Passos; SALVADORI, Juliana Cristina. Jessica Jones: remediação das *graphic novels* para a websérie. In: *Revista Falas Breves*, no. 6, março de 2019, Universidade Federal do Pará, Campus Universitário do Marajó - Breves, Breves-PA. ISSN 2358 1069

Considerações finais

Neste trabalho objetivamos realizar a análise da sequência da abertura da websérie *Jessica Jones* (2015), visando evidenciar, a partir dela, características/marcas da remediação contrapondo com a sua mídia de origem, a coleção de *graphic novel Alias*. Entre elas pudemos destacar, inicialmente, o efeito do passar de páginas da *graphic novel* na cena de abertura, em seguida, o AKA que acompanha os títulos dos episódios, o nome *Alias* que dá nome a coleção de *graphic novel* e ao escritório de Jones, nas duas mídias.

Percebemos também que as duas lógicas basilares no processo de remediação - imediação e hipermediação - estão na websérie em uma relação de dependência. Singularmente, a hipermediação busca tornar heterogêneo os atos de representação, e a imediação na tentativa de trazer os espectadores para aquela realidade. Destarte, conclui-se que tais lógicas descritas de modo segregado pelos autores podem funcionar com algumas mídias ou casos em específico, em outros, se fundem, como na situação analisada nesse artigo.

Por fim, propusemos delinear nesta pesquisa um sucinto panorama sobre a narrativa transmidiática da personagem Jessica Jones listando os canais de mídia que compõem o seu universo/bosque ficcional. Na análise foi notório o aumento da produção de conteúdo após o lançamento em um canal de mídia, no formato de websérie, a qual é homônima a personagem, no ano de 2015. Dado que essa websérie impulsionou a personagem a tornar-se mais conhecida, especialmente por contemplar um público diferenciado do público leitor das *graphic novels* (os espectadores das séries e webséries). A narrativa, ao adentrar nas outras mídias, como fanfictions e games, abarca e atrai outros públicos. Com isso, todas elas somam para o universo ficcional/bosque tornando a narrativa ainda mais rica e diversificada.

Referências

AKA LADY'S NIGHT. In: *JESSICA Jones*. Criação: Melissa Rosenberg. Produção: Tim Iacofano e Micah Schraft. Netflix em parceria com Marvel Cinematic Universe: EUA, 2015, 13 episódios.

BOLTER, Jay Davis & GRUSIN, Richard. *Remediation – Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2000.

BRENDIS, Brian Michael. *Alias*. Marvel, 2001-2004.

BROWN, L. *The New York Times encyclopedia of television*. New York: Times Books, 1977.

CAMPOS, Flávio. *Roteiro de cinema e televisão: A arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória*. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

DICTIONARY.COM. Disponível em: <http://www.dictionary.com/browse/a-k-a->. Acesso em jul. 2017.

ECO, Umberto. *Seis Passeios pelo Bosque da Ficção*. 2 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

EISNER, Will. *Quadrinhos e a arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FANFICTION. Disponível em: <https://www.fanfiction.net/>. Acesso em mar. 2017.

JENKINS, H. *Cultura da Convergência*. Susana Alexandria (trad.). São Paulo: Aleph, 2008.

NYANH! Fanfiction. Disponível em: <https://fanfiction.com.br/>. Acesso em mar. 2017.

TABACHNICK, Stephen E. *The Graphic Novel and The Age of Transition: A Survey and Analysis*. Disponível em: <http://muse.jhu.edu/journals/elt/summary/v053/53.1.tabachnick.html>. Acesso em 15 jun 2016.