

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA – UFJF  
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN – IAD  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES, CULTURA E LINGUAGENS –  
PPGACL.

**Ana Raiza de Miranda Mello**

**Ecos do passado:** A representação do trauma e dos estados mentais em *Marvel's  
Jessica Jones*.

Juiz de Fora  
2025

**Ana Raiza de Miranda Mello**

**Ecos do passado:** A representação do trauma e dos estados mentais em *Marvel's Jessica Jones*.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes, Cultura e Linguagens, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito como requisito para obtenção do grau de Mestre em Artes, Cultura e Linguagens. Linha de Pesquisa: Cinema e Audiovisual.

Orientador: Prof.Dr. Christian Hugo Pelegrini

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Mello, Ana Raiza de Miranda.

Ecos do passado: : A representação do trauma e dos estados mentais em Marvel's Jessica Jones. / Ana Raiza de Miranda Mello. -- 2025.

114 p. : il.

Orientador: Christian Hugo Pelegrini

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design. Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens, 2025.

1. Narrativa seriada. 2. Jessica Jones. 3. Série. 4. Televisão. 5. Estilo. I. Pelegrini, Christian Hugo, orient. II. Título.

**Ana Raiza de Miranda Mello**

**Ecos do Passado:** A representação do trauma e dos estados mentais em *'Marvel's Jessica Jones*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Mestra em artes, Cultura e Linguagens. Área de concentração: Teorias e Processos Poéticos Interdisciplinares

Aprovada em 10 de outubro de 2025.

**BANCA EXAMINADORA**

**Prof. Dr. Christian Hugo Pelegrini** - Orientador

Universidade Federal de Juiz de Fora

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Renata Cristina de Oliveira Maia Zago Mazzoni Marcato**

Universidade Federal de Juiz de Fora

**Prof. Dr. Carlos Eduardo Mendes de Araújo Couto**

Sem vínculo

Juiz de Fora, 08/09/2025.



Documento assinado eletronicamente por **Christian Hugo Pelegrini, Professor(a)**, em 10/10/2025, às 19:11, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Carlos Eduardo Mendes de Araújo Couto, Usuário Externo**, em 15/12/2025, às 15:44, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

---



Documento assinado eletronicamente por **Renata Cristina de Oliveira Maia Zago, Professor(a)**, em 16/01/2026, às 19:21, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

---



A autenticidade deste documento pode ser conferida no Portal do SEI-Ufjf ([www2.ufjf.br/SEI](http://www2.ufjf.br/SEI)) através do ícone Conferência de Documentos, informando o código verificador **2607237** e o código CRC **DDEB0F40**.

---

## **AGRADECIMENTOS**

Gostaria de expressar minha profunda gratidão à Universidade Federal de Juiz de Fora e, em especial, ao Instituto de Artes e Design, que foi minha casa desde 2016. Agradeço a todos os professores, servidores e funcionários que, de diferentes formas, contribuíram para minha formação acadêmica e para que eu pudesse desenvolver este trabalho.

Ao meu orientador, agradeço por cada troca, orientação e palavra de incentivo, elas foram fundamentais para a construção desta dissertação.

Aos meus pais, Ana Paula e Cláudio, sou profundamente grata pelo suporte incondicional, pelo incentivo constante e por acreditarem no meu sonho de seguir a carreira acadêmica, mesmo quando o caminho parecia desafiador. Aos meus avós, que, mesmo sem entender a minha pesquisa, sempre demonstraram orgulho, amor e compreensão pelas minhas ausências.

Ao meu namorado, Cyro, obrigado por segurar minha mão nos momentos mais difíceis, por me ouvir chorar e por estar presente nos dias em que eu mais precisei de companhia silenciosa e acolhimento.

Aos meus amigos, vocês sabem quem são, agradeço por compreenderem minhas ausências e por respeitarem todos os momentos em que eu não queria falar sobre o mestrado, mantendo sua presença e amizade de forma paciente e acolhedora.

E, ao falar sobre saúde mental, não poderia deixar de agradecer à minha psicóloga, Karine. Sem medo de soar exagerada, tenho plena certeza de que não teria conseguido concluir este mestrado sem o apoio da terapia. Ela não apenas me acompanhou, mas me salvou ao longo desta jornada.

## RESUMO

Esta dissertação analisa como a série *Marvel's Jessica Jones* utiliza recursos narrativos e estilísticos para representar o trauma e o Transtorno de Estresse Pós-Traumático (TEPT) da protagonista. A pesquisa se concentra na primeira temporada da série e investiga elementos como a narração autodiegética, a focalização interna fixa e o uso de *flashbacks* e repetições que traduzem o impacto do trauma na subjetividade da protagonista. Também são examinados os marcadores de ontologia, expressos por recursos visuais e sonoros que indicam o atravessamento entre diferentes níveis de realidade, com destaque para a cor roxa, associada à presença do vilão, responsável pelos traumas da personagem, e à persistência das lembranças traumáticas. Além disso, considera-se a relação da obra com o gênero *noir*, que amplia a complexidade da protagonista ao situá-la em um universo marcado por dilemas morais, ambiguidade e experiências de violência. Os resultados evidenciam que a série não se limita a tematizar o trauma, mas o inscreve em sua própria estrutura narrativa, através da fragmentação temporal e da sobreposição entre memória, passado, lembrança, trauma e presente. Conclui-se que *Jessica Jones* demonstra como o audiovisual pode dar forma às marcas do trauma utilizando artifícios narrativos, estilísticos e contribuindo para reflexões sobre subjetividade, memória e construção de personagens nas narrativas seriadas.

**Palavras-chave:** narrativa seriada; estilo; Jessica Jones; série; narrativa.

## ABSTRACT

This dissertation analyzes how the series *Marvel's Jessica Jones* employs narrative and stylistic resources to represent the protagonist's trauma and Post-Traumatic Stress Disorder (PTSD). The research focuses on the first season of the series and investigates elements such as the autodiegetic narration, fixed internal focalization, and the use of flashbacks and repetitions that convey the impact of trauma on the protagonist's subjectivity. It also examines ontological markers, expressed through visual and sound resources that signal the crossing between different levels of reality, with emphasis on the color purple, associated both with the villain—responsible for the character's traumas—and with the persistence of traumatic memories. Furthermore, the study considers the work's relationship with the noir genre, which enhances the complexity of the protagonist by situating her in a universe marked by moral dilemmas, ambiguity, and experiences of violence. The results show that the series does not merely thematize trauma, but inscribes it into its very narrative structure, through temporal fragmentation and the overlapping of memory, past, recollection, trauma, and present. It concludes that *Jessica Jones* demonstrates how audiovisual storytelling can give form to the marks of trauma through narrative and stylistic strategies, contributing to reflections on subjectivity, memory, and character construction in serialized narratives.

**Key-words:** serial narrative; style; Jessica Jones; TV series; narrative.



## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>8</b>
<b>1 POR DENTRO DO UNIVERSO PSICOLÓGICO .....</b>	<b>26</b>
1.1 TRAUMA E MEMÓRIA.....	27
1.2 FLUXO DE CONSCIÊNCIA .....	32
1.3 A DISSOCIAÇÃO E A DIFICULDADE DECOLOCAR EM PALAVRAS ..	35
<b>2 AUDIOVISUAL: CONCEITOS E FUNDAMENTOS .....</b>	<b>38</b>
2.1 COGNOSCIBILIDADE, NARRAÇÃO E NARRADOR AUTODIEGÉTICO ...	38
2.2 O TEMPO NA NARRATIVA: ANALEPSE, PROLEPSE E METALEPSE .....	48
2.3 NARRAÇÃO E <i>NOIR</i> .....	57
<b>3 ANÁLISE .....</b>	<b>61</b>
3.1 “ <i>IF IT’S PURPLE...</i> ” .....	64
3.2 A MANIFESTAÇÃO DO TRAUMA E OS MARCADORES DE ONTOLOGIA .....	70
3.3 EMULANDO UMA ATMOSFERA <i>NOIR</i> .....	94
3.4 A PORTA COMO METÁFORA.....	98
<b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>107</b>
<b>BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>111</b>
<b>FILMOGRAFIA.....</b>	<b>114</b>

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho propõe uma investigação sobre os conceitos de trauma, memória, Transtorno do Estresse Pós-Traumático (TEPT) e suas representações no contexto audiovisual. Esses temas são especialmente relevantes quando analisados sob a ótica da narrativa seriada, um formato que permite o desenvolvimento detalhado de personagens e a exploração de aspectos psicológicos complexos ao longo de múltiplos episódios e temporadas. Neste sentido, a dissertação busca compreender como o audiovisual utiliza diferentes técnicas narrativas para traduzir emoções e experiências traumáticas. Para subsidiar tal debate, o trabalho toma como objeto a série *Marvel's Jessica Jones*.

É da natureza da narração audiovisual a representação de fatos e personagens, mostrando acontecimentos que representam tanto no que é mostrado quanto no como é mostrado. Para além da dimensão verbal, os recursos visuais e sonoros também contribuem para a construção do discurso narrativo. As escolhas estéticas, como o uso de analepses, prolepses e metalepses, e os marcadores de ontologia desempenham um papel crucial na comunicação de significados. Estas técnicas permitem reorganizar a cronologia dos eventos e criar diferentes níveis de imersão e reflexão, que são essenciais para a representação do trauma.

O conceito de trauma é aqui abordado como uma experiência psicológica que fragmenta a percepção do tempo e da realidade. Essa fragmentação, muitas vezes, encontra paralelos na estrutura narrativa, que adota uma organização não linear para transmitir ao espectador a desorientação e o impacto emocional vivenciados pelos personagens. A memória, por sua vez, é tratada como um elemento dinâmico, refletindo não apenas o que foi vivenciado, mas também como o personagem processa e lida com essas experiências no presente.

O trauma, enquanto experiência psicológica intensa e disruptiva, introduz uma ruptura na percepção contínua do tempo e da realidade. Diferente de um simples esquecimento ou de uma lembrança parcial, o trauma impõe uma espécie de bloqueio ou uma repetição compulsiva de fragmentos desconexos, que não se integram facilmente do curso da vida do sujeito.

A memória, embora também possa apresentar características fragmentadas, opera com uma lógica distinta. Ela é maleável e constantemente sujeita a revisões,

interpretações e reorganizações, funcionando como um processo ativo de construção de sentido. Enquanto o trauma é marcado pela insistência do incompreensível, a memória é, por natureza, interpretativa: ela reconstrói o passado a partir das necessidades e compreensões do presente.

No campo audiovisual, a representação da memória tende a ser menos caótica do que a do trauma, ainda que ambas possam compartilhar estratégias como o uso de analepses que serão melhor explicadas mais adiante. A diferença central reside na intencionalidade: a memória pode buscar dar forma e significado ao passado, enquanto o trauma, em sua manifestação narrativa, frequentemente revela a dificuldade de organizar ou elaborar a experiência vivida.

A dissertação também explora a maneira como o Transtorno do Estresse Pós-Traumático é representado nas narrativas audiovisuais. O TEPT, caracterizado por sintomas como *flashbacks*, pesadelos e dificuldade de sociabilidade, é um ponto central na construção de personagens que carregam histórias marcadas por experiências traumáticas. A representação desses sintomas é analisada conforme as técnicas narrativas e estéticas utilizadas para criar um retrato fidedigno do sofrimento psíquico.

A discussão sobre os marcadores de ontologia no audiovisual também é outro ponto importante para esse trabalho. Os marcadores funcionam como sinalizadores que ajudam o espectador a distinguir entre diferentes níveis de realidade dentro da narrativa. Por meio do uso de cores, trilhas sonoras, efeitos visuais e outros artifícios, a obra pode indicar se um determinado evento pertence ao mundo real da história, à memória de um personagem ou a um universo ficcional diferente. Essa distinção é extremamente relevante quando se tratam de narrativas que lidam com traumas, já que a linha entre o real e o imaginado muitas vezes se torna nebulosa.

A manipulação do tempo é outro elemento essencial para esta análise. Analepses, prolepses e metalepses são técnicas narrativas que permitem explorar diferentes momentos da história de forma não linear, criando camadas adicionais de significado. Essas técnicas são utilizadas para retratar memórias traumáticas, que não seguem uma sequência cronológica e muitas vezes emergem de forma desordenada. A dissertação examina como essas técnicas contribuem para a compreensão do trauma.

A complexidade narrativa é um tema recorrente neste trabalho, especialmente no contexto das narrativas seriadas. Essas são as narrativas que demandam uma fruição

diferente do espectador ao introduzir mudanças abruptas de perspectiva, saltos temporais e sobreposições de níveis narrativos, exigindo um certo esforço no processo de entendimento. A estrutura complexa permite uma exploração maior de alguns temas abordados, criando uma experiência que é ao mesmo tempo desafiadora e recompensadora.

O objeto escolhido para essa reflexão tem algumas peculiaridades que enriquecem o debate. Na série, a protagonista encarna o conceito de narrador autodiegético. O narrador autodiegético narra eventos a partir de sua própria experiência, fornecendo um acesso íntimo aos seus pensamentos e emoções. A escolha do tipo de narrador tem implicações significativas para a maneira como a história é recebida pelo espectador e para a construção daquele universo narrativo.

A série *Marvel's Jessica Jones* conta a história de Jessica Jones, uma personagem originalmente apresentada nas revistas em quadrinhos da Marvel. Jessica é uma mulher com superpoderes, sendo sua habilidade mais notável a superforça, capaz de levantar um carro com uma única mão. A série começa após um período em que Jessica teve sua mente controlada pelo vilão Kilgrave. Durante esse tempo, ela foi forçada a usar seus poderes para cometer diversos crimes. Depois de se libertar do controle mental de Kilgrave, vemos a protagonista lidando com o diagnóstico de Transtorno do Estresse Pós-Traumático, enfrentando as recorrentes memórias de seus traumas em sua vida cotidiana.

O objetivo dessa pesquisa é investigar de que maneira técnicas narrativas e estilísticas específicas presentes em *Jessica Jones* podem acentuar a expressão das experiências subjetivas dos personagens, ampliando o entendimento sobre como essas estratégias podem ser utilizadas. Através de uma investigação que integra conceitos da psicologia, literatura, teoria narrativa e estudos audiovisuais, a pesquisa busca compreender de que forma as estratégias narrativas da série — como a narração autodiegética, a fragmentação temporal e os marcadores ontológicos — contribuem para a construção da protagonista e desenvolvimento do enredo.

Para situar a dissertação no contexto acadêmico, esta seção apresenta um levantamento crítico das principais contribuições teóricas relacionadas ao tema, abrangendo as áreas da narratologia, psicologia, estudos audiovisuais e estudos de gênero, além de examinar como tais abordagens foram aplicadas em pesquisas anteriores.

Essa pesquisa é descritiva, de caráter exploratório, e tem como objetivo geral o aprimoramento de ideias que possam contribuir com o avanço no campo de estudos sobre configurações de estilo e narrativas relacionadas à subjetividade dos personagens no meio audiovisual e narrativas que exploram temas como trauma, memória e identidade.

Os estudos narrativos sobre manipulação temporal são fundamentais para a análise das estratégias utilizadas na série *Marvel's Jessica Jones*. No campo da narratologia, Gérard Genette (1972) introduziu conceitos essenciais, como analepse, prolepse e metalepse, que permitem compreender como a estrutura narrativa se organiza em diferentes níveis temporais e ontológicos.

Pesquisas recentes sobre séries televisivas têm analisado como essas estratégias narrativas impactam a estrutura e o desenvolvimento da trama. Jason Mittell (2015) destaca o conceito de complexidade narrativa na televisão contemporânea, evidenciando como a fragmentação temporal e os múltiplos pontos de vista desafiam as convenções tradicionais da narrativa linear. No caso de *Jessica Jones*, a alternância entre presente e passado, frequentemente mediada por *flashbacks*, reforça a construção da psique da protagonista, tornando a manipulação do tempo um recurso expressivo essencial para a construção e representação do trauma.

A interseção entre trauma e narrativa tem tradição de estudos em diversos campos. Trabalhos mais recentes (Caruth, 1996; Kaplan, 2005) se debruçam sobre como o trauma altera a forma com que eventos são lembrados e representados. O trauma frequentemente se manifesta na descontinuidade da memória, o que se reflete na fragmentação da narrativa e na repetição de eventos passados na mente da personagem. A psicologia cognitiva contribui para esse debate ao apontar como os transtornos pós-traumáticos influenciam a percepção do tempo e da realidade.

No audiovisual, essas questões se materializam por meio de dispositivos formais, como sobreposição de camadas temporais, distorção da imagem e som, e uso de *flashbacks* imprecisos ou alterados. Em *Jessica Jones*, o uso de cenas recorrentes, cores específicas e montagens que distorcem a linearidade temporal reforçam a representação do trauma da protagonista.

A Marvel, por meio de suas superaventuras<sup>1</sup> e da figura icônica de Stan Lee, alcançou grande notoriedade e a consolidou como uma das principais empresas produtoras no ramo dos quadrinhos, do cinema e da cultura pop em geral. Ainda que seu nome mais frequente nos discursos da cultura pop seja o de Stan Lee, a Marvel tem uma história rica em talentos que ajudou a construir um Universo amplo e povoado por personagens bastante complexos do ponto de vista da narratologia.

Jessica Jones, a heroína conhecida no universo das HQs pelo codinome Safira, teve sua primeira aparição nos quadrinhos em 2001 na série *Alias*. Esse título foi lançado pelo selo MAX Comics, com classificação indicativa para maiores de 18 anos. Ao todo, foram 28 edições, e a última publicação da série ocorreu em janeiro de 2004.

Em *Alias*, Jessica é apresentada como uma detetive particular que, em suas investigações, cruza caminhos com outros super-heróis do universo Marvel. Contudo, sua história tem raízes mais profundas e dolorosas. Jessica começou sua vida como uma criança comum, sem habilidades extraordinárias, vivendo em uma família aparentemente típica. Sua trajetória muda drasticamente após uma tragédia: um acidente de carro que tirou a vida de seus pais e de seu irmão, deixando-a como única sobrevivente.

Após o acidente, Jessica entra em coma e, ao despertar, descobre que adquiriu habilidades sobre-humanas, como uma super força, alta resistência física e até a capacidade de voar. Apesar desses poderes, sua vida está longe de ser fácil. Órfã e traumatizada, Jessica é adotada pela família Jones, enfrentando não apenas os desafios emocionais de se adaptar à nova dinâmica familiar, mas também a complexidade de lidar com suas recém-descobertas habilidades, que transformam sua visão de si mesma e do mundo ao seu redor.

Durante algum tempo, Jessica fez parte do famoso grupo de super-heróis conhecido como Os Vingadores. Nesse período, realizou diversas missões e lutou contra vilões perigosos. Temos acesso a essas memórias por meio de flashbacks apresentados em algumas edições dos quadrinhos, como na edição intitulada '*Purple Part 3*', nº 26, publicada originalmente em novembro de 2003. É nesse contexto que surge um dos eventos mais importantes e perturbadores de sua trajetória: o encontro com Zebediah

---

<sup>1</sup>O gênero da superaventura é aquele marcado pela existência de um universo ficcional povoado por seres superpoderosos, os super-heróis e os supervilões, sendo que o super-herói é aquele que possui qualidades sobre-humanas (Viana, 2005).

Kilgrave, conhecido nos quadrinhos pelo codinome Homem Púrpura. Durante uma das missões ao lado dos Vingadores, Jessica teve contato com esse vilão, cuja habilidade de controlar mentes transformou esse encontro em um marco devastador em sua vida. Kilgrave é seu maior antagonista, mas ele também simboliza a fonte de traumas que redefinem a percepção de Jessica sobre si mesma e sobre sua luta para superar o que lhe foi causado.

Durante o período em que esteve sob o controle de Kilgrave, Jessica foi forçada a cometer uma série de crimes contra a sua vontade, utilizando suas habilidades sobre-humanas como uma arma letal nas mãos de um vilão manipulador. Através de sua capacidade de controle mental, Kilgrave privou Jessica de sua autonomia, convertendo-a em um instrumento para realizar seus objetivos nocivos. Esse período de oito meses foi marcado pela submissão forçada, mas também por um isolamento severo, afastando Jessica de sua família, amigos e de qualquer tipo de suporte emocional ou social.

Além do abuso psicológico, Jessica também sofreu abusos sexuais, agravando o impacto devastador dessa experiência em sua vida. O trauma resultante abalou profundamente sua identidade, autoconfiança e marcou o fim de sua trajetória como super-heroína. O que antes era visto como um dom — suas habilidades sobre-humanas — tornou-se, nas circunstâncias impostas por Kilgrave, uma maldição que trouxe destruição e sofrimento. Após ser libertada do controle de Kilgrave, Jessica decidiu abandonar a vida de heroísmo tradicional, optando por seguir um caminho diferente como detetive particular, em busca de alguma forma de reconstruir sua vida e lidar com os traumas do passado.

A série *Marvel's Jessica Jones*, originalmente produzida pela Netflix entre 2015 e 2019, e desde 2022 disponível de forma exclusiva na plataforma de streaming Disney+, apresenta a protagonista Jessica Jones em um momento crucial de sua vida, marcado pela decisão de abandonar sua carreira como super-heroína. Ao invés de continuar lutando contra vilões superpoderosos, Jessica opta por se afastar definitivamente desse cenário, construindo sua vida como detetive particular. Sua atuação passa a se concentrar em casos mais triviais.

A série a coloca no centro de diversos casos, que vão desde a busca por evidências em situações cotidianas, como a desconfiança de uma traição conjugal, até investigações mais complexas que envolvem disputas empresariais e manipulações de poder. No

entanto, ao longo dessas investigações aparentemente comuns, Jessica é confrontada constantemente com seu próprio trauma e os resquícios de um passado marcado por experiências trágicas. O trabalho de detetive, apesar de ser uma forma de reconstrução de sua vida, também a leva a se deparar com questões de abuso de poder, manipulação psicológica e dilemas morais, questões que refletem as cicatrizes emocionais deixadas por Kilgrave.

Desde o episódio piloto, a narração começa a revelar gradualmente os motivos que levaram Jessica a desistir de sua carreira como super-heroína, destacando como esses eventos a marcaram profundamente. Ao longo da temporada, essas informações são apresentadas de forma fragmentada, permitindo ao espectador da série, especialmente àqueles que não tiveram contato com os quadrinhos originais, compreender o passado da personagem e os traumas que moldaram sua trajetória.

Esse contraste entre o dia-a-dia e os aspectos mais sombrios da psique humana é uma das características marcantes da narrativa, que mescla o gênero de suspense policial, história de super-heróis com uma análise das consequências psicológicas do trauma e do abuso. A série não se limita a apenas uma história de investigação, ela também oferece uma reflexão sobre a luta interna de Jessica para lidar com seus demônios pessoais enquanto tenta fazer justiça e salvar outras possíveis vítimas de seu abusador.

Um dos primeiros casos investigados por Jones na série é o desaparecimento de Hope, uma universitária, filha perfeita, atleta dedicada e capitã do time de atletismo da NYU – Universidade de Nova Iorque. Desesperados após dias sem notícias da filha, os pais de Hope recorrem a Jessica, relatando que a filha, há cerca de um mês, fez uma ligação dizendo que precisava "dar um tempo" da faculdade e do esporte, algo completamente fora de seu perfil. Eles viajam até Nova Iorque. Sem encontrar indícios de crime, a polícia não abre investigação. Contudo, alguém na delegacia recomenda os serviços de detetive particular de Jessica.

Durante a investigação, Jessica segue pistas que a levam a reconhecer padrões e locais que remetem a seu próprio passado sombrio. Ao questionar os pais de Hope sobre quem havia recomendado seus serviços, Jessica percebe que seu antigo algoz Kilgrave está vivo, contrariando sua crença de que ele havia morrido devido a um atropelamento. Esse confronto marca o momento em que Jessica decide agir para salvar Hope e enfrentar Kilgrave, ao mesmo tempo em que encara os traumas que ele ainda representa.



Já no final do episódio piloto, há uma conversa impactante entre Jessica e Hope. A jovem, ainda sob o efeito do controle mental de Kilgrave, confessa com um misto de culpa e confusão: “ele me forçou a fazer coisas que... Eu não queria fazer, mas eu queria”. Jessica, compreendendo o peso do trauma, tenta consolá-la, afirmando que nada do que aconteceu foi culpa dela. Logo em seguida, Hope, ainda manipulada, assassina seus próprios pais com vários tiros dentro do elevador do prédio de Jessica. Somente após o ato, Hope recupera momentaneamente a lucidez, entra em desespero e começa a gritar por socorro ao perceber o que havia acabado de fazer. O episódio termina com a repetição do monólogo em *voice over*, que já abriu o primeiro episódio: “Sabendo que é verdade, deve-se tomar uma decisão. Um, continuar em negação ou dois, tomar uma atitude”.

A série incorpora diversas referências ao codinome "Homem Púrpura", usado pelo personagem nos quadrinhos, destacando seu gosto por objetos e roupas em tons de roxo. Contudo, ao longo da narrativa, ele é sempre referido pelo sobrenome Kilgrave. Essa escolha visual é uma maneira sutil de reforçar a identidade do vilão, destacando a cor roxa como um elemento simbólico que remete à sua natureza manipuladora, mas também reforça que ele é tanto traiçoeiro quanto hipnotizante.

Após todo esse período sob o controle de Kilgrave, Jessica desenvolveu um quadro de Transtorno do Estresse Pós-Traumático (TEPT), um distúrbio que atravessa sua vida cotidiana e define sua maneira de interagir com o mundo e com as pessoas na série. As manifestações desse transtorno são apresentadas de maneira envolvente e poderosa, utilizando os recursos visuais e sonoros do audiovisual para explorar sua condição mental de forma intensa. Os efeitos do TEPT em Jessica aparecem em momentos de tensão, desencadeados por situações, comportamentos, diálogos que trazem à tona as memórias traumáticas, seja em formato de pesadelos, alucinações ou *flashbacks*.

A série adota uma abordagem que evita recorrer a cenas explícitas para retratar o impacto do trauma. Ao invés de recorrer à violência extrema, recurso que poderia comprometer sua circulação como produto, a produção opta por sugerir e insinuar. Com isso, a narração audiovisual consegue informar os eventos da narrativa e envolver o espectador. Alterações na paleta de cores, sons distorcidos e a sobreposição de memórias à realidade são alguns dos recursos usados para ilustrar o estado psicológico de Jessica. Esses elementos permitem que o espectador tenha acesso a complexidade, aos estados subjetivos e de seus desafios internos.

Embora no início da temporada não tenhamos acesso completo a todos os detalhes sobre a vida de Jessica e aos eventos que ocorreram anteriormente, a narrativa deixa claro, através de pistas e revelações progressivas, que ela está enfrentando sérias aflições pessoais. Esses tormentos são sugeridos em suas interações com outros personagens, em suas reações emocionais a acontecimentos cotidianos e a recorrência de pesadelos que remetem as consequências de seu passado traumático. Assim, fica evidente que Jessica carrega um peso emocional significativo e que a narrativa explorará como ela lida com esses desafios internos.

Pode parecer que adaptar uma narrativa derivada de histórias em quadrinhos para o formato audiovisual seja um processo relativamente simples, considerando que ambas as mídias possuem um forte caráter imagético. No entanto, essa transposição é mais complexa do que aparenta. Para compreender os aspectos específicos da narração audiovisual, podemos nos apoiar em um vasto arcabouço teórico presente nas discussões sobre adaptação e transmídia. Embora o foco desta pesquisa não seja uma obra transmidiática, recorreremos a esse conjunto conceitual para fundamentar a análise que realizaremos de uma mídia em particular.

Ao invés de transferir uma história de uma plataforma para outra, a abordagem transmídia envolve a criação de conteúdo que expande a narrativa original, oferecendo novos significados e formas diversas de engajar o público. Tanto os quadrinhos quanto a série são produtos específicos, projetados para seus respectivos meios, cada um contando sua história de maneira única e independente. Embora compartilhem o mesmo universo ficcional, com personagens e cenários em comum, existe uma aproximação maior entre essas representações, pois ambas são obras que exploram o potencial das imagens para comunicar e aprofundar a trama. Cada uma, do seu modo, constrói uma experiência distinta que enriquece o entendimento do universo em questão.

Uma história adaptada ou de universo expandido utiliza artifícios que ajudam a estabelecer claramente o espaço onde a narrativa se desenrola. Esses recursos podem incluir a construção detalhada de cenários, a inserção de elementos visuais específicos e a criação de contextos que situam o público em ambientes já conhecidos. Isso pode ocorrer em diferentes suportes (filme, série, quadrinhos) quanto por meio de outros personagens, como no caso do bairro de Hell's Kitchen, em Nova Iorque, onde vivem

Jessica Jones, Matt Murdock (Demolidor), Luke Cage e outros personagens do MCU<sup>2</sup>. Essa ambientação cria uma base sólida que orienta o espectador e facilita a compreensão do enredo, mesmo que a forma de contá-lo seja complexa, confusa, nebulosa ou incerta.

No processo de adaptação, também se evidenciam as diferentes formas, condicionadas pelas diferentes mídias, de representar a subjetividade da personagem, em especial no que tange sua saúde mental. Ao trazer uma protagonista que lida com aflições psicológicas de forma tão densa para a tela, a série oferece uma representação mais realista e empática de questões de saúde mental, enquanto abre um campo para promover uma discussão sobre a importância de tratar esses diagnósticos com a seriedade que merecem, rompendo com o estigma e o tabu que frequentemente cercam esses temas.

Por meio da narração, o espectador é levado a vivenciar esses sentimentos particulares. Esse uso narrativo caracteriza uma fruição singular do produto audiovisual, diferente da maneira como tais elementos são notados em formatos como os quadrinhos ou a literatura.

No primeiro capítulo, analisaremos os conceitos de trauma, memória e Transtorno do Estresse Pós-Traumático segundo teorias da psicologia e da psicanálise, que são essenciais para compreender como o trauma é representado e processado nos seres humanos, especialmente em relação à experiência individual e coletiva. O trauma, em sua definição psicológica, retrata uma experiência que causa danos emocionais profundos e duradouros, alterando a percepção da realidade do indivíduo e deixando cicatrizes difíceis de serem superadas. A análise desses aspectos nos ajudará a entender como o trauma funciona e como ele pode ser retratado.

Dentro desse contexto, abordaremos o Transtorno do Estresse Pós-Traumático (TEPT), uma condição psiquiátrica e psicológica desencadeada por eventos traumáticos, que leva o indivíduo a reviver constantemente a experiência através de flashbacks, pesadelos e pensamentos intrusivos. Essa revivência do trauma pode se manifestar como uma resposta automática e involuntária diante da recordação ou do confronto com sinais que remetem ao evento traumático.

Em seguida, abordaremos a noção de "real" e "mental" no contexto do trauma e a experiência traumática como um evento que interfere na percepção do real, criando uma

---

<sup>2</sup>*Marvel Cinematic Universe* (MCU) é o nome dado à franquia e ao universo compartilhado dos heróis criados pela empresa Marvel Comics.

ruptura entre o que é vivido no mundo exterior e o que é processado na mente do indivíduo. A experiência do trauma é, na maioria das vezes, internalizada e distorce a percepção da realidade, fazendo com que a pessoa traumatizada se torne incapaz de separar por completo o que é real e o que é mental, ou o que é lembrado ou imaginado.

Ainda nesse capítulo, tocaremos no conceito de ação diferida de Freud, que descreve o mecanismo pelo qual o trauma não é totalmente processado no momento em que ocorre, mas ele retorna de forma fragmentada e perturbadora em momentos posteriores. A ação diferida sugere que o trauma permanece em um estado não resolvido na psique, sendo revivido de maneira distorcida à medida que o sujeito tenta lidar com outras situações.

Além disso, o capítulo incluirá uma discussão sobre o conceito de mundo epistêmico dos personagens, conforme desenvolvido por Marie-Laure Ryan. O mundo epistêmico se refere ao conhecimento que os personagens têm sobre sua própria realidade e sobre os eventos que acontecem ao seu redor. Ryan sugere que o entendimento do mundo epistêmico de um personagem é fundamental para a construção da narrativa, pois ele influencia como o personagem reage às situações e como o público é convidado a se posicionar em relação a esses eventos. Através desse conceito, podemos explorar como as diferentes perspectivas e limitações de conhecimento dos personagens moldam a experiência narrativa.

Para encerrar esse capítulo, vamos abordar o conceito de fluxo de consciência, uma teoria do campo da psicologia e que teve grande impacto nas áreas da literatura e do cinema. O termo fluxo de consciência foi definido pelo psicólogo William James como uma maneira de descrever o fluxo contínuo de pensamentos, sentimentos e percepções que ocorrem na mente humana. James argumentou que a mente humana não funciona de forma linear ou fragmentada, mas sim de maneira fluida e conectada, em um constante movimento de associações e mudanças de foco. Vamos analisar como esse conceito, que originalmente se referia à experiência psicológica interna, foi apropriado para representar a complexidade da mente humana em obras audiovisuais.

Em vez de seguir uma narrativa linear e coerente, o fluxo de consciência é caracterizado por saltos rápidos entre diferentes pensamentos, memórias, percepções sensoriais e emoções. Este capítulo se dedicará a compreender como o fluxo de consciência serve como uma forma de explorar os estados mentais e emocionais que

muitas vezes não são facilmente articulados em palavras ou estruturas narrativas convencionais.

O uso de cortes rápidos, distorções de tempo e espaço, e a sobreposição de imagens e sons são algumas das formas em que o cinema busca representar a fluidez do pensamento e a complexidade da mente humana. Examinaremos como essas técnicas visuais e sonoras funcionam para transmitir a experiência interna dos personagens, jogando com os limites das formas narrativas tradicionais.

Por fim, vamos examinar a relação entre o fluxo de consciência e a representação da subjetividade no discurso narrativo. A análise do conceito de fluxo de consciência de William James nos permitirá entender melhor como essa técnica oferece uma maneira única de explorar as camadas mais profundas da mente humana, ao mesmo tempo em que amplia as possibilidades narrativas.

No segundo capítulo, abordaremos conceitos fundamentais para a análise que servirão como base para a compreensão das estruturas e técnicas presentes nas narrativas audiovisuais. Primeiramente, discutiremos os conceitos de cognoscibilidade e comunicabilidade como aparecem na obra de Bordwell (1985). O autor conceitua como cognoscibilidade o nível de acesso às informações que a narração tem da história que está sendo contada. Ao mesmo tempo, a comunicabilidade se refere à capacidade de a narrativa transmitir esses significados de forma clara e eficaz, isto é, de fazer com que o público compreenda o conteúdo e as intenções da história de maneira fluída e acessível.

Para instrumentalizar a análise da série e de suas estratégias de representação da subjetividade, cabe revisar a composição da narrativa em suas dimensões constitutivas: a *fabula* e o *syuzhet*<sup>3</sup>. A *fabula* diz respeito à sequência cronológica e causal dos eventos dentro da história, em outras palavras, ao enredo "real" que está sendo contado. Já o *syuzhet* refere-se à maneira como esses eventos são organizados e apresentados ao público dentro da narrativa, em outros termos, à estrutura narrativa que pode distorcer a ordem dos eventos, criando tensões ou surpreendendo o espectador. A distinção entre *syuzhet* e *fabula* é essencial para compreender como a percepção do público pode ser manipulada e como isso afeta o impacto da obra.

---

<sup>3</sup>Os termos *fabula* e *syuzhet* são aqui mantidos conforme a grafia original utilizada pelos formalistas russos.

Traremos para a abordagem os conceitos de analepse, prolepse e metalepse, conforme propostos por Gérard Genette, e como esses recursos narrativos podem ser usados para analisar a representação do trauma no audiovisual. Esses conceitos são fundamentais para entender a manipulação do tempo e da memória nas narrativas, especialmente em histórias que lidam com a temática do trauma.

Ao longo deste capítulo, discutiremos como esses três conceitos – analepse, prolepse e metalepse – oferecem um aparato teórico para analisar como o trauma é representado no audiovisual. A manipulação do tempo, a fragmentação da memória e a quebra das fronteiras entre o real e o imaginado são aspectos fundamentais na experiência do trauma e na sua representação.

O capítulo também discutirá as definições de narrador autodiegético e homodiegético, segundo a teoria de Gérard Genette (1972). O narrador autodiegético é aquele que participa ativamente da história que está sendo contada, pois é o personagem principal da trama, enquanto o narrador homodiegético é um narrador que também pertence ao mundo da narrativa, mas com um papel menos central, podendo ser um coadjuvante ou uma figura secundária. Essas duas categorias são essenciais para entender a posição e a autoridade do narrador dentro da estrutura narrativa, pois influenciam a forma como a história é transmitida e como o espectador se relaciona com o ponto de vista apresentado.

Ainda abordaremos o conceito de focalização, também desenvolvido Genette. A focalização é a maneira como a informação sobre os eventos e os personagens é filtrada e apresentada ao público, isto é, quem "vê" ou "sabe" o quê dentro da história. Esse conceito permite diferenciar a perspectiva do narrador e a do personagem, e é fundamental para entender a dinâmica entre o que é conhecido pelo público e o que é ocultado ou revelado ao longo da narrativa. A focalização é, portanto, um elemento determinante na construção da percepção e da experiência do público em relação à história.

Genette propõe três tipos principais de focalização: a focalização zero, a focalização interna e a focalização externa. Ao longo do capítulo, buscaremos entender como a focalização impacta a percepção de conhecimento e de subjetividade dentro das narrativas.

Na segunda seção deste capítulo, exploraremos a narração dentro do gênero *noir*, com o objetivo de entender suas características distintas e como elas influenciam a construção da narrativa da série. O *noir* é um gênero que se popularizou no cinema norte-americano das décadas de 1940 e 1950, muito marcado por uma atmosfera sombria, pessimista e uma visão desiludida do mundo e seus personagens frequentemente enfrentam dilemas morais. A narração no *noir*, em geral, é caracterizada por uma voz narrativa que reflete o tom desesperançoso do gênero, com ênfase em histórias de crime, investigações, corrupção e traições. Estudaremos a forma como a história é contada, seja por meio de um narrador em primeira pessoa ou de uma narração mais impessoal, e como ela é essencial para a criação dessa atmosfera distinta.

Além da narração em primeira pessoa, o capítulo discutirá as características principais do *noir*, como o ambiente urbano e hostil que muitas vezes serve como pano de fundo para as histórias. Outro aspecto importante do *noir* que será abordado neste capítulo é a presença de personagens complexos e moralmente dúbios. Os protagonistas do gênero *noir* são indivíduos falhos e atormentados por suas próprias escolhas, o que adiciona uma camada de complexidade à narração.

No último capítulo dessa dissertação, aplicaremos todos os conceitos discutidos nos capítulos anteriores para realizar uma análise detalhada da série *Marvel's Jessica Jones* (2015-2019). Traremos para análise os marcadores de ontologia também como uma ferramenta útil para entender como o trauma é representado nas narrativas audiovisuais. Esses marcadores definem os limites entre o que é percebido como real e o que é tratado como ficcional ou subjetivo. Ao aplicar essa perspectiva à representação do trauma, poderemos analisar como os marcadores de ontologia são usados para explorar as fronteiras entre o que é vivido diretamente pelos personagens e o que é resultado de suas percepções alteradas ou de memórias traumáticas. Os marcadores de ontologia podem ser utilizados para destacar esse desajuste, utilizando elementos como distorções temporais, visões adulteradas ou a sobreposição de memórias e pesadelos.

A série será examinada a partir de uma abordagem que considera a representação do trauma, a memória e a subjetividade dos personagens, com ênfase na maneira como esses aspectos são trabalhados dentro da narrativa audiovisual. Utilizando conceitos como analepse, prolepse, metalepse, focalização e marcadores de ontologia, buscaremos compreender como a série representa o trauma psicológico e como a narrativa, ao

manipular o tempo e a percepção de realidade, constrói uma atmosfera que emula a experiência traumática.

A trama constantemente retrocede ao passado traumático da protagonista, especialmente em relação aos abusos sofridos nas mãos do vilão Kilgrave. Através de analepses, o espectador é levado a reviver, junto com Jessica, momentos intensos e dolorosos, como seus enfrentamentos com Kilgrave, criando uma sensação de repetição e imersão no trauma. A análise dessas técnicas narrativas nos ajudará a ilustrar como o tempo não é linear para a personagem, refletindo a fragmentação de sua memória e a contínua revivência de eventos passados.

A partir da análise dos marcadores de ontologia, poderemos observar como a série manipula as fronteiras entre o real e o mental para representar a luta interna de Jessica com seus próprios demônios. As distorções temporais e as alterações na percepção da realidade ajudam a criar um clima de desconforto, em que a separação entre o que foi vivido e o que é imaginado se torna cada vez mais tênue. Em momentos de grande tensão emocional, os marcadores de ontologia se tornam centrais para transmitir a sensação de que a personagem está presa em um ciclo vicioso de lembranças e alucinações. Esses elementos ajudam a construir uma representação visual e narrativa do trauma, em que a linha entre o real e o mental se dissolve de maneira angustiante. Por fim, a série apresenta uma visão da experiência traumática, em que os personagens não são definidos apenas pelo sofrimento, mas também pela capacidade de resistir, confrontar seus medos e buscar melhorar.

É importante reconhecer que *Marvel's Jessica Jones* tem um papel significativo nas discussões sobre gênero e representatividade feminina, especialmente considerando o contexto em que foi lançada, em 2015, quando começaram a surgir com mais força produções protagonizadas por mulheres. Ainda que esses debates sejam fundamentais e mereçam destaque, este trabalho não vai se aprofundar nessa dimensão. Além disso, existem pesquisas que exploram a série a partir da perspectiva de gênero e da representatividade feminina, e esta pesquisa busca contribuir por outro caminho, voltado à experiência psíquica e subjetiva da personagem.

Após esse preâmbulo, é pertinente destacar que o estudo feito neste trabalho vai tratar apenas sobre a primeira temporada da obra audiovisual de produção original da plataforma de *streaming* Netflix. Não caberia aqui analisar todas as cenas e episódios,



portanto, faço destaque a algumas cenas devidamente referenciadas nas notas de rodapé. A análise final buscará evidenciar como todos esses recursos narrativos e teóricos permitem uma compreensão melhor da representação do trauma na obra escolhida.

Os aspectos sobre contexto da história, criação da personagem e características dos quadrinhos foram apresentados com o intuito de situar o leitor que não é familiarizado com o universo dos super-heróis e, especialmente, com Jessica Jones. A partir daqui os apontamentos serão utilizando a primeira temporada da série como objeto de investigação. As imagens da série aqui apresentadas são capturas de tela feitas por nós e todos os trechos referenciados em línguas estrangeiras ao longo da pesquisa foram traduzidos por nós e estarão disponíveis em seu idioma original nas notas de rodapé.

## 1 POR DENTRO DO UNIVERSO PSICOLÓGICO

O trauma constitui um fenômeno – ou, melhor, um campo fenomênico – cuja compreensão é fundamental para entender a complexidade da vida humana, em especial a contemporânea. A essa compreensão se dedicam diversas áreas, como a psicologia, a literatura, o cinema, a televisão. A memória ocupa um lugar central na experiência traumática, funcionando tanto como uma instância de registro de vivências quanto como um espaço de conflito, onde lembranças fragmentadas ou distorcidas surgem como tentativas do subconsciente de processar o impacto emocional. Dentre as manifestações do trauma está o Transtorno de Estresse Pós-Traumático (TEPT), um dos desdobramentos psicológicos mais recorrentes do trauma, marcado por sintomas como *flashbacks*, dissociação e a dificuldade de integrar eventos traumáticos à vivência particular.

No campo do audiovisual, o trauma e suas implicações psicológicas têm sido representados de maneiras que desafiam a linearidade narrativa clássica, explorando recursos estéticos e estruturais para capturar a fragmentação da memória e a subjetividade das experiências traumáticas. Essas representações buscam traduzir para o espectador a complexidade emocional vivida pelos personagens, estabelecendo uma ponte entre a experiência interna e a linguagem cinematográfica.

Neste capítulo, serão abordados os conceitos de trauma, memória, Transtorno do Estresse Pós-Traumático (TEPT) e fluxo de consciência articulados às formas como o audiovisual representa esses temas. A análise será fundamentada em teorias da psicologia, psiquiatria e da narratologia, permitindo compreender como essas obras constroem narrativas que retratam o trauma e o expressam através da narração.

Vamos utilizar obras psicanalistas com perspectivas distintas, como Bessel van der Kolk e Mariana Wikinski, pois entendemos que o trauma é um fenômeno complexo, que atravessa tanto o corpo quanto a linguagem e a memória. Enquanto Van der Kolk enfatiza os efeitos fisiológicos e neurológicos do trauma, mostrando como ele se inscreve no corpo e afeta a percepção do tempo e da realidade, Wikinski aborda o tema a partir de uma dimensão simbólica e discursiva, interessada na elaboração psíquica e na representação do sofrimento. Essas visões, embora diferentes, se complementam e ajudam a construir um entendimento mais amplo, o que é essencial para analisar como *Marvel's Jessica Jones* traduz essas experiências por meio da linguagem audiovisual.

Após isso, faremos uma análise da representação do trauma no suporte audiovisual e a maneira como a linguagem audiovisual utiliza elementos narrativos para traduzir a complexidade emocional e psicológica desses eventos. Serão examinados dispositivos como analepses, prolepses e marcadores de ontologia, que possibilitam a representação de experiências traumáticas ao mesclar diferentes temporalidades e níveis de realidade dentro da narrativa. Este capítulo busca, portanto, construir uma compreensão do fenômeno e impacto do trauma que serão utilizados na análise das escolhas estilísticas e estruturais que retratam esses cenários em obras audiovisuais.

### 1.1 TRAUMA E MEMÓRIA

A natureza adaptativa da cognição é a capacidade do ser humano de ajustar seus processos mentais para responder de maneira eficiente às demandas do ambiente em que vive e às mudanças de contexto. Usaremos conceitos da Psicologia como fundamento nesse capítulo, iniciando pela análise de Moreno e Coelho Junior (2012), que exploram a relação entre memória e trauma a partir da psicanálise e da teoria freudiana, para abordar as implicações decorrentes desses fenômenos na psique humana.

A noção de trauma está relacionada à problemática da memória desde as primeiras teorizações freudianas acerca da histeria. Em suas primeiras formulações nos *Estudos sobre a histeria* (1893), Freud referia-se a “traços de memória de traumas” ou a “lembranças do trauma” que se apresentavam nos ataques histéricos. Já neste momento teórico, **Freud relacionava o traumático à ideia de ruptura psíquica** por grandes quantidades de excitação e à noção de **dissociação psíquica**. [...] o trauma aparece em referência ao excesso pulsional não ligado, intensidades que surpreendem um psiquismo despreparado, ou seja, desinvestido, **não se constituindo como lembranças de fato**. (Moreno e Coelho Junior, 2012, p. 49, grifos nossos).

Segundo os autores, quando Freud menciona as lembranças do trauma em seus estudos, ele está se referindo à ideia de que as imagens traumáticas não são lembranças no sentido literal da palavra, ou seja, não são processadas na memória de forma coerente. Essas imagens não são lembranças porque não fazem parte de uma memória estruturada temporalmente. Se as lembranças do trauma não podem ser consideradas lembranças de fato, como é possível conceituar a persistência dessas imagens na mente humana? Outra questão igualmente relevante: essas imagens são reais ou apenas imagens mentais?

A psicanalista Mariana Wikinski explica que “o trauma não é o *fato*. *O trauma é a inscrição deste fato no aparelho psíquico, e é de índole totalmente singular*, de ordem psíquica e não de ordem do acontecimento” (2021, p. 69, grifos da autora).

Já a psicologia cognitiva contribui para o debate sobre trauma ao investigar como esses eventos traumáticos impactam os processos mentais relacionados à memória, percepção e organização temporal. Estudos nessa área mostram que o trauma pode desestabilizar o funcionamento normal da memória episódica, responsável por armazenar experiências pessoais de maneira estruturada no tempo. Em vez de serem arquivadas como lembranças coerentes e ordenadas, as experiências traumáticas tendem a ser fragmentadas, surgindo como flashes isolados, sensações corporais desconexas ou imagens intrusivas que irrompem involuntariamente na consciência do indivíduo. Tanto o cognitivismo quanto a psicanálise concordam que a dificuldade de se explicar o fato é o que confere a ele o *status* de traumático.

É precisamente sua inacessibilidade à simbolização o que confere a um fato seu caráter traumático para um sujeito determinado: um acontecimento é traumático precisamente porque se subtraiu a toda possível significação por parte do sujeito, porque abalou seu sistema de compreensão do mundo. (Wikinski, 2021, p.68)

O fato traumático, pela intensidade do choque, fica em estado bruto, não mediado pela cognição. Ele permanece desprovido de significado para a pessoa que o viveu. Não se conecta com as vivências do indivíduo do seu “aqui e agora”, é um fato estranho a sua compreensão. Por não serem memórias estruturadas e, portanto, incapazes de serem tratadas como lembranças no sentido convencional, essas manifestações podem ser compreendidas como expressões psicológicas que continuam a invadir a mente. Elas representam uma tentativa do subconsciente de processar o trauma. Mais próximas de imagens mentais do que de lembranças propriamente ditas, essas manifestações costumam surgir de forma frequentemente distorcida em relação ao restante da narrativa.

Como detalha Wikinski, que também trabalha como supervisora do Programa Especial de Atendimento a Crianças e Adolescentes Vítimas de Abuso Sexual,

A experiência traumática poderia ser definida como uma experiência de contato com a alteridade, com o estranho e, então também com “o outro” em si mesmo. Aquele que necessitamos ao mesmo tempo, e talvez em igual medida, esquecer e recordar. (2021, p.56)

A diferença entre "real" e "mental" também é especialmente relevante aqui, pois ela aponta para a dualidade entre o que é percebido e o que efetivamente ocorreu. As imagens podem ser reais na medida em que geram um impacto emocional profundo e físico na pessoa, moldando diretamente seu comportamento, sentimentos e ações. Essas imagens carregam uma força psicológica capaz de determinar respostas emocionais intensas e, muitas vezes, incontrolláveis. No entanto, elas não são "reais" no sentido estrito, pois frequentemente não correspondem de forma literal aos eventos que de fato ocorreram. Trata-se de uma reconstrução subjetiva, muitas vezes fragmentada ou distorcida, influenciada pela perspectiva, pelas emoções e pelo estado mental da pessoa no momento do evento traumático e durante sua lembrança. Esse fenômeno é chamado de figurabilidade.

a figurabilidade, ou seja, a criação de imagens como acontece nos sonhos pode ser considerada o primeiro momento de elaboração da impressão traumática. A imagem, especialmente a visual, remete à criação de uma forma, que pode ser evocada e transmitida, *tornando visível aquilo da ordem do indizível e intolerável* (Enriquez, 1978). As imagens dos sonhos traumáticos, portanto, apresentam um duplo sentido: serem simultaneamente a expressão do trauma e sua primeira elaboração. (Moreno e Coelho Junior, 2012, p. 52, grifos nossos).

A estrutura narrativa com momentos de fragmentação e de introspecção, os lapsos de memória e a revisão de eventos traumáticos que refletem tanto a confusão interna da personagem, quanto as incertezas sobre o que se entende por real e confiável é que o torna *Marvel's Jessica Jones* uma boa obra para ser analisada nessas circunstâncias.

O Transtorno de Estresse Pós-Traumático é um distúrbio psicológico que pode se desenvolver em pessoas que testemunharam ou vivenciaram eventos traumáticos, como graves acidentes, episódios de violência, abusos, guerras ou outras situações de risco à vida ou à integridade física. O TEPT é caracterizado por uma resposta comportamental e emocional persistente, intensa e disfuncional em relação ao trauma vivenciado. A pessoa pode reviver o evento traumático através de *flashbacks*, pesadelos ou pensamentos recorrentes, que podem ser disparados por estímulos associados ao trauma.

Além disso, a psicologia cognitiva evidencia que o TEPT compromete a capacidade do cérebro de diferenciar eventos passados do presente vivido, fazendo com

que recordações traumáticas sejam revividas como se estivessem acontecendo novamente. Essa ruptura na percepção do tempo e na construção linear da memória contribui para a fragmentação observada no relato dos sobreviventes, mas também nas obras que buscam representar tal experiência. “As vivências não são senão explosões descontínuas, sacudidas do presente destinadas a flutuar irresgatáveis na memória, em uma mera acumulação sem ensino.” (Morey, 2006 *apud* Wikinski, 2021 p.57).

O TEPT se manifesta não apenas em sintomas emocionais ou comportamentais, mas também em alterações neurológicas concretas que afetam diretamente a forma como o indivíduo compreende e comunica suas experiências. Como aponta Van der Kolk (2017, p. 59), durante episódios de *flashback*, a atividade da área de Broca<sup>4</sup> (região do cérebro responsável pela formulação da linguagem) é significativamente reduzida. Essa descoberta evidencia como o trauma pode impactar a capacidade de verbalização, o que contribui para a sensação de confusão, frustração e isolamento vivida por muitos pacientes. Em vez de conseguir organizar os acontecimentos em uma narrativa coerente, a pessoa fica presa a imagens e sensações desarticuladas, que invadem sua consciência sem aviso. Essa dificuldade de nomear ou dar sentido às experiências traumáticas contribui diretamente para a fragmentação da memória e a sensação de que os eventos traumáticos continuam acontecendo no presente.

Nossa descoberta mais surpreendente foi uma mancha branca no lobo frontal esquerdo do córtex, na chamada área de Broca. A mudança de cor indicava que havia uma redução substancial da atividade daquela parte do cérebro. (...) Sem uma área de Broca funcional, a pessoa não consegue formular em palavras seus pensamentos e sensações. As imagens mostravam que a área de Broca “caía” sempre que se provocava um flashback<sup>5</sup>. **Em outras palavras, tivemos uma prova visual de que os efeitos do trauma não são necessariamente diferentes dos efeitos de lesões físicas, como os AVCs, e podem se sobrepor a eles.** (Van der Kolk, 2017, p.59, grifos nossos).

Esse dado é essencial para a compreensão de vários comportamentos de Jessica na série, já que muitas de suas reações impulsivas e explosivas podem ser entendidas sob

---

<sup>4</sup>A Broca é uma área que fica localizada no lobo frontal esquerdo do córtex e é considerada um dos centros cerebrais da fala. (Van der Kolk, 2017, p. 59).

<sup>5</sup>O uso da expressão *flashback* nesse caso se refere ao estímulo feito para que o paciente traga à tona a lembrança do fato aversivo.

a perspectiva dessas alterações neurológicas que dificultam sua capacidade de processar emoções e situações novas sem reviver o passado.

Essa perspectiva ajuda a entender por que Jessica frequentemente entra em um estado de hipervigilância, sempre pronta para reagir, mesmo quando o perigo não é iminente. O estado constante de alerta é característico em pessoas com TEPT, pois o sistema nervoso permanece em modo de sobrevivência. “Quando as palavras não vêm, imagens atrozes captam a experiência e retornam como pesadelos e *flashbacks*” (Van der Kolk, 2017, p.59). Isso pode ser observado em diversas cenas da série como vamos apresentar no terceiro capítulo. Essas reações refletem como seu corpo continua respondendo como se o trauma estivesse acontecendo novamente naqueles momentos.

O conceito freudiano de *ação diferida*<sup>6</sup> explica esse retorno das imagens do trauma a partir da perspectiva de que o impacto dos fatos não é vivenciado em sua totalidade no instante em que eles ocorrem. “É possível que o tempo do presente do acontecimento traumático não possa ser o tempo da experiência elaborada, mas que esta corresponda a um tempo posterior.” (Wikinski, 2021, p.57). Essa ideia conecta o evento traumático à ideia de uma *dissociação psíquica*<sup>7</sup> em que a pessoa, incapaz de compreender a experiência traumática com sua consciência, acaba por “armazená-la” de forma fragmentada. Assim, essas lembranças só são trazidas à superfície da mente quando algum outro episódio alavanca essas memórias. “O trauma não é plenamente experimentado no momento em que ocorre, mas apenas quando é lembrado no futuro, dentro de uma estrutura temporal que subverte a relação entre causa e efeito.” (Mousoutzanis, 2012, p.100).<sup>8</sup> A dissociação psíquica não significa que a memória do trauma seja totalmente apagada, ela é “escondida” da consciência. Ainda é possível que a pessoa possa reviver o trauma de forma involuntária e desconexa, mesmo sem ter necessariamente uma compreensão plena sobre o que aconteceu.

A série por si só já movimenta esses fenômenos referentes ao trauma e ao transtorno, mas ela também utiliza desses conceitos para emular elementos no *noir*,

---

<sup>6</sup>Ação diferida, também chamada de “Nachträglichkeit (translated as “belatedness” or “deferred action”).” (Mousoutzanis, 2012, p.100).

<sup>7</sup>A dissociação psíquica, que foi explicada por Freud em seu livro Estudos sobre a histeria de 1893, é um processo psicológico no qual a mente se divide ou fragmenta em várias partes, especialmente em resposta a traumas ou eventos emocionais excessivamente perturbadores.

<sup>8</sup>No original: “[...] the trauma is experienced only when it is remembered, in the future, in a temporal structure that reverses the relationship between cause and effect.” (Mousoutzanis, 2012, p.100).

gênero esse em que os personagens têm experiências difíceis na vida, são personagens do submundo, cercado por violência, trapaça, corrupção. A série constrói uma personagem complexa, marcada por experiências violentas e pelo peso de memórias difíceis de serem superadas, usando esses aspectos para compor tanto a narrativa quanto a estética da produção. Dessa forma, o trauma se torna uma ponte entre a construção subjetiva da personagem e os aspectos visuais e narrativos herdados do *noir*.

## 1.2 FLUXO DE CONSCIÊNCIA

Na análise da personagem Jessica Jones que propomos neste trabalho, é impossível não falar sobre o fenômeno do *fluxo de consciência*, um termo definido pelo psicólogo William James, e sua representação na narração. Esse conceito nos permitirá analisar de forma mais detalhada a maneira como os personagens organizam e vivenciam suas experiências interiores, além de explorar como essa técnica é representada narrativamente para criar uma maior imersão no mundo ficcional.

“Fluxo de consciência” foi um termo cunhado por William James (...) para definir o fluxo contínuo de pensamentos e sensações na mente humana. Mais tarde os críticos literários tomaram-no emprestado para descrever um tipo específico de ficção moderna que tentava reproduzir esse processo. (Lodge, 2010, p. 51-52).

Segundo James, o fluxo de consciência se refere à corrente contínua de pensamentos, emoções, percepções e lembranças que surgem na mente de uma pessoa. Ele se referiu a este processo como sendo um fluxo natural e ininterrupto, em que as ideias não são necessariamente organizadas ou sistematizadas, mas elas se entrelaçam de forma espontânea. É uma tentativa de explicar a natureza fluida da mente, em que as ideias surgem, se alteram e desaparecem rapidamente, sem uma linearidade ou lógica clara.

Uma história que utiliza o fluxo de consciência para apresentar e explorar o interior de seus personagens é particularmente interessante porque oferece ao espectador um acesso privilegiado a informações que outros personagens, que compõem a diegese da história, não têm. Através desse recurso narrativo, o público não apenas observa as ações e reações dos personagens, mas também é conduzido por pensamentos, desejos e conflitos internos. Isso cria uma conexão mais íntima e profunda permitindo entender as motivações que orientam as atitudes dos personagens, mesmo que elas não sejam



explícitas ou visíveis para os demais personagens da diegese. O fluxo de consciência, torna a experiência da narrativa mais sofisticada ao acentuar a dimensão subjetiva da personagem.

Esse acesso ao mundo interior do personagem pode revelar suas inseguranças e, muitas vezes, suas motivações profundas, que ficam ocultas atrás das aparências. O uso do fluxo de consciência coloca o espectador em uma posição de privilégio, mas também de incerteza pois nem sempre as informações fornecidas são claras, honestas ou completas, o que acrescenta camadas de ambiguidade e complexidade à narrativa, com aprofundamento e variedade dos elementos narrativos presentes na história. Isso pode instigar a curiosidade do público a interpretar as ações e motivações dos personagens de maneira crítica, estimulando uma atenção maior sobre a narrativa. Essa complexidade narrativa exige que o espectador acompanhe diversos arcos narrativos e faça conexões entre eles, gerando uma experiência mais rica e envolvente. Lodge, ao tratar de romances literários, explica como esse mecanismo opera.

Vamos conhecendo os personagens não porque lemos a respeito dele, mas porque compartilhamos seus pensamentos mais íntimos apresentados como um fluxo de consciência silencioso, espontâneo e constante. Para o leitor, é como usar fones de ouvidos plugados diretamente ao cérebro de outra pessoa e monitoramos essa gravação interminável de impressões, reflexões, questionamentos, memórias e fantasias do sujeito à medida que sensações físicas ou associações de ideias os motivam. (Lodge, 2010, p. 57).

É o que Marie-Laure Ryan (*apud* Palmer, 2008, p. 92) chama de mundo epistêmico do personagem, "que contém suas crenças, projeções e introspecções, e os desejos, medos, gostos e desgostos dos personagens [e] estão no polo privado e introspectivo". O mundo epistêmico de um personagem não se limita ao conhecimento objetivo da realidade, mas sim a sua visão pessoal de mundo, com as percepções, construções cognitivas e as subjetividades que ele carrega. É através desse aspecto da narração que alcançamos esse patamar que cruza a fronteira do que normalmente o espectador e os outros personagens são capazes de saber sobre o que acontece naquele mundo.

Para começarmos a entender melhor o que será analisado ao longo desta pesquisa, é fundamental definir de maneira clara e precisa o conceito de mente que utilizaremos,

levando em conta as perspectivas e abordagens teóricas que possam influenciar nossa análise.

Daniel Dennett, um dos principais filósofos da ciência cognitiva, sugere que o que "faz algo ser uma mente... não é do que é feito, mas *o que pode fazer*" e que "o que as mentes fazem é processar informações" (1996, 68). Steven Pinker usa palavras muito semelhantes: "A mente é o que o cérebro faz; especificamente, o cérebro processa informações, e pensar é um tipo de computação" (1997, 21). (Palmer, 2008, p.89, grifos do autor).<sup>9</sup>

Dennett argumenta que a mente humana não é definida pelo que a compõe fisicamente, mas ela deve ser vista como uma espécie de sistema que organiza, interpreta e reage a dados sensoriais, emoções e experiências para gerar ações e respostas. Pinker (1997) complementa essa visão ao afirmar que o ato de pensar é um processamento de informações. Para ele, a mente é um conjunto de operações cognitivas que ocorrem no cérebro, que processa dados de maneira semelhante a um computador, embora com maior profundidade e especificidades. Essas duas visões sugerem que a mente humana não é apenas um reflexo passivo das memórias, mas uma interpretação ativa de informações, que relaciona experiências passadas, se adapta a novas situações e toma decisões com base em uma gama de conhecimentos e sensações.

Ao propor que as narrativas sejam analisadas com base no comportamento das mentes dos personagens, explorando como suas consciências se constroem ao longo da história, Palmer integra conceitos de psicologia, psicolinguística, filosofia e ciência cognitiva em suas análises, oferecendo uma abordagem multidisciplinar para compreender os processos pelos quais os personagens enfrentam desafios narrativos e se ajustam ao mundo ficcional em que vivem. Resgatando o que explicou William James através do seu conceito de *fluxo de consciência*, há ainda uma outra camada que pode ser analisada, que é a natureza adaptativa da mente humana.

James "ênfatisou a natureza *adaptativa* da cognição: o fato de que a percepção, a memória e o raciocínio operam não simplesmente por si mesmos, mas para nos permitir sobreviver e

---

<sup>9</sup>No original: "Daniel Dennett, one of the fore-most philosophers of cognitive science, suggests that what "makes something a mind... is not what it is made of, but what it *can do*" and that "what minds do is process information" (1996, 68). Steven Pinker uses very similar words: "The mind is what the brain does; specifically, the brain processes information, and thinking is a kind of computation" (1997, 21). (Palmer, 2008, p.111).

prosperar em nosso mundo físico e social." (Palmer, 2008, p.90, grifos do autor).<sup>10</sup>

A percepção, memória e o raciocínio não operam isoladamente pois estão profundamente enraizadas na necessidade de sobrevivência e na interação com o ambiente físico e social. Esses processos mentais são moldados pelas experiências vividas, funcionando como ferramentas adaptativas que ajudam o indivíduo a lidar com desafios e a se ajustar às circunstâncias. É sabido que, em condições saudáveis, a mente humana trabalha para o bem-estar físico e mental. Nesse contexto, é comum que memórias de determinados acontecimentos sejam alteradas ou fragmentadas, com detalhes que podem se tornar vagos ou distorcidos ao longo do tempo.

Os mecanismos de defesa que operam frente a uma situação traumática (onipotência, negação, dissociação afetiva, dissociação do outro [Berezin, 2010]) oferecem ao psiquismo álibis para atenuar o sofrimento, porém, ao mesmo tempo, causam danos à trama psíquica, constroem modos estereotipados de funcionamento com extraordinários mecanismos de fixação em relação aos outros e às próprias vivências (...) geram lacunas no pensamento e na possibilidade de recordar. (Wikinski, 2021, p.78)

Esse fenômeno pode ser entendido como uma estratégia do próprio subconsciente para minimizar o impacto de situações que geram aflição ou ativam gatilhos que prejudicam à saúde física e mental daquele indivíduo. A reconfiguração da memória, nesse contexto, é mais do que um simples lapso, é um mecanismo de sobrevivência psicológica, frequentemente ligado a traumas e a necessidade de proteger o indivíduo de um sofrimento constante.

### 1.3 – A DISSOCIAÇÃO E A DIFICULDADE DE COLOCAR EM PALAVRAS

Um dos mecanismos que o cérebro utiliza para lidar com experiências traumáticas é a dissociação que, fundamentalmente, significa um afastamento da realidade como forma de autoproteção, especialmente quando a situação vivida extrapola a capacidade

---

<sup>10</sup>No original: "James "emphasized the adaptive nature of cognition: the fact that perception, memory, and reasoning operate not simply for their own sake, but to allow us to survive and prosper in our physical and social world." (Palmer, 2008, p.111).

do indivíduo de compreender a experiência emocionalmente. “A dissociação é a essência do trauma. A experiência terrível é dividida e fragmentada, de modo que emoções, sons, imagens, pensamentos e sensações físicas relacionadas a ele ganham vida própria” (Van der Kolk, 2017, p. 85). É como se a pessoa desligasse emocionalmente de si mesma e do que está acontecendo ao seu redor. Essa resposta é automática e muitas vezes fora do controle, surgindo como uma maneira de "não estar lá" durante o evento traumático.

No contexto do Transtorno do Estresse Pós-Traumático, a dissociação continua agindo mesmo depois do fim da situação de perigo. A pessoa pode apresentar estados de abatimento emocional, lapsos de memória e uma sensação de desconexão com o presente. No caso da série, é possível identificar esse mecanismo em diversos momentos, principalmente nas situações em que Jessica parece anestesiada, agindo de forma impulsiva, fria ou desligada de suas emoções. Essa postura, embora possa transparecer força ou frieza, também pode ser vista como um reflexo da dissociação, uma espécie de barreira que a protege da dor que ainda não conseguiu elaborar totalmente.

Os fragmentos sensoriais da memória se misturam no presente e são revividos. Enquanto não se resolver o trauma, os hormônios do estresse, secretados pelo corpo como proteção, continuam a circular, e movimentos defensivos e respostas emocionais continuam a se reproduzir (Van der Kolk, 2017, p.85).

Isso explica por que muitos sobreviventes de situações traumáticas têm dificuldade em lembrar de detalhes ou organizá-los em uma sequência lógica. Como vamos demonstrar no decorrer desse trabalho, na narrativa de Jessica, essa fragmentação também aparece como um marcador estético e narrativo importante. Seus traumas surgem em *flashes* desconectados, intensos e muitas vezes fora de uma ordem cronológica. A dissociação não se apresenta só como um sintoma clínico do trauma, mas ela é também uma chave para tentar compreender como ele se manifesta na forma de contar a história, interferindo na estrutura da narrativa e na maneira como a personagem compreende sua própria história.

Uma das características mais desoladoras do trauma é a dificuldade em nomeá-lo. Essa limitação na linguagem também explica por que muitas pessoas que passaram por traumas intensos relatam “vazios” na memória ou a sensação de que não conseguem contar o que aconteceu de maneira clara. Essa apatia pode ser compreendida como um

reflexo da dificuldade de dar nome e forma à experiência traumática, revelando como a incapacidade de verbalizar o trauma pode se manifestar não apenas na memória fragmentada, mas também em um apagamento afetivo que compromete a relação do indivíduo consigo mesmo e com o mundo ao seu redor.

A apatia é o outro lado da moeda no TEPT. Muitas vítimas de trauma não tratadas que começam a reagir (...) com flashbacks explosivos, mais tarde se mostram apáticas. Ainda que reviver o trauma seja dramático, assustador e potencialmente destrutivo, com o tempo uma ausência pode ser ainda mais prejudicial. (Van der Kolk, 2017, p.92)

A experiência permanece como uma sensação física, uma imagem ou um som recorrente, mas sem uma narração. Aqui, uso a palavra narração para trazer a ideia de narrar o traumático a que Wikinski se debruça, “em princípio a palavra “narração” não necessariamente remete a uma colocação em palavras. Há muitas formas de narrar. Mas seja qual for sua matéria, palavra ou imagem, sempre se trata de uma forma de linguagem, uma língua que pretende representar” (2021, p.67). Na série, há o silêncio, a raiva, a vergonha e muitas tentativas fracassadas de compreender o que se passou. A dificuldade de Jessica em compartilhar detalhes sobre o tempo em que esteve sob o controle de Kilgrave não é apenas fruto da dor emocional é, além de tudo, resultado de um processo mental que impede que esse conteúdo seja organizado e comunicado de maneira clara e linear.

A índole do traumático, dizíamos, não contribui em absoluto nem à sua narratividade nem à sua colocação em palavras. **É precisamente sua inacessibilidade à simbolização o que confere a um fato seu caráter traumático para um sujeito determinado:** um acontecimento é traumático precisamente porque se subtraiu a toda possível significação por parte do sujeito, porque abalou seu sistema de compreensão do mundo. (Wikinski 2021, p. 67-68, grifos nossos)

Ao entender essa relação entre trauma, linguagem e dissociação, podemos perceber de maneira mais fácil como as narrativas audiovisuais podem recorrer a recursos não verbais para representar esse tipo de dor.

## 2 AUDIOVISUAL: CONCEITOS E FUNDAMENTOS

Este capítulo apresentará os principais conceitos que fundamentam a análise proposta nesta pesquisa, estabelecendo o arcabouço teórico necessário para compreender a construção narrativa e a subjetividade dos personagens no contexto da representação audiovisual. Os conceitos discutidos aqui serão indispensáveis para articular uma análise detalhada das estratégias narrativas empregadas em *Marvel's Jessica Jones* e como essas estratégias vão contribuir para a representação de traumas, memórias e subjetividades.

Os conceitos narratológicos gravitam em torno do fenômeno da cognoscibilidade, conforme postulado por Bordwell (1985), e que define os níveis de acesso que a narração tem dos fenômenos ocorridos no nível da *fabula*. A cognoscibilidade é o conceito de chegada de nosso arrazoado, subsidiado por uma tipologia dos narradores já há muito tempo discutida na narratologia e que perpassa a dimensão subjetiva dos personagens. A análise da subjetividade também será ancorada nos estudos de Marie-Laure Ryan sobre mundos epistêmicos dos personagens, que tratam da representação de suas crenças, memórias, desejos e medos.

Também será considerada a perspectiva transmidiática proposta por Ryan, que explora como a adaptação de histórias para diferentes meios influencia a forma como os mundos ficcionais e os personagens são apresentados e recebidos pelo público. Esses conceitos fornecem uma base sólida para interpretar como *Jessica Jones* mobiliza elementos narrativos, estilísticos, adapta características dos quadrinhos e subverte expectativas na representação de uma protagonista complexa.

### 2.1 COGNOSCIBILIDADE, NARRAÇÃO E NARRADOR AUTODIEGÉTICO

O conceito de narração refere-se à forma como as informações sobre os eventos, personagens e mundos diegéticos são apresentadas ao espectador ao longo da obra. Segundo David Bordwell, “narração [é] processo de informar o receptor para que este construa a *fabula* a partir de padrões do *syuzhet* e do estilo cinematográfico” (2005, p.278). Envolve os meios e as técnicas que uma produção utiliza para comunicar a ação, os pensamentos, os sentimentos e os eventos. Bordwell explica a narração como um processo de transmissão em que o *syuzhet* (enredo) organiza e apresenta os eventos da *fabula* (história) com base em escolhas específicas sobre tempo, espaço, ritmo, causa e

consequência. Diferente de um narrador em uma obra literária, a narração no audiovisual depende de dispositivos visuais, sonoros e espaciais que modelam a experiência do público, alternando entre revelar e ocultar informações.

Para ele, as narrativas audiovisuais são frequentemente organizadas com base em estratégias que regulam o grau de cognoscibilidade. Ao conceituar cognoscibilidade, o autor aponta que é “a dimensão e a amplitude da reivindicação de conhecimento da narração sobre informações da *fabula*” (2005, p.278). Ou seja, o quanto a narração sabe e têm acesso às informações do mundo da história.

Para explicar de maneira mais detalhada sobre os níveis de cognoscibilidade da narração, Bordwell (1985) começa por definir o que é *fabula* e o que é *syuzhet*. A *fabula* é a história em si, como seria se todos os eventos fossem contados em sua sequência original e cronológica. “Mais especificamente, a *fabula* representa a ação como uma cadeia cronológica de eventos, baseados em causa e efeito, que ocorrem dentro de uma determinada duração e em um campo espacial” (p.49)<sup>11</sup>.

Já o *syuzhet*, muitas vezes traduzido como enredo, é a organização dos eventos da *fabula* dentro da narrativa. São os fragmentos efetivamente comunicados que representam os fatos da *fabula* a quem frui a narrativa. É o modo como esses eventos e informações são apresentados ao espectador, uma espécie de sistema, como Bordwell mesmo estabelece. “É um sistema porque organiza os componentes — os eventos e estados de coisas da história — de acordo com princípios específicos” (p.50)<sup>12</sup>.

O *syuzhet* é esse compósito formado pela seleção e organização dos elementos que reconstroem a *fabula* na cabeça dos narratários, informando e omitindo na medida em que busca efeitos específicos (de tensão, mistério ou apenas a narração objetiva de fatos ocorridos na *fabula*). “Podemos caracterizar os processos do *syuzhet* como aqueles que trabalham para abrir, prolongar ou fechar lacunas nos eventos da *fabula* (...) O *syuzhet* também pode enfatizar ou suprimir lacunas na *fabula*.” (Bordwell, 1985, p.55)<sup>13</sup>. Essa

---

<sup>11</sup>No original: “More specifically, the *fabula* embodies the action as a chronological, cause-and-effect chain of events occurring within a given duration and a spatial field.” (Bordwell, 1985, p.49)

<sup>12</sup>No original: “The *syuzhet* is a system because it arranges components—the story events and states of affairs—according to specific principles.” (Bordwell, 1985, p.50)

<sup>13</sup>No original: “We can characterize *syuzhet* processes as working to open, prolong, or close gaps in *fabula* events. (...) The *syuzhet* can also flaunt or suppresses in the *fabula*. (Bordwell, 1985, p. 55)

manipulação das lacunas narrativas é essencial para a construção de tensão, surpresa ou ambiguidade, elementos que dinamizam a história e desafiam o espectador a preencher os espaços deixados pela narrativa. Dependendo da escolha do *syuzhet*, o público pode ser levado a formar interpretações equivocadas ou incompletas, que serão corrigidas ou reforçadas no decorrer da história.

Após essa definição, Bordwell elenca três pontos-chaves no qual o *syuzhet* influencia na nossa percepção da *fabula*, no que tange ao tempo, espaço e lógica da história.

De maneira geral, o *syuzhet* molda nossa percepção da *fabula* controlando: (1) a quantidade de informações da *fabula* às quais temos acesso; (2) o grau de pertinência que podemos atribuir às informações apresentadas; e (3) as correspondências formais entre a apresentação do *syuzhet* e os dados da *fabula*. (Bordwell, 1985, p.54)<sup>14</sup>

Bordwell ainda enumera dois pilares que constituem o *syuzhet* no audiovisual, são eles: “retardação e redundância. Ambos oferecem exemplos claros de como a forma textual tanto desencadeia quanto limita a atividade do espectador” (1985, p.55)<sup>15</sup>. A retardação, segundo o autor, ocorre quando o *syuzhet* adia a revelação de informações essenciais da *fabula*, gerando suspense, curiosidade e antecipação no espectador. Esse atraso pode ser utilizado de forma estratégica em momentos expositivos, quando informações cruciais do passado são gradualmente reveladas, criando um impacto cognitivo e emocional. Já a redundância funciona como um mecanismo para reforçar informações importantes, garantindo que o espectador entenda e invista na narrativa. Esses dois pilares operam em conjunto para moldar a experiência narrativa, oferecendo ao público um equilíbrio entre mistério e clareza. Por meio deles, o *syuzhet* conduz a atenção do espectador e também regula o fluxo de informações, determinando o ritmo e o impacto emocional da história. Esses princípios são eficazes em gêneros como o suspense e o drama, onde a gestão cuidadosa das expectativas e do interesse do público é fundamental.

---

<sup>14</sup>No original: “In general, the *syuzhet* shapes our perception of the *fabula* by controlling (1) the quantity of *fabula* information to which we have access; (2) the degree of pertinence we can attribute to the presented information; and (3) the formal correspondences between *syuzhet* presentation and *fabula* data.” (Bordwell, 1985, p.54)

<sup>15</sup>No original: “retardation and redundancy. Both offer clear-cut instances of how textual form both triggers and constrains spectator activity.” (Bordwell, 1985, p.55)



A cognoscibilidade é uma condição da narração, é o quanto a narração sabe da história e tem condições de mostrar. Quando a narrativa apresenta cognoscibilidade limitada, ela retém informações ou as revela apenas parcialmente, criando lacunas que o público precisa preencher por inferência ou interpretação. Esse mecanismo molda a experiência subjetiva da história, pois o leitor ou espectador compartilha da visão fragmentada dos personagens. Assim, a limitação pode ser usada como uma estratégia central para engajar o público, conduzindo a percepção dos eventos e influenciando a construção de significados dentro da narrativa.

O grau em que a narração explicita os fatos da narrativa ao espectador vai compor o que Bordwell (2005, p. 278) chama de comunicabilidade, ou seja, “a extensão com que a narração retém ou comunica informações sobre a *fabula*”. Com isso, o autor destaca o papel essencial no controle da experiência do espectador diante de uma narrativa audiovisual. Esse conceito está diretamente ligado à forma como o *syuzhet* organiza a transmissão de informações relevantes sobre a *fabula*, determinando o nível de transparência ou opacidade da história apresentada.

Narrativas de alta grau de comunicabilidade oferecem informações claras e diretas, permitindo que o público compreenda facilmente os eventos e relações causais. Já narrativas de baixa comunicabilidade retém detalhes importantes, gerando suspense, curiosidade ou confusão intencional, muitas vezes forçando o espectador a preencher lacunas e interpretar pistas.

Todos esses pontos serão úteis para analisar *Marvel's Jessica Jones*, já que há manipulação dos níveis de comunicabilidade do espectador ao alternar entre os *flashbacks* (analepses) da perspectiva subjetiva da protagonista, momentos do tempo atual e o suspense das investigações.

Todo *syuzhet* seleciona quais eventos da *fabula* apresentar e os combina de maneiras particulares. A seleção cria lacunas; a combinação cria composição. Nenhum *syuzhet* apresenta explicitamente todos os eventos da *fabula* que presumimos terem ocorrido. (Bordwell, 1985, p.54)<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup>No original: “Any *syuzhet* selects what *fabula* events to present and combines them in particular ways. Selection creates gaps; combination creates composition. No *syuzhet* explicitly presents all of the *fabula* events that we presume took place. (Bordwell, 1985, p.54)

Enquanto Bordwell adota uma abordagem cognitivista, refutando um modelo linguístico estruturalista e, conseqüentemente, a noção de "narrador" (em favor da impessoal e nada antropomórfica "narração"), Gerard Genette, nome essencial na formalização da narratologia estrutural, fala sem nenhuma reserva de uma tipologia de "narradores". Ainda que a distinção entre ambos seja estratégica em certas pesquisas, não é o caso neste trabalho e nos valeremos das duas noções como quase que totalmente intercambiáveis.

Gérard Genette (1972) vai propor em seus estudos uma classificação de narradores com base em seu posicionamento em relação à narrativa. Entre os inúmeros conceitos que ele apresenta está o de narrador autodiegético, e se refere ao personagem principal de uma narrativa que ocupa simultaneamente a função de personagem e narrador de sua própria história.

Haverá, pois, pelo menos que distinguir no interior do tipo homodiegético duas variedades: uma em que o narrador é o herói da sua narrativa [...], e outra em que não desempenha senão um papel secundário, que acontece ser, por assim dizer sempre, um papel de observador e de testemunha. [...] Reservamos para a primeira variedade (que representa de alguma maneira o grau forte do homodiegético) o termo, que se impõe, de autodiegético. (Genette, 1972, p. 244)

Tanto o narrador autodiegético quanto o homodiegético se referem a narradores que fazem parte do universo narrativo (diegese), mas se diferem quanto ao grau de envolvimento e centralidade na história. O narrador homodiegético é aquele que faz parte da história, mas não ocupa necessariamente o papel principal. Ele é um personagem dentro da diegese, porém sua função narrativa pode variar. Em algumas situações, ele pode ser um observador que relata os eventos do ponto de vista de outro personagem mais central, ou pode estar envolvido nos acontecimentos de maneira periférica.

Em *Um Sonho de Liberdade* (1994), Red, interpretado por Morgan Freeman, atua como narrador homodiegético. Sua narrativa em primeira pessoa oferece uma perspectiva interna sobre os eventos, permitindo ao espectador compreender o que acontece na prisão e suas percepções, julgamentos e sentimentos que surgem a partir da sua posição de observador. A escolha de Red como narrador cria uma dimensão subjetiva na narrativa, ao mesmo tempo em que mantém Andy Dufresne (Tim Robbins) como o foco das ações centrais. É importante observar que Red narra a vida de Andy mesmo em situações nas

quais não está presente, ou seja, ele não testemunha todas as cenas, mas a narração do filme acompanha os acontecimentos de Andy de forma contínua.

Por outro lado, o narrador autodiegético é uma espécie de subdivisão do narrador homodiegético, mas com uma característica essencial: ele é o protagonista da história que está contando. Nesse caso, o narrador não apenas participa, mas ocupa o papel principal na narrativa, relatando suas próprias experiências dos eventos em primeira pessoa e dividindo seu ponto de vista com o público.

A expressão narrador autodiegético, introduzida nos estudos narratológicos por Genette, designa a entidade responsável por uma situação ou atitude narrativa específica: aquela em que o narrador da história relata as suas próprias experiências como personagem central dessa história. (Reis & Lopes, 1988, p. 118).

Esse tipo de narrador, ao assumir o controle da narração, descreve os eventos que o cercam e também proporciona uma visão intimista de sua vivência, revelando seus pensamentos, emoções, passado e perspectivas subjetivas sobre o que está acontecendo. Embora diversas estratégias narrativas consigam transmitir o mundo interior de um personagem, tanto no audiovisual quanto em outras formas de narrativa, o narrador autodiegético se destaca por guiar a história a partir de sua própria experiência. Ele narra os acontecimentos assumindo a própria posição dentro da história, oferecendo ao público uma perspectiva subjetiva, mas consciente de sua participação nos fatos, o que estabelece uma relação direta entre quem narra e os eventos narrados. Isso determina uma forma específica de acesso a subjetividade do personagem e a *uma certa* objetividade dos fatos narrados. No audiovisual, o conceito de narrador autodiegético pode ser observado em obras em que a história é apresentada por meio do ponto de vista de um personagem dentro da diegese, utilizando frequentemente a narração em *off* ou outro recurso para comunicar seus pensamentos, percepções e lembranças. Em muitas obras, o narrador autodiegético assume o papel de intermediário entre a história e o público, guiando a narrativa na sua perspectiva. Esse tipo de narrador, ao compartilhar sua versão dos eventos, pode ainda exercer uma espécie de controle sobre a maneira como a história é percebida, manipulando os fatos e moldando a experiência do espectador de acordo com sua visão individual e parcial da realidade.

É o que acontece em *Alta Fidelidade* (2000), no filme de Stephen Frears, a narração autodiegética desempenha um papel crucial na construção da história e na

compreensão dos dilemas internos do protagonista, Rob Gordon, interpretado por John Cusack. Ao longo do filme, Rob assume o papel de narrador-protagonista e fala diretamente com o público, olhando para a câmera, compartilhando seus pensamentos mais íntimos e reflexões sobre os relacionamentos passados e o impacto que tiveram em sua vida. Essa perspectiva permite ao espectador saber diretamente por Rob suas inseguranças, arrependimentos e autoanálises críticas de forma honesta e desarmada. A narração autodiegética também ajuda a destrinchar o enredo, relacionando os eventos do presente com *flashbacks* que apresentam o passado de Rob e expõem as causas e consequências de seus atos. É importante frisar que não é assim na narração *noir* e em *Jessica Jones*, não temos esse narrador que é completamente consciente da sua narração e que se dirige diretamente ao espectador quebrando a quarta parede.

Genette propôs essa nomenclatura para tratar do narrador literário, introduzindo uma perspectiva sistemática para diferenciar os níveis narrativos em relação à história contada. Embora a proposta de Genette tenha sido formulada no contexto literário, o conceito de narrador autodiegético ultrapassou a narrativa literária e se estabeleceu como uma ferramenta importante na análise de outras configurações midiáticas. Apesar das diferenças estruturais entre a literatura e o audiovisual, como o uso de recursos visuais e sonoros nas narrativas gravadas, muitos dos princípios da narração autodiegética podem ser aplicados de maneira semelhante, facilitando o entendimento da subjetividade do personagem e a forma como a história é percebida. Isso demonstra a versatilidade do conceito, que permanece relevante e aplicável para diferentes mídias.

A definição e análise das particularidades da narração exige a referência a diferentes vertentes da sua concretização: o tempo e espaço em que decorre, as específicas circunstâncias que afetam esse tempo e esse espaço, a relação do narrador com a história, com os seus componentes e com o narratário a quem se dirige. (Reis & Lopes, 1988, p. 60)

Essa limitação a certos pontos de vista é o que Genette conceituou como focalização, que é o nível de acesso que o narrador possui das informações dentro de uma narrativa. A focalização pode ser encarada como um filtro através do qual o público tem acesso aos acontecimentos, personagens e emoções da história. Menezes de Souza (2017) reforça essa ideia ao destacar que a focalização se refere à diferença entre o que o narrador sabe e o que os personagens da diegese sabem, criando uma dinâmica que pode

influenciar significativamente como o público entende e experiencia a narrativa, que é exatamente o que acontece em *Um Sonho de Liberdade* (1994) quando Red narra os acontecimentos de maneira contínua mesmo que ele não esteja presente nas cenas.

Genette, nesse mesmo trabalho [*O Discurso da Narrativa*], apresenta uma outra maneira de pensar o narrador, que é a focalização. A focalização diz respeito ao conhecimento que o narrador tem sobre a história em comparação com o conhecimento que o personagem tem. (Menezes de Souza, 2017, p. 134)

Genette dividiu a focalização em três tipos principais: focalização onisciente, interna e externa. Na focalização onisciente, também chamada de focalização zero, a narração é a detentora de todas as informações, sabendo mais do que todos os personagens da diegese. Ela tem o poder de descrever pensamentos e relatar eventos que nenhum outro personagem conhece.

A focalização interna é mais restrita e pode ser subdividida em três níveis. A focalização interna fixa ocorre quando o narrador adota o ponto de vista de um único personagem ao longo da narrativa. A focalização interna variável se dá quando o narrador acompanha diferentes personagens em momentos distintos da história, assumindo seus pontos de vista. Por último, a focalização interna múltipla, em que o narrador apresenta diferentes perspectivas de vários personagens sobre o mesmo evento.

Já na focalização externa, o narrador assume um papel quase que de observador, com acesso limitado às informações, sabendo menos do que os personagens e testemunhando apenas as ações do enredo. Esses tipos de focalização definem a maneira como a narrativa é construída e a relação que o público estabelece com a história.

A opção por uma focalização interna ou por uma focalização onisciente relaciona-se, pois, com uma certa imagem privilegiada pelo narrador; privilegiando a imagem da personagem, o narrador reconstitui artificialmente o tempo da experiência, os ritmos em que ela decorreu e as atitudes cognitivas que a regeram, ao mesmo tempo que abdica da prematura revelação de eventos posteriores a esse tempo da experiência em decurso. (Reis & Lopes, 1988, p.119)

No audiovisual, essas formas de focalização são expressas por meio de escolhas estilísticas, como enquadramentos, narração em *off* e montagem. “A focalização é primeiramente definida por uma relação de *saber* entre o narrador e seus personagens. No entanto, no decorrer das páginas, Genette é levado a considerar outro fator: o *ver*”. (Gaudreault & Jost, 2009, p. 166, grifo dos autores).

Enquanto a focalização zero pode ser sugerida por uma narração onisciente ou por *flashbacks* que revelam eventos fora do alcance dos personagens, a focalização interna é enfatizada pelo uso de técnicas como planos subjetivos ou monólogos internos. A focalização externa, por outro lado, aparece frequentemente em narrativas que limitam o espectador ao que uma "câmera objetiva" captaria. Essas escolhas guiam o espectador por diferentes níveis de cognoscibilidade e subjetividade, ampliando as possibilidades narrativas dentro do meio.

O tipo de focalização que interessa à nossa análise é a focalização interna fixa. Nesses casos, o personagem tem a consciência dos fatos apresentados, já que se trata de sua própria experiência e se torna o ponto central dos eventos narrados, ora decidindo o que compartilhar, ora sendo impelido pelos acontecimentos a apresentar uma versão dos fatos. Apesar de o narrador ter todo esse controle, a fruição do espectador é uma peça fundamental nessa equação, e cada pessoa absorve as informações de maneira muito particular.

As funções do narrador não se esgotam no ato de enunciação que lhe é atribuído. Como protagonista da narração ele é detentor de uma voz observável ao nível do enunciado por meio de intrusões, vestígios mais ou menos discretos da sua subjetividade, que articulam uma ideologia ou uma simples apreciação particular sobre os eventos relatados e as personagens referidas. (Reis & Lopes, 1988, p. 63)

O filme *Cisne Negro* (2010), dirigido por Darren Aronofsky, é um exemplo de obra que faz uso da focalização interna fixa para explorar a subjetividade de sua protagonista, a bailarina Nina Sayers. A narrativa é estruturada totalmente a partir da perspectiva de Nina, permitindo que o público experimente sua trajetória profissional e psicológica, com alto grau emocional e de maneira íntima e intensa. Essa escolha de focalização interna fixa coloca os espectadores dentro do mundo da protagonista, compartilhando suas percepções fragmentadas, ansiedades crescentes e alucinações. Os

limites entre a realidade e a imaginação são intencionalmente nebulosos, refletindo o estado mental desgastado de Nina enquanto ela luta para alcançar a perfeição em sua performance. Ao limitar o nosso acesso às perspectivas de outros personagens, o filme constrói uma atmosfera de tensão e incerteza, aumentando o desconforto do público diante da instabilidade da protagonista, mas também a empatia por tudo o que ela está vivenciando. Nesse filme, a focalização interna fixa constrói o arco narrativo, mas também transforma o espectador em um participante inserido na experiência psicológica da personagem.

Se o protagonista assume o papel de narrador e relata suas próprias vivências, não há garantia de que suas palavras sejam sempre verdadeiras. Essa condição ressalta as limitações relacionadas à narração autodiegética, na qual o narrador está limitado às suas próprias percepções, memórias e emoções. Leite (2002, p. 43) reforça que “o narrador, personagem central, não tem acesso ao estado mental das demais personagens. Narra de um centro fixo, limitado quase que exclusivamente às suas percepções, pensamentos e sentimentos”. Essa restrição cria uma camada de incerteza narrativa, permitindo ao narrador manipular os eventos relatados de acordo com seus próprios interesses, intenções ou perspectivas. Dependendo do propósito desse personagem ao narrar a história e da maneira como ela está sendo composta, toda a sequência pode ser inautêntica. Esse tipo de estratégia narrativa pode funcionar como um artifício para enganar o público, levando o espectador a um tipo de conclusão que só será desfeita no final do filme ou da série. Assim, o narrador se torna um agente ativo na construção da experiência do espectador, levantando questões sobre a confiabilidade, a memória e a subjetividade humana.

(...) os narradores não confiáveis servem para revelar a lacuna entre as aparências e a realidade e mostrar como os seres humanos distorcem e ocultam esta última. Esses personagens não precisam agir de modo consciente ou com más intenções. (Lodge, 2010, p. 163)

A confiabilidade do narrador autodiegético não é apenas uma limitação, é também um mecanismo narrativo interessante. Quando o público percebe que o narrador pode não ser confiável, isso demanda uma fruição que esmiúce não só os fatos apresentados, mas o próprio processo de apresentação. Isso altera a atividade cognitiva demandada do narratário e sua experiência com a narração. Assim, o espectador sente a necessidade de interpretar, decifrar as partes da história e há um aumento na tensão dramática. Portanto,

a confiabilidade do narrador autodiegético é menos sobre a precisão dos eventos narrados e mais sobre como essa subjetividade pode enriquecer a experiência narrativa, desafiando o público a interpretar os eventos da *fabula*.

## 2.2 O TEMPO DA NARRATIVA: ANALEPSE, PROLEPSE E METALEPSE

A forma como essas imagens são reproduzidas para o público reflete não apenas o que foi vivido, mas também a maneira como o narrador processa, reconstrói ou até mesmo modifica essas experiências para tornar a narrativa compreensível ou para ocultar aspectos que ainda não foram plenamente digeridos. Isso significa que, o que é narrado pode carregar mais da carga emocional do que necessariamente a verdade dos fatos.

Para abordar a representação do trauma no contexto narrativo, recorreremos novamente aos conceitos fundamentais propostos por Genette (1972). O autor oferece ferramentas teóricas essenciais para compreender as estratégias narrativas que estruturam a relação entre tempo e os diferentes níveis da narrativa. Entre esses conceitos destacam-se a analepse, que consiste em um retorno ao passado da história; a prolepse, que antecipa eventos futuros; e a metalepse, uma transgressão das fronteiras entre os níveis narrativos, frequentemente usada para provocar um efeito de estranhamento ou enfatizar a artificialidade do discurso narrativo. Essas categorias são úteis para analisar como as narrativas lidam com a fragmentação temporal e os deslocamentos entre memória, percepção e realidade, aspectos cruciais na representação do trauma e das suas repercussões psicológicas nos personagens e na própria estrutura narrativa.

Os dois tipos principais de analepse, interna e externa, são cruciais para compreender a estrutura temporal das narrativas. Esses conceitos ajudam a diferenciar como os eventos do passado são inseridos em relação à linha temporal principal da história (*fabula*).

A analepse interna, também chamada de homodiegética por Genette, ocorre quando o retrocesso narrativo está localizado dentro do intervalo temporal da história principal. Em outras palavras, a analepse interna revisita eventos que pertencem ao mesmo período narrativo em que a trama principal acontece, preenchendo lacunas ou expandindo informações previamente omitidas. Esses retrocessos servem para detalhar acontecimentos que não haviam sido explorados antes, oferecendo novas perspectivas ou



explicações que enriquecem a compreensão da narrativa e os motivos dos personagens. Esse tipo de analepse mantém sua relevância dentro do universo temporal da diegese, pois amplia ou aprofunda os significados de eventos já conhecidos pelo espectador.

A principal função da analepse interna é reforçar a conexão narrativa, oferecendo lampejos adicionais sobre personagens, ações ou situações que podem ter sido introduzidos de maneira intrincada ou incompleta. Além disso, ela pode ser usada estrategicamente para provocar suspense, curiosidade ou até reviravoltas, ao revelar segredos ou correlações que até então estavam ocultos. A analepse interna é um recurso técnico e uma ferramenta narrativa que permite ao autor reorganizar a cronologia dos eventos de forma a intensificar o impacto emocional e intelectual da narrativa sobre o público.

A analepse externa, também denominada heterodiegética por Genette, ocorre quando há um retrocesso narrativo que apresenta eventos ocorridos fora do período coberto pela narrativa principal. Em outras palavras, esses acontecimentos são anteriores ao ponto de partida da história principal e não fazem parte diretamente da linha temporal central em que se desenrola a trama. Essa distinção é fundamental para compreender como o narrador organiza a revelação das informações e utiliza a cronologia de maneira não linear com o objetivo de enriquecer a narrativa.

Ao contrário da analepse interna, que aprofunda ou detalha acontecimentos dentro do período narrativo principal, a analepse externa expande a narrativa para além de seus limites temporais originais. Ela traz à tona eventos passados que ocorreram antes do início da história, como memórias distantes, as origens dos personagens, contextos históricos e sociais, e situações determinantes que moldaram os acontecimentos da história central.

Podemos, pois, qualificar de *externa* aquela analepse cuja amplitude total permanece exterior à da narrativa primeira. (...) As analepses externas, pelo simples facto de serem externas, não correm em nenhum momento o risco de interferir com a narrativa primeira, que têm simplesmente por função completar, esclarecendo o leitor sobre este ou aquele antecedente. (...) Já não é o mesmo o caso das analepses *internas*, cujo campo temporal está compreendido no da narrativa primeira, e que apresentam um risco evidente de redundância ou de colisão. (Genette, 1972, p.47-48, grifos do autor)

Por exemplo, em um filme cuja a história principal se passa em 2024, uma analepse externa poderia apresentar fatos importantes da vida do protagonista que aconteceram em 2000 ou na sua infância, explicando traumas, motivações, as relações que influenciam ou têm consequências nas suas ações no presente. Essas retrogradações têm a função de contextualizar a narrativa, fornecendo informações essenciais que ajudam o público a compreender melhor os personagens, suas escolhas e o desenvolvimento dos conflitos.

Essa manipulação da cronologia pelo narrador é uma estratégia interessante para criar efeitos narrativos específicos, como tensões e as reviravoltas que geram surpresas. Além disso, a analepse externa pode ser usada para explorar a psique dos personagens, revelando traumas, desejos ou memórias que determinam suas ações no tempo presente. A analepse externa não funciona só como uma técnica para preencher determinadas lacunas temporais, ela é também um dispositivo narrativo que possibilita reorganizar o tempo do discurso, ampliar a perspectiva da história e explorar com maior intensidade as camadas emocionais e psicológicas dos personagens.

É inútil demorarmo-nos aqui nas evidentes diferenças de função entre estes dois tipos de analepse: o primeiro serve unicamente para trazer ao leitor uma informação isolada, necessária para a inteligência de um elemento preciso da acção, o segundo (...) visa a recuperar a totalidade do antecedente narrativo; constitui geralmente uma parte importante da narrativa, por vezes, mesmo, representa o seu essencial, fazendo a narrativa primeira figura de desfecho antecipado. (Genette, 1972, p.61)

Já a prolepse é uma técnica narrativa que consiste em antecipar eventos futuros da história, projetando antes de seu momento cronológico natural no enredo chegar. É o oposto da analepse no que se refere aos retrocessos narrativos. A prolepse permite que o narrador se desloque da sequência temporal linear para sugerir, revelar ou indicar acontecimentos que ainda estão por vir, criando um deslocamento temporal em direção ao futuro.

Designando por prolepse toda a manobra narrativa consistindo em contar ou evocar de antemão um acontecimento ulterior, e por analepse toda a ulterior evocação de um acontecimento anterior ao ponto da história em que se está. (Genette, 1972, p.38)

Dentro da prolepse, Genette ainda as distingue em três tipos de acordo com sua função e impacto na narrativa: Prolepse completiva, suspensiva e retrospectiva. A prolepse completiva ocorre quando o narrador fornece informações sobre eventos futuros que se conectarão diretamente à história principal. Um exemplo no audiovisual pode ser encontrado em séries como *House* (2004), em que a narrativa antecipa o desfecho de um caso médico ou revela indícios sobre a solução do diagnóstico antes do clímax do episódio.

Já a prolepse suspensiva cria expectativa e tensão ao antecipar acontecimentos futuros, mas sem detalhar completamente os eventos, instigando a curiosidade do público. Em séries como *How to get away with murder* (2014), uma cena inicial pode insinuar que uma tragédia está por vir, por exemplo, mostrando uma morte antes de revelar quem é a vítima e o que realmente aconteceu, deixando o espectador ansioso por descobrir os detalhes.

Por fim, a prolepse retrospectiva acontece quando o narrador fala do futuro como se estivesse olhando para trás. Um exemplo, é a série *How I met your mother* (2005) em que Ted Mosby narra aos filhos acontecimentos passados de sua vida amorosa e experiências pessoais. O ponto de vista de Ted é sempre situado em um momento futuro, permitindo que ele comente, interprete e contextualize os eventos com a consciência das consequências que só seriam conhecidas posteriormente.

As antecipações podem sugerir o tom ou o desfecho da história, preparando o público para os eventos que estão por vir. Além disso, elas podem ser usadas para destacar temas recorrentes, como o destino ou as consequências das escolhas feitas pelos personagens. Genette destaca que a prolepse é mais comum em narrativas literárias ou audiovisuais em que há um narrador explícito que pode manipular o tempo narrativo para orientar o público. Essa técnica pode ser usada para enfatizar a relação causal entre eventos, sugerindo que certos acontecimentos no presente inevitavelmente levarão a consequências no futuro.

O terceiro e último conceito proposto por Genette com relação ao tempo e os diferentes níveis da narrativa é a metalepse. A metalepse diz respeito a uma transgressão das fronteiras tradicionais entre os diferentes níveis narrativos. Em outros termos, é quando há uma ruptura ou um cruzamento entre os níveis do narrador e da narrativa. Essa configuração pode gerar efeitos de estranhamento e subversão, desafiando as convenções

tradicionais de separação entre quem narra e o que é narrado. Esse conceito também pode ser dividido em dois tipos principais: a metalepse ascendente e a descendente.

A metalepse ascendente acontece quando um elemento de um nível narrativo inferior, como uma história secundária ou um universo ficcional diegético, rompe as fronteiras e interage com um nível narrativo superior que, geralmente, é o narrador ou a narrativa principal. Nesse caso, é como se um personagem fictício ganhasse consciência de sua condição dentro da narrativa e tentasse estabelecer contato com o narrador ou até mesmo com o espectador. A metalepse ascendente pode criar um efeito de quebra da quarta parede e desafiar a ilusão da narrativa, convidando o público a refletir sobre os limites entre realidade e ficção.

A metalepse descendente ocorre no movimento oposto, é quando um elemento do nível narrativo superior, como o narrador ou o autor implícito, "desce" e interfere diretamente nos acontecimentos da narrativa que está sendo contada. Nessa situação, o narrador, que antes permanecia externo à história, atravessa as fronteiras narrativas e passa a interagir com os personagens ou a influenciar os eventos que ele próprio está relatando. A metalepse descendente rompe a barreira da diegese, fazendo com que o narrador ultrapasse o limite entre o mundo ficcional e sua posição "que tudo sabe".

Ambas as formas de metalepse desafiam a estrutura clássica tradicional entre níveis narrativos e criam um efeito de estranhamento. Elas jogam com a percepção do espectador, dissolvendo a clara separação entre o autor/narrador, mundo externo a narrativa e os personagens ou eventos narrados no mundo interno da narrativa.

Um conceito fundamental que deriva da implementação de metalepses no texto narrativo é o de fronteiras ontológicas e, em especial, sua manifestação por meio de marcadores de ontologia, conforme Klaudia Seibel (2005, p.120)<sup>17</sup> explica: "cada evento narrado por meio da trilha visual pode ser a representação do mundo possível de um personagem e não uma representação de eventos 'reais' no mundo real textual". Isso significa que as escolhas visuais, como iluminação, composição de cena, fotografia, edição e efeitos especiais, não apenas delimitam o que vemos na tela, mas também orientam como interpretamos os eventos narrativos. As fronteiras ontológicas ajudam a

---

<sup>17</sup>No original: "This passage illustrates that each event narrated by means of the visual track might be the representation of a character's possible world and not a depiction of 'real' events in the textual actual world." (Seibel, 2005, p.120)

definir diferentes níveis de realidade dentro da narrativa, criando uma estrutura complexa que permite aos criadores manipular a percepção temporal e espacial, assim como o envolvimento do espectador. Através desses elementos, a narrativa audiovisual pode explorar a subjetividade dos personagens, a ambiguidade dos eventos e transformar a maneira como o público relaciona os diferentes planos da história.

Os marcadores de ontologia são os elementos que indicam as fronteiras entre diferentes realidades ou níveis diegéticos em uma obra audiovisual, como a distinção entre sonho e realidade, realidade e ficção. São os marcadores que ajudam a orientar o espectador sobre quais eventos são reais, imaginários, simbólicos ou subjetivos, criando uma escala de verdade dentro da história. Eles desempenham um papel importante na manipulação das percepções temporais e espaciais, assim como na construção de mundos complexos e na delimitação de diferentes níveis de realidade.

Nas obras audiovisuais, os marcadores de ontologias incluem elementos visuais e sonoros. A iluminação, a escolha pelo uso de sombras, a composição da cena, a escolha dos ângulos e a paleta de cores podem indicar diferentes níveis de realidade. Efeitos visuais como o uso de câmera lenta ou acelerada, distorções, imagens esfumadas ou transições visuais também podem marcar a diferença entre o que é real e o que é fictício, corroborando uma sensação de sonho, ilusão ou fantasia.

No que se refere aos elementos sonoros, a trilha sonora, os efeitos sonoros e as músicas funcionam como marcadores cruciais na narrativa audiovisual. Sons diegéticos e não diegéticos podem ser utilizados para indicar diferentes níveis de realidade. Os sons diegéticos, que existem naturalmente dentro do universo da cena como passos, portas se fechando ou conversas entre personagens, ajudam a situar o espectador no mundo do personagem, reforçando a sensação de imersão na diegese. Em contrapartida, sons não diegéticos, como uma trilha musical destoante, podem suggestionar um estado emocional específico ou uma realidade alternativa. Além disso, os diálogos, as narrações e os monólogos internos também podem ser marcadores poderosos, diferenciando entre o que os personagens experienciam como real e o que é mais introspectivo.

Quando as fronteiras ontológicas são cruzadas sem o uso dos marcadores de ontologia, o espectador pode enfrentar dificuldades em distinguir diferentes níveis de realidade na narrativa. Isso pode levar a uma incerteza na compreensão dos eventos apresentados, resultando em uma confusão sobre o que é real e o que é imaginário ou que

pode ser subjetivo. Sem esses marcadores, a narrativa corre o risco de parecer fragmentada, incoerente ou até contraditória,

Os métodos tradicionais de indicar a mudança de um nível ontológico em narrativas audiovisuais são geralmente visuais (como uma dissolução de imagem ou uma mudança de filtro de cor, convencionalmente para preto-e-branco) ou auditivos, introduzindo um narrador cuja voz sobre a apresentação visual de sua história sinaliza que a narrativa visual subsequente está embutida e, portanto, não está no mesmo nível ontológico que a narrativa principal. Convencionalmente, o narrador sobrepõe apenas para sinalizar a mudança de um nível ontológico. A narrativa audiovisual ‘normal’ subsequente é então assumida como pertencente à narrativa embutida também. Às vezes, não há sinal para a mudança de um nível, de modo que a travessia da fronteira ontológica não é indicada. (Seibel, 2005, p. 121)<sup>18</sup>

Essa falta de clareza ontológica pode afetar a experiência do público, tornando difícil a construção de uma interpretação dos eventos da história. A narrativa pode se tornar difícil de seguir, com a linha entre diferentes realidades sendo imprecisa, o que pode gerar frustração ou desinteresse. Quando os marcadores ontológicos são omitidos, há uma tendência maior para a ambiguidade, sendo assim, o público pode constantemente questionar a autenticidade ou a lógica dos eventos apresentados, dificultando a identificação dos significados ou das intenções narrativas.

Cabe observar que essa confusão causada pela ausência de marcadores de ontologia pode ocorrer como opção estética, buscando efeitos específicos. O surrealismo usa essa desorientação como ativo em suas obras. David Lynch era mestre em construir narrativas que recusavam declarar o que era real e o que era um devaneio dos personagens. No nosso caso, as convenções de gênero e a própria proposta da série determinam como os marcadores de ontologia vão funcionar.

O uso estratégico dos marcadores de ontologia para distinguir diferentes níveis de realidade e percepção, pode ser uma ferramenta muito frutífera na representação de um trauma ou da consciência de um personagem no audiovisual. Os marcadores de ontologia,

---

<sup>18</sup>No original: “The traditional ways of indicating the calling of a stack in audiovisual narratives are either visual (a dissolving shot or a change of colour filter, conventionally to black-and-white) or auditory, that is introducing a narrator whose voice-over over the visual presentation of his/her story signals that the ensuing visual narrative is embedded and, hence, not on the same ontological level as the framing narrative. Conventionally voice-over is only used to signal the calling of the stack. The following ‘normal’ audiovisual storytelling is then assumed to belong to the embedded narrative as well. Sometimes there is no signal for popping the stack so that the ontological boundary-crossing is not indicated. (Seibel, 2005, p.121)

como as mudanças visuais e sonoras, ajudam a estabelecer fronteiras entre o mundo "real" do personagem e os mundos subjetivos ou cenários imaginados, permitindo ao espectador diferenciar entre fatos, eventos reais, memórias fragmentadas e manifestações traumáticas. Por exemplo, a transição de uma paleta de cores diferente do usual em determinada obra, o uso de *fades* ou distorções no som podem indicar uma digressão na memória ou no subconsciente do personagem. Esses artifícios ajudam a enfatizar que a narrativa está, naquele momento, representando um estado mental, e não necessariamente uma realidade objetiva, criando um efeito que posiciona o espectador acerca da experiência emocional do trauma.

Além disso, os marcadores de ontologia podem ser usados para representar a desestruturação cognitiva do personagem traumatizado. Como já explicado no decorrer deste trabalho, o trauma, muitas vezes, fragmenta a percepção de tempo e espaço, e o audiovisual pode traduzir isso por meio do uso de ferramentas como analepse, prolepse, metalepse, saltando entre diferentes níveis ontológicos sem avisos claros.

Da mesma forma, os marcadores de ontologia podem ser utilizados para destacar o processo de reconstrução da consciência após o trauma. Conforme o personagem enfrenta e processa suas memórias traumáticas, podemos ver mudanças sutis nos marcadores, que podem sinalizar uma maior assimilação entre os níveis ontológicos. Uma gradual introdução de elementos visuais e sonoros do "mundo real" no universo subjetivo do personagem pode simbolizar o retorno à estabilidade emocional e cognitiva. Por outro lado, a presença contínua de marcadores que embaralham as fronteiras pode indicar a persistência desses sintomas, como *flashbacks* e dissociações, típicos de condições como o Transtorno de Estresse Pós-Traumático. Sendo assim, os marcadores de ontologia ajudam a narrar uma experiência traumática, mas também podem servir como ferramentas narrativas para representar a complexidade do processo de cura ou a perpetuação do sofrimento psicológico.

## 2.3 NARRAÇÃO E *NOIR*

A narração feita pelo narrador autodiegético é marcada pela subjetividade, já que é conduzida por um personagem que participa ativamente da história, geralmente o próprio protagonista. Isso significa que o público experimenta os eventos, os pensamentos e as emoções por meio da perspectiva pessoal e limitada desse narrador. Esse recurso é

comum em histórias autobiográficas, mas também em filmes do gênero *noir*, que utiliza o *voice-over* para dar acesso ao interior dos personagens, revelando a expressão do processo de investigação na cabeça dos personagens.

O gênero *noir*, que emergiu no cinema estadunidense entre as décadas de 1940 e 1950, é caracterizado por suas narrativas sombrias, atmosferas carregadas de pessimismo e personagens moralmente ambíguos. As produções desse gênero fazem uso expressivo de sombras, iluminação de alto contraste e composições que sugerem aprisionamento ou isolamento, contribuindo para o clima de pessimismo e ansiedade. No entanto, além de sua estética marcante, o cinema *noir* frequentemente explora questões complexas de gênero e sexualidade.

Mascarello (2012) defende que as questões sobre a problematização do gênero e da sexualidade no *noir* são um dos seus principais aspectos constitutivos. A “intensa rivalidade entre o masculino e o feminino” (p.182) se deu graças a modificação dos papéis sociais no contexto de guerra. Os homens das famílias se retiravam de seus papéis como provedores para lutar na guerra e as mulheres tinham que assumir essas funções. Passado esse momento de conflito, com o retorno desses homens para suas casas ou com a morte de muitos deles, há uma espécie de “crise identitária masculina” (p.182).

Os protagonistas masculinos, geralmente detetives já que grande parte dessas obras normalmente tratam de crimes, refletem ansiedades sobre a masculinidade nesse período pós-Segunda Guerra Mundial, marcado por mudanças sociais e econômicas. Muitas vezes, esses personagens têm traços de anti-heróis, vagam pelo submundo, onde restam poucos princípios morais. Eles também são vulneráveis, incapazes de controlar seus impulsos ou de fugir das personagens femininas fortes e sedutoras, como as *femmes fatales*. Essas mulheres, com sua independência e sexualidade assertiva, são apresentadas em papéis de antagonistas ou catalisadoras de conflitos. Elas desafiam as normas de gênero tradicionais, sendo ao mesmo tempo fascinantes e ameaçadoras para a ordem patriarcal. As *femmes fatales* são fascinantes e perigosas, seduzindo o protagonista masculino e o levando a tomar decisões que geralmente levam a sua ruína moral, emocional ou física. No entanto, o cinema *noir* reforça uma visão punitiva em relação à *femme fatale*, culminando em um final trágico, como forma de restaurar a ordem e reafirmar os valores dominantes.

É nesse contexto que é estabelecida a figura *noir* mística da mulher fatal. (...) A *femme fatale* metaforiza, do ponto de vista



masculino, a independentização alcançada pela mulher no momento histórico do pós-guerra. Ao operar a transformação dela em sedutora malévola e passível de punição, o *noir* procura reforçar a masculinidade ameaçada e restabelecer simbolicamente o equilíbrio perdido. (Mascarello, 2012, p.182)

Bordwell (2005) observa que, no cinema *noir*, a narrativa ainda é fundamentada na lógica causal, com eventos que se desenrolam a partir das ações e escolhas dos personagens. No entanto, o *noir* frequentemente utiliza estruturas narrativas menos lineares, como *flashbacks* complexos ou narrativas enigmáticas. O *noir* é, em última instância, um filme de detetive. O que aconteceu no passado (o crime, o golpe, a traição) devem ser desvendados pelo protagonista. E os espectadores só descobrem o que houve junto com os personagens. Isso implica uma narrativa com menos cognoscibilidade. Essas escolhas conferem as obras uma sensação de ambiguidade temporal, algo que não é tão comum no cinema clássico por afetar diretamente a comunicabilidade da narração.

O *noir*, muitas vezes, explora estados psicológicos dos personagens, mergulhando em suas subjetividades e apresentando eventos sob perspectivas mais limitadas ou enviesadas. Esse foco pode criar uma atmosfera de confusão e dúvida, contrastando com a clareza e objetividade típicas da narrativa clássica. Embora o narrador autodiegético não seja uma característica obrigatória no cinema *noir*, ele é utilizado em muitos filmes do gênero. Esse tipo de narração contribui para a atmosfera de introspecção e mistério, ao mesmo tempo em que reforçam a noção da perspectiva individual de um personagem.

A característica fundamental da narração no conto de detetive é que o *syuzhet* retém eventos cruciais ocorridos na parte do "crime" da *fabula*. O *syuzhet* pode ocultar o motivo, o planejamento, a execução do crime (incluindo a identidade do criminoso) ou aspectos de várias dessas etapas. O *syuzhet* pode começar com a descoberta do crime ou pode se iniciar antes do crime ser cometido, encontrando outras formas de esconder os eventos cruciais. Em ambos os casos, o *syuzhet* é estruturado principalmente pelo progresso da investigação conduzida pelo detetive. (Bordwell, 1985, p.64)<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup>No original: "The fundamental narrational characteristic of the detective tale is that the *syuzhet* withholds crucial events occurring in the "crime" portion of the *fabula*. The *syuzhet* may conceal the motive, or the planning, or the commission of the crime (an act which includes the identity of the criminal), or aspects of several of these. The *syuzhet* may commence with the discovery of the crime, or it may start before the crime is committed and find other ways to conceal the crucial events. In either case, the *syuzhet* is principally structured by the progress of the detective's investigation. (Bordwell, 1985, p.64)

Essa estratégia intensifica o suspense e a tensão, mas também contribui para o aprofundamento temático do estilo *noir*, explorando os dilemas éticos, as falhas humanas e o impacto psicológico de uma sociedade marcada por violência, crime e desespero.

Assim, o filme de detetive cria lacunas que geralmente são focadas e destacadas ao serem apresentadas como perguntas (...) O espectador formula um conjunto de hipóteses exclusivas — um grupo limitado de suspeitos e um leque de desfechos progressivamente definidos. O gênero promove suspense em relação aos desdobramentos da investigação e explora a curiosidade sobre os elementos causais ausentes. (Bordwell, 1985, p.64)<sup>20</sup>

O gênero melodrama, por exemplo, que “não possui uma necessidade inerente de suprimir aspectos da vida mental do protagonista, como ocorre na convenção de ‘ponto de vista intermediário’ dos filmes de detetive” (Bordwell, 1985, p.72)<sup>21</sup>, o *noir* frequentemente adota uma abordagem distinta em relação à narrativa. Nesse gênero, é comum que o acesso ao íntimo e ao mental do personagem seja permitido, mas geralmente com um grau reduzido de comunicabilidade. A narrativa tende a selecionar cuidadosamente o que revelar e o que omitir, expondo certos aspectos enquanto mantém outros ocultos ou ambíguos. Essa escolha, no entanto, não é uma regra fixa, ela pode variar dependendo da história, do protagonista ou do tom que se busca estabelecer. Em algumas obras, o foco está em maximizar o mistério ou o desconforto, enquanto em outras a introspecção do personagem pode ser mais aberta, embora ainda carregada de subjetividade e de uma visão limitada ou enviesada dos eventos. Por outro lado, no melodrama, “a ‘estilização’ (...) deriva de uma considerável autoconsciência narrativa aliada a um alto grau de comunicabilidade, especialmente sobre condições e efeitos emocionais” (Bordwell, 1985, p.72-73)<sup>22</sup>.

---

<sup>20</sup>No original: “Thus the detective film creates gaps which are usually focused and flaunted by being posed as questions (...) The viewer creates a set of exclusive hypotheses — a closed set of suspects, a gradually defined range of outcomes. The genre promotes suspense with respect to the twists and turns of the investigation and plays upon curiosity about the missing causal material. (Bordwell, 1985, p.64)

<sup>21</sup>No original: “This genre has no inherent need to suppress aspects of the protagonist's mental life, as in the detective film's "middle-viewpoint" convention.” (Bordwell, 1985, p.72)

<sup>22</sup>No original: “The ‘stylization’ commonly remarked in melodrama stems from a considerable narrational self-consciousness allied to a high flegret of communicativeness, especially about emotional.” (Bordwell, 1985, p. 72-73)

Esses personagens que assumem o papel de narradores autodiegéticos e relatam os eventos da história a partir de sua própria perspectiva, nem sempre fornecem informações precisas ou completas. Em muitos casos, o narrador está diretamente envolvido nos eventos que relata, o que pode gerar distorções intencionais ou até mesmo involuntárias na narrativa. Seja por autopreservação, culpa ou na tentativa de justificar ações eticamente questionáveis. Esses narradores tendem a omitir ou alterar fatos, criando um jogo constante entre o que é contado, o que é mostrado e o que realmente aconteceu. Essa estratégia narrativa intensifica o suspense e a curiosidade do espectador, mas também o coloca em uma posição de desconfiança e atenção ativa.

Bordwell ressalta que, apesar de seu estilo característico, com iluminação em alto contraste, sombras marcantes e enquadramentos específicos, o *noir* permanece alinhado aos princípios de continuidade e clareza espacial do cinema clássico. O estilo *noir* reforça o tom sombrio e pessimista das histórias, mas não compromete o entendimento da narrativa. Embora os filmes *noir* estejam alinhados ao cinema clássico, Bordwell aponta que eles constantemente abraçam características que os afastam das normas convencionais. Por exemplo, personagens ambíguos, os protagonistas que são anti-heróis, finais pessimistas e temas moralmente problemáticos se opõem com o otimismo e o final feliz tradicional das histórias clássicas. Essas escolhas narrativas e temáticas colocam o *noir* em um espaço entre a adesão às normas do cinema clássico e a experimentação com novas formas de contar histórias. Para o autor, o *noir* é menos um gênero rígido e mais um modo de representar as complexidades da vida urbana, das relações humanas e das tensões socioculturais, tornando-se um espaço fértil para inovações narrativas e estilísticas que ainda ressoam no cinema contemporâneo.

Todos esses atributos condizem com os estilemas e *tropos* narrativos adotados em *Marvel's Jessica Jones* e por outras histórias da Marvel que também são ambientadas no bairro de Hell's Kitchen, como *Demolidor* (2015) e *Luke Cage* (2016). Nessas produções, vemos a incorporação dessas características ao contexto dos super-heróis. A ambientação em um determinado bairro também reforça a conexão com o *noir*, apresentando as ruas estreitas, becos escuros e um cenário urbano marcado pelo crime e pela marginalização. Os protagonistas dessas histórias, Jessica e Matt Murdock, desempenham o papel do típico anti-herói *noir*: moralmente ambíguos, emocionalmente quebrados e constantemente em conflito com sistemas de poder maiores. Essa combinação de

elementos *noir* com o universo dos super-heróis cria uma identidade narrativa, misturando o extraordinário com o mundano, e explorando a complexidade humana.

A própria série *Demolidor* (2015) é um exemplo claro de como elementos do gênero *noir* podem ser utilizados em narrativas contemporâneas de super-heróis. Ambientada em Hell's Kitchen, a série faz uso da iluminação de alto contraste, com sombras profundas e um uso estilizado da fotografia que enfatiza o conflito moral e a dualidade do protagonista, Matt Murdock. Assim como nos filmes mais famosos do cinema *noir*, os cenários urbanos são retratados como lugares opressores, corruptos e caóticos.

Embora não apresente a mesma ambivalência moral de Jessica, Murdock frequentemente questiona o uso da violência em diversas situações, mas isso não se deve à rejeição da noção de certo e errado, pelo contrário. Apesar de agir como vigilante, o personagem não é indiferente às consequências de seus atos violentos. É o exato oposto, ele carrega constantemente o peso da culpa, o que se manifesta de forma evidente em suas confissões na cabine da igreja, onde busca perdão ao padre pelos pecados que acredita ter cometido. Esse gesto revela sua religiosidade e vínculo com a moral católica, mas também sua incapacidade de dissociar a luta por justiça de seu conflito interno, reforçando sua condição de sujeito atormentado.

Narrativamente, *Demolidor* explora dilemas éticos complexos, com o protagonista se dividindo entre sua carreira profissional como advogado, exímio defensor da lei e dos mais vulneráveis de dia, e como vigilante, operando fora dela a noite. Essa ambiguidade moral é um dos pilares principais do anti-herói *noir*, que carrega o peso de decisões difíceis em um mundo onde as linhas entre o bem e o mal são tênues. Além disso, o antagonista, como Wilson Fisk, é construído com camadas de complexidade também, fugindo de uma visão simplista e bidimensional, contribuindo para a atmosfera moralmente ambígua típica do *noir*. Nesse cenário, tanto herói quanto vilão partilham da mesma densidade trágica, sendo impulsionados por escolhas que oscilam entre a violência, a justiça e o arrependimento.

Além disso, a série também utiliza *flashbacks* para revelar gradualmente os eventos do passado que moldaram as trajetórias dos personagens. Esses elementos combinados criam uma narrativa sombria, introspectiva e estilisticamente rica, que apresenta um super-herói de forma madura e dinâmica.

### 3 ANÁLISE

A série *Marvel's Jessica Jones* é uma produção que apresenta a personagem principal como narradora autodiegética, conduzindo a história a partir de suas próprias vivências. A construção da narrativa se desenvolve através de sua perspectiva, revelando suas memórias, pensamentos e conflitos internos. Jessica incorpora diversas características associadas ao gênero *noir*, principalmente na complexidade moral e emocional que define sua trajetória. Ela recusa a idealização da heroína ao se mostrar imperfeita, rebelde, irônica e marcada por comportamentos ambíguos que desafiam definições rígidas de certo e errado. Jessica configura-se como uma protagonista que carrega abertamente suas falhas, lidando de maneira muito tranquila com questões antiéticas que se apresentam em sua realidade. Como aponta Mascarello (2012, p.183), “o herói (ou anti-herói) *noir*, mesmo no caso do detetive durão, constitui uma inversão desse ego ideal, por suas notórias características de ambiguidade, derrotismo, isolamento e egocentrismo”. Esses traços são evidentes na postura cínica, no distanciamento emocional e na constante oscilação entre impulsos empáticos e autodestrutivos que marcam a atuação de Jessica na narrativa, em uma grande luta psicológica interna, que refletem os elementos clássicos do *noir*. Esses aspectos constroem a identidade da protagonista e estruturam a atmosfera da série, caracterizada por ambientes sombrios, uma paleta de cores desbotada e uma narrativa centrada em dilemas internos e conflitos psicológicos. Dentro dessa configuração, o “espírito do *noir*” é utilizado para atualizar seus temas clássicos e refletir sobre trauma, responsabilidade e resistência.

É importante destacar que, embora Jessica assuma o papel de narradora autodiegética, narrando suas vivências e proporcionando ao público uma amostra de seus pensamentos, medos e conflitos internos, essa exposição é cuidadosamente regulada. O nível de conhecimento a que temos acesso está condicionado às escolhas feitas pela própria personagem em sua posição de narradora. Em outras palavras, a abertura do seu íntimo não é contínua nem irrestrita; ela é seletiva e estratégica, revelando apenas aquilo que, em determinado momento, Jessica está disposta ou é capaz de compartilhar, é tudo controlado com bastante cautela por sua perspectiva narrativa.

Por outro lado, há momentos em que a narração se desloca da perspectiva de Jessica, permitindo que a série apresente eventos dos quais ela não participa diretamente. Nesses casos, o público tem acesso a informações que a personagem desconhece por ora,

criando uma espécie de vantagem narrativa que amplia a compreensão da história para além dos limites de sua experiência pessoal.

Essa seletividade cria uma dinâmica interessante, pois, embora o espectador possa experimentar momentos de conexão emocional e psicológica com a personagem, essa conexão é mediada e limitada pelas escolhas da personagem como narradora. Sugerindo que a história contada é tão marcada pelas revelações quanto pelos silêncios e omissões. Jessica apresenta fragmentos de sua memória e de sua subjetividade, mas muitas vezes oculta informações, seja para proteger a si mesma ou porque alguns eventos ainda são difíceis de enfrentar ou verbalizar. Assim, a narrativa opera em uma constante tensão entre o que é mostrado e o que permanece oculto, reforçando o caráter ambíguo e complexo da personagem. Essa estratégia narrativa evidencia a densidade psicológica de Jessica e acentua a fragmentação própria de sua experiência traumática, espelhando sua dificuldade em organizar e expor plenamente os acontecimentos que a marcaram. A narração, nesse sentido, funciona tanto como uma ferramenta de controle da própria história quanto como reflexo dos seus limites emocionais e, ao narrar, também tenta lidar, reconstruir e ressignificar seu passado.

Em *Jessica Jones*, com o uso do narrador autodiegético, temos a focalização interna fixa, já que a história é narrada a partir do ponto de vista da protagonista e o público tem acesso ao que ela conhece, ou se lembra, restringindo o horizonte informativo da narrativa às suas percepções e interpretações. Essa característica reforça a subjetividade da narração e mantém o espectador em um estado de incerteza, já que as informações fornecidas podem ser incompletas ou cheias de particularidades.

Essa limitação de acesso torna-se um recurso central para a construção da complexidade narrativa, já que coloca em evidência não apenas o que Jessica sabe, mas também o que ela prefere esconder, esquecer ou reinterpretar. O desenrolar da história é, portanto, diretamente ligado à sua maneira de lidar com os eventos traumáticos que marcaram sua vida, parecendo refletir sua própria forma de lidar com o trauma e os eventos ao seu redor. Através dessa escolha narrativa, a série sugere um caminho pelos limites do que é mostrado e do que permanece oculto, proporcionando uma experiência complexa. A narrativa não se desenvolve como uma sequência de fatos objetivos, mas como uma reconstrução pessoal e emocional, permeada por lacunas, distorções e hesitações. A escolha do que é contado, assim como a forma e o momento em que isso ocorre, reforça a noção de que a memória de Jessica é seletiva e profundamente afetada

pelo trauma. Dessa maneira, a série explora os limites da representação da memória traumática, sugerindo que a experiência da personagem é formada tanto pelo que ela relembra quanto pelo que ela tenta suprimir.

Em *Marvel's Jessica Jones*, a confiabilidade da narradora é constantemente questionada, uma vez que a perspectiva central é construída a partir de uma protagonista profundamente marcada por múltiplos abusos e pelo diagnóstico de Transtorno do Estresse Pós-Traumático. Essa condição psicológica de Jessica influencia sua percepção da realidade e a forma como ela escolhe para contar a sua história. A série pode ser analisada como uma narrativa complexa, onde o enredo não é sempre linear ou propriamente confiável, mas moldado pela subjetividade da narradora.

A complexidade narrativa no audiovisual diz respeito a capacidade de uma obra em suplantar as narrativas simples e desafiando o espectador a interpretar as camadas de significado, questionar pontos de vista e relacionar os acontecimentos. No caso de *Jessica Jones*, isso é intensificado pela perspectiva distorcida do trauma, que afeta como os eventos são apresentados, mas também a maneira como o público os compreende.

A narração autodiegética permite ao público um acesso íntimo ao estado mental da personagem, revelando suas vulnerabilidades, ansiedades e pensamentos. Entretanto, essa mesma proximidade também exige que o espectador não esqueça a subjetividade e os limites da perspectiva de Jessica sobre os eventos ao seu redor. Também é necessário considerar o fator memória e como ela desempenha um papel crucial nessa dinâmica, sendo tanto um recurso narrativo quanto um reflexo dos efeitos do trauma. Além disso, já vimos como o subconsciente humano trabalha para se proteger de experiências dolorosas, podendo mascarar detalhes do passado, tornando a reconstrução dos eventos uma tarefa ainda mais ambígua.

Todos esses recursos apresentados até aqui são pertinentes para analisar essa produção já que eles compõem a personalidade de Jessica, suas relações com outros personagens da série e conduzem suas investigações. Jessica é uma personagem moldada por suas experiências traumáticas, e a forma como a série escolhe representar seu subconsciente é essencial para entender suas ações e motivações ao longo da trama.

É importante destacar que essas manifestações do subconsciente não seguem um padrão, o que acrescenta camadas de complexidade à narrativa. Em muitos momentos, as

fronteiras entre memória, alucinação, medo e realidade são propositadamente embaralhadas, fazendo com que cada nova representação precise ser interpretada em seu próprio contexto. Os marcadores de ontologia escolhidos para representar os traumas de Jones são elementos narrativos que ajudam a ilustrar os diferentes níveis de realidade, consciência e subjetividade, mostrando a maneira como ela mesma percebe, convive e revive seu trauma. Eles são utilizados para ilustrar a divisão entre o que pertence ao mundo objetivo da narrativa e o que é uma projeção subjetiva da mente da personagem. Os marcadores ontológicos utilizados na série funcionam para revelar como a mente da personagem ainda é afetada por esses eventos passados, como eles continuam a moldar seu comportamento no presente, tornando perceptível para o público sua experiência traumática.

### 3.1 “*IF IT’S PURPLE...*”

Alterações sutis no som, na cor, na iluminação ou no enquadramento funcionam como sinais que demarcam essas fronteiras ontológicas, sinalizando que estamos diante de uma memória, de uma alucinação ou de uma percepção distorcida da realidade. Esses elementos, portanto, não servem apenas para embelezar visualmente a narrativa, mas cumprem uma função expressiva importante: revelar que o trauma de Jessica ainda é uma presença ativa e influente em seu cotidiano. Suas vivências, mesmo quando não são mencionadas diretamente, continuam a assombrá-la e guiam suas atitudes e comportamentos de maneira constante. A representação dos traumas através dos marcadores de ontologia amplia a dimensão psicológica da série, tornando tangível o sofrimento interno da protagonista e evidenciando como a linha entre passado e presente permanece sempre em disputa.

A série emprega elementos visuais e sonoros para marcar a intrusão do trauma, como tons de roxo escuro e sombras. A cor roxa no audiovisual carrega uma carga simbólica intensa e variada, sendo tradicionalmente associada a sentimentos de mistério, tensão, espiritualidade e transformação. Patti Bellantoni, em *If It's Purple, Someone's Gonna Die* (2005), explora como o roxo é frequentemente usado para indicar mudanças emocionais profundas ou para anunciar momentos de perigo iminente na narrativa visual. Segundo a autora, o roxo não é uma cor neutra, ele desperta uma resposta emocional



imediate, muitas vezes ligada à antecipação de eventos sombrios ou perturbadores, funcionando como um alerta sensorial para o espectador.

A autora enfatiza que o roxo provoca uma sensação de desconforto ou alerta, ainda que muitas vezes de forma inconsciente. Isso se deve ao fato de que a cor cria uma tensão visual e emocional que pode ser associada tanto à paixão quanto à morte. (2005, p.86) No audiovisual, o uso do roxo em cenas específicas, seja através de iluminação, figurino ou direção de arte, prepara o espectador para eventos que envolvem transformação, crise ou, como o próprio título do livro sugere, morte. “Quando o roxo aparece na tela, observe quais consequências se seguem”. (2005, p.202)<sup>23</sup>. A cor atua como um presságio narrativo, enriquecendo a atmosfera dramática da obra.

Além de seu vínculo com a morte ou o perigo, Bellantoni (2005) também associa o roxo a estados alterados de consciência, introspecção e conflito interno. Em narrativas centradas em personagens complexos, como ocorre em *Marvel's Jessica Jones*, o uso da cor roxa indica uma imersão nos sentimentos mais sombrios da protagonista, sinalizando momentos de vulnerabilidade, trauma ou aflições psicológicas. O roxo, nesse contexto, ilustra a ameaça externa (como a figura do vilão Kilgrave), mas também reflete o caos interno vivido pela personagem. “A morte nem sempre precisa ser literal. Nem sempre será *alguém*, mas pode ser *algo* que morrerá ou se perderá quando a cor roxa aparece em cena. Pode ser o amor, a juventude, o sonho ou a ilusão” (2005, p. 191, grifos da autora)<sup>24</sup>.

A autora destaca ainda que o roxo pode funcionar como uma cor de liminaridade, ou seja, indicando momentos de transição e instabilidade em que o personagem se encontra entre dois estados – vida e morte, sanidade e loucura, passado e presente. “O roxo promove a ambivalência” (2005, p.195)<sup>25</sup>. O audiovisual aproveita essa ambiguidade para reforçar o impacto emocional da narrativa, utilizando o roxo para representar mundos fantásticos, delírios, memórias traumáticas ou estados emocionais

---

<sup>23</sup>No original: “When purple appears on screen, watch for what consequences follow.” (Bellantoni, 2005, p.202).

<sup>24</sup>No original: “The death may not always be literal. It may not always be *someone* but *something* that will die or be lost when purple appears onscreen. It might be love or youth or dream or illusion.” (Bellantoni, 2005, p.191)

<sup>25</sup>No original: “Purple supports ambivalence.” (Bellantoni, 2005, p.195).

extremos. Dessa maneira, o roxo deixa de ser apenas um recurso estético para se tornar um elemento semiótico ativo na construção do significado da cena.

A presença recorrente da cor roxa em cenas ligadas a Kilgrave e ao trauma serve como um aspecto visual que conecta o passado ao presente. "O roxo intenso é uma cor visualmente pesada. Por ser escura, é percebida como tendo peso. Por trás de tudo isso, há uma questão séria. O roxo reforça essa sensação" (Bellantoni, 2005, p.199)<sup>26</sup>. Além disso, Kilgrave é apresentado como uma figura no limite entre o real e o imaginário, aparecendo em alucinações ou como uma voz que ecoa na cabeça de Jessica (Figura 1). A presença fantasmagórica de Kilgrave em cenas do presente da personagem também pode ocorrer como um marcador de ontologia, pois ajuda a confundir os limites entre o que é o medo concreto, em razão de tudo o que já aconteceu, e o que é projeção da mente de Jessica, refletindo o impacto contínuo de seu controle e abuso. Ainda assim, há uma espécie de incerteza sobre a origem do acontecimento e/ou sobre em que grau de realidade ele está inserido, como memória, realidade, pesadelos, medo, idealização, etc.

Figura 1 – Presença do vilão como uma voz que ecoa.



Fonte: Elaborado pela autora (2025).<sup>27</sup>

Quando analisamos a presença do roxo em conjunto com os marcadores de ontologia, percebemos que essa cor também atua como um sinal visual de atravessamento de fronteiras entre diferentes níveis da realidade narrativa e diferenciando três tipos de

<sup>26</sup>No original: "Rich purple is a heavy color visually. Because it is dark, it is perceived as having weight. Underneath it all is a serious issue. Purple reinforces this." (Bellantoni, 2005, p.199)

<sup>27</sup> Cena disponível no minuto: 09min29seg até 09min32seg – S01EP01: "AKA Ladies Night."

fenômenos: alucinações, lembranças, traumas. Na série *Marvel's Jessica Jones*, o roxo não apenas antecipa eventos de tensão, mas serve como marcador que diferencia a realidade externa dos estados internos da mente da protagonista. Quando Jessica é invadida pelos traumas, o roxo permeia a cena para sinalizar esse deslocamento temporal e psicológico, diferenciando a memória do presente vivido. Ao mesmo tempo, o roxo se manifesta em momentos de alucinação e de projeções ligadas ao trauma, quando Kilgrave aparece para Jessica mesmo sem estar fisicamente presente. Nessas situações, a cor opera como um índice visual que materializa a confusão entre realidade e imaginação, revelando como o trauma não apenas retorna como lembrança, mas se impõe em forma de presença.

Ao utilizar essa cor de maneira recorrente em momentos de alucinação, lembrança ou trauma, a narrativa audiovisual assinala para o espectador que ele está entrando em um universo subjetivo, um "mundo possível" distinto da diegese principal. O roxo opera simultaneamente como um símbolo emocional e como um marcador ontológico que organiza a percepção dos diferentes planos narrativos e psíquicos vividos pela personagem.

O roxo não é uma cor simples. Quanto mais investigávamos sua influência, mais enigmática ela se mostrava. (...) Ele inspira interpretações de coisas que não são visíveis — coisas que pertencem ao domínio do espírito; coisas que, justamente por não serem vistas, muitas vezes são ambíguas. (Bellantoni, 2005, p.201)<sup>28</sup>

Bellantoni (2005) ainda defende que o roxo, quando bem empregado, torna-se uma extensão da linguagem narrativa, guiando inconscientemente as emoções do público. Sua utilização de maneira eficaz exige uma compreensão sensível dos efeitos psicológicos que a cor provoca. “O roxo, cor frequentemente associada em nossos estudos ao domínio etéreo, sustenta visualmente a ideia de ilusão”. (Bellantoni, 2005, p.135)<sup>29</sup>. No audiovisual, especialmente em obras que lidam com temas de trauma, perda e conflito, a presença do roxo contribui para criar um ambiente visual que comunica muito mais do

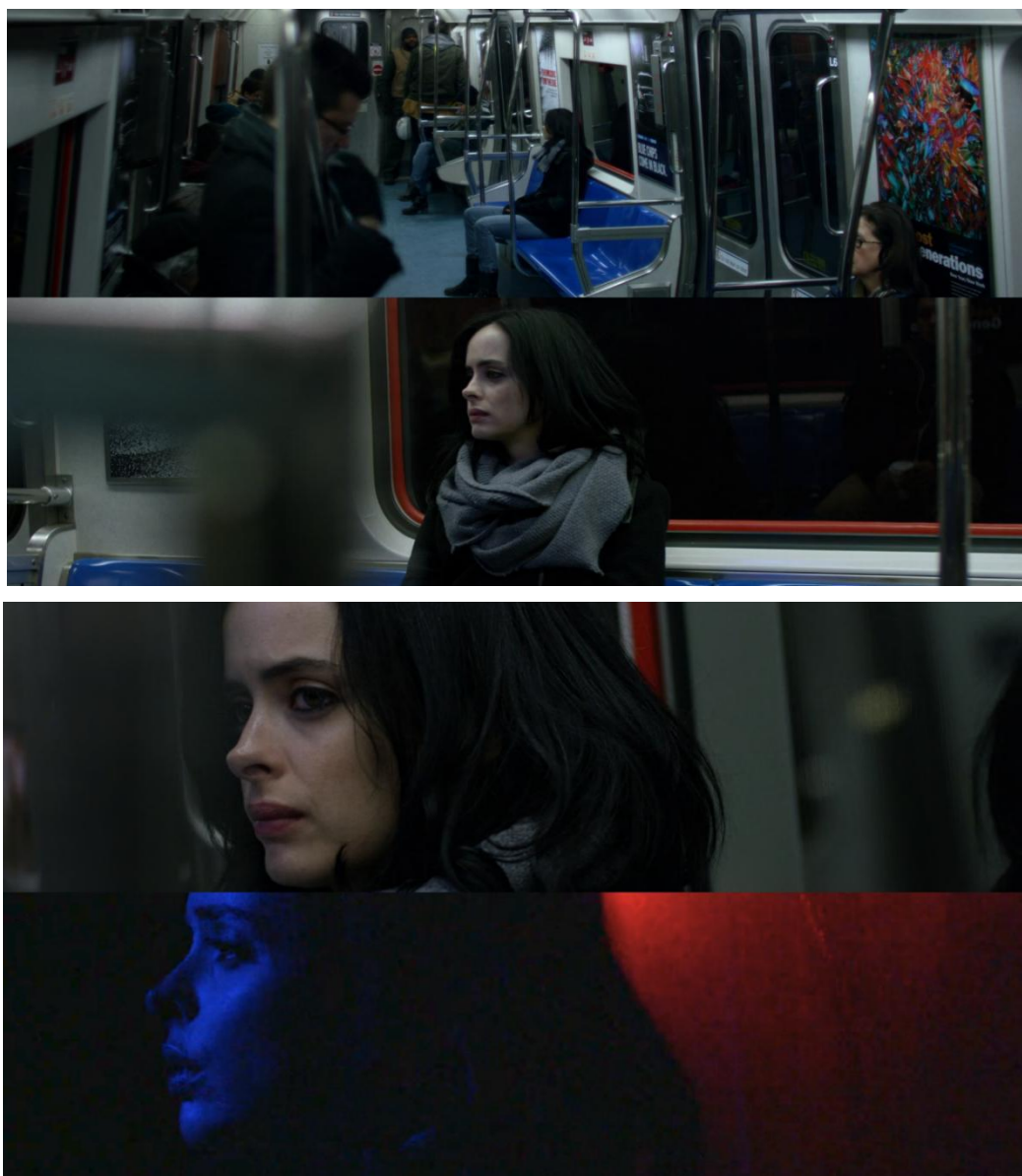
---

<sup>28</sup>No original: “Purple is not a simple color. The more we investigated its influence, the more enigmatic it became. (...) It inspired interpretations of things that are not seen things that are in a domain of the spirit; things that, because they are not seen, are often ambiguous.” (Bellantoni, 2005, p.201)

<sup>29</sup>No original: “Purple, the color often associated in our studies with the ethereal domain, visually supports the idea of illusion. (Bellantoni, 2005, p.135)

que palavras poderiam expressar, nos aproximando da complexidade emocional dos personagens. O roxo, portanto, não apenas colore a cena, ele anuncia, sutilmente, que algo naquele momento foi desestabilizado. Como, por exemplo, demonstrado nas figuras 2 a 5 (a seguir), em que Jessica tem um *flashback* de Kilgrave lhe dando uma ordem e, logo em seguida, reage de forma violenta quebrando a janela do metrô.

Figuras 2-5 – *Flashback* seguido de uma ação e reação emocional.





Fonte: Elaborado pela autora (2025).<sup>30</sup>

Seja como vestígio de lembrança ou indício de tensão iminente, ele se torna uma presença silenciosa e carregada de sentido, funcionando como uma chave visual que desbloqueia um campo emocional da narrativa.

Um outro ponto interessante do uso e da escolha da cor roxa faz referência ao universo das HQ's. Nos quadrinhos da Marvel, Kilgrave era originalmente conhecido como Homem Púrpura (*Purple Man*), uma identidade que já carregava a marca simbólica da cor como parte de sua caracterização. Ao adaptar o personagem para o audiovisual, a série *Jessica Jones* opta por não utilizar esse nome de forma direta, mas mantém o roxo

<sup>30</sup>Cena disponível no minuto: 27min07seg até 27min44seg – S01EP02: “*AKA Crush Syndrome.*”

como elemento central de sua presença estética e psicológica. Essa escolha gera uma codificação dupla: por um lado, a cor atua de maneira denotativa, funcionando para todos os espectadores como um signo visual da opressão e do trauma que Kilgrave representa; por outro, ela carrega uma camada intertextual que se dirige especificamente ao público familiarizado com o universo dos quadrinhos. Dessa forma, a série estabelece um jogo de cumplicidade com os fãs dos quadrinhos, que reconhecem a referência ao Homem Púrpura como uma referência privilegiada.

### 3.2 A MANIFESTAÇÃO DO TRAUMA E OS MARCADORES DE ONTOLOGIA

Ao longo da narrativa de *Marvel's Jessica Jones*, por estarmos imersos junto à protagonista, somos constantemente confrontados com a imprecisão e a subjetividade dos fatos apresentados. A narração autodiegética faz com que o público tenha acesso direto às percepções, memórias e sentimentos de Jessica, mas sempre a partir do olhar dela, com seus limites e recortes. Essa aproximação constrói uma relação complexa com a história, onde a verdade dos acontecimentos nem sempre é clara ou estável. Em muitos momentos, o que é narrado pode ser influenciado pela maneira como a personagem lida com seus próprios traumas e emoções. Além disso, caso seja o objetivo da narradora, ela pode direcionar a nossa compreensão para uma interpretação específica, que, conforme a trama se desenvolve, pode se mostrar verdadeira, dúbia ou até mesmo equivocada.

Para entender melhor o que será abordado neste capítulo, é essencial revisitar o passado de Jones, particularmente o período em que ela esteve sob o domínio mental de Kilgrave. Durante esse tempo, Jessica foi obrigada a cumprir todas as ordens dele, vivenciando situações extremamente humilhantes, abusivas e perturbadoras. Embora mantivesse plena consciência dos atos que estava cometendo, ela era incapaz de resistir ao controle absoluto exercido por Kilgrave. Essa experiência traumática é um ponto central para a análise proposta nesta pesquisa, que busca investigar como as memórias desse período se manifestam e impactam a psique da personagem e sua representação narrativa.

Antes de explorarmos a relação entre o trauma e a narrativa em *Jessica Jones*, é importante recordar como o trauma altera fundamentalmente a percepção do tempo e da

realidade para aqueles que o vivenciam. Como vimos nos capítulos anteriores, o trauma não é apenas um evento isolado que pertence ao passado, mas algo que permanece ativo na mente da vítima, influenciando sua percepção do presente e moldando suas ações futuras. No caso de Jessica, o passado traumático não é uma lembrança distante: ele continua a invadir seu dia a dia de forma inesperada, surgindo em pensamentos, sonhos, comportamentos e decisões que ela toma no presente.

Essa constante presença do trauma gera uma sensação de que o tempo não é linear para a personagem. As memórias não aparecem como recordações organizadas, mas sim como vestígios que surgem em momentos aleatórios, desafiando a ordem cronológica dos eventos. A série traduz essa experiência interna de Jessica para o audiovisual utilizando recursos como analepses, *flashbacks* e distorções visuais e sonoras, que ilustram a persistência do trauma e também ajudam a construir uma narrativa que é, ela mesma, marcada pela fragmentação e pela instabilidade emocional da protagonista. A estrutura narrativa da série se torna um reflexo da maneira como o trauma reorganiza a memória, o tempo e a realidade na mente de Jessica.

A utilização de *flashbacks* e outras formas de narrativa também subverte a expectativa tradicional de que o passado permanece fixo e o futuro ser algo incerto. Em *Jessica Jones*, o passado parece fluido, constantemente se reconfigurando à medida que a personagem relembra, processa ou tenta suprimir eventos dolorosos. Essa abordagem narrativa é interessante ao propor traduzir para a tela um aspecto essencial do trauma: a incapacidade de escapar inteiramente dele. Em vez de retratar o trauma como algo que pertence apenas ao passado e que pode ser superado com o tempo, a série evidencia como ele permanece ativo e invasivo na vida de Jessica. Para ela, os eventos traumáticos não são memórias lineares ou organizadas; surgem de forma fragmentada, inesperada e, muitas vezes, desestabilizadora. A narrativa capta essa dinâmica através de *flashbacks* que surgem de maneira abrupta, cenas que misturam o presente e o passado sem aviso, e imagens que carregam uma forte carga emocional.

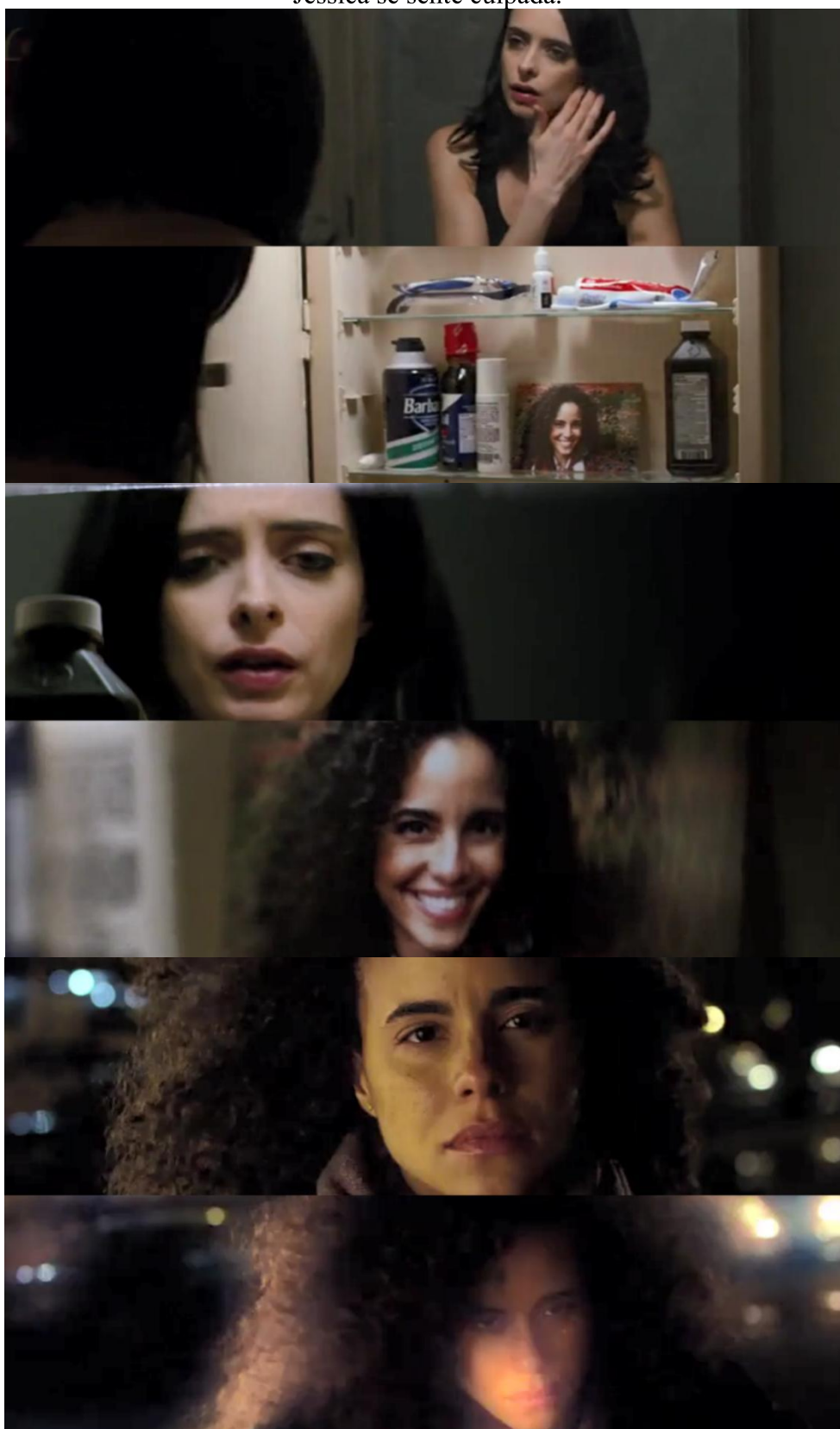
O impacto do trauma é representado não apenas pelos eventos que se repetem em sua mente, mas também pela maneira como esses fragmentos contaminam sua percepção do agora. Jessica não simplesmente lembra do que passou; ela revive, de forma sensorial e emocional, os momentos de abuso, medo e perda. Ao fazer isso, a série rompe com a estrutura temporal clássica da narrativa linear e oferece uma representação mais fiel da experiência de quem vive com Transtorno do Estresse Pós-Traumático.

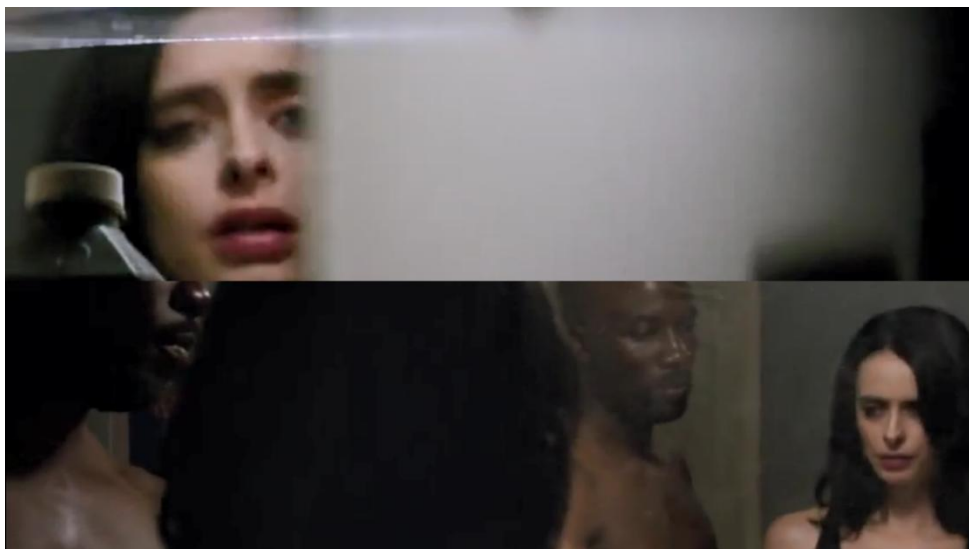
Essa sobreposição de temporalidades se expressa também na maneira como Jessica se envolve nos casos investigados por ela. Seu posicionamento diante das vítimas de Kilgrave não é profissional, é pessoal, subjetivo, é marcado principalmente por uma forte e dolorosa identificação. A investigação do caso de Hope, que reproduz quase que de forma espelhada os abusos sofridos por Jessica, não é conduzida como um caso isolado, mas como se fosse uma reencenação de seu próprio sofrimento. Jessica luta muito para salvar Hope da mesma forma que, simbolicamente, tenta salvar a si mesma. Nesse movimento, há uma confusão entre os papéis de vítima, sobrevivente, investigadora e justiceira. Sua busca por justiça se mescla com uma necessidade de reescrever o próprio passado, como se fosse possível reparar toda a violência retroativamente ao impedir que ela se repita em outra pessoa. Assim, o julgamento profissional, ético e racional dá lugar a decisões movidas por uma ferida que ainda pulsa.

Com os devidos cuidados para evitar comparações reducionistas, é interessante perceber como a estrutura temporal e causal do trauma reflete a própria narração que manipula o tempo através das analepses. A personagem revive o evento traumático de maneira repetida, e nós, como espectadores, experimentamos essa vivência de maneira simultânea a cada repetição. A alternância constante entre passado e presente é um traço essencial na composição da narrativa, pois os *flashbacks*, memórias, sonhos e pesadelos de Jessica não se organizam de forma cronológica ou linear. Essa estrutura fragmentada funciona como uma estratégia narrativa que desestabiliza a percepção temporal, refletindo na forma da obra a mesma experiência de descontinuidade vivida pela personagem. Como, por exemplo, na cena (Figuras 6-9) em que Jessica vê uma foto da mulher que ela acredita ter matado a mando de Kilgrave e, imediatamente, somos transportados com um *flashback* para o momento do acontecimento e, com a mesma rapidez, voltamos ao presente.



Figuras 6-9 – *Flashback* do acidente de ônibus que Jessica se sente culpada.





Fonte: Elaborado pela autora (2025).<sup>31</sup>

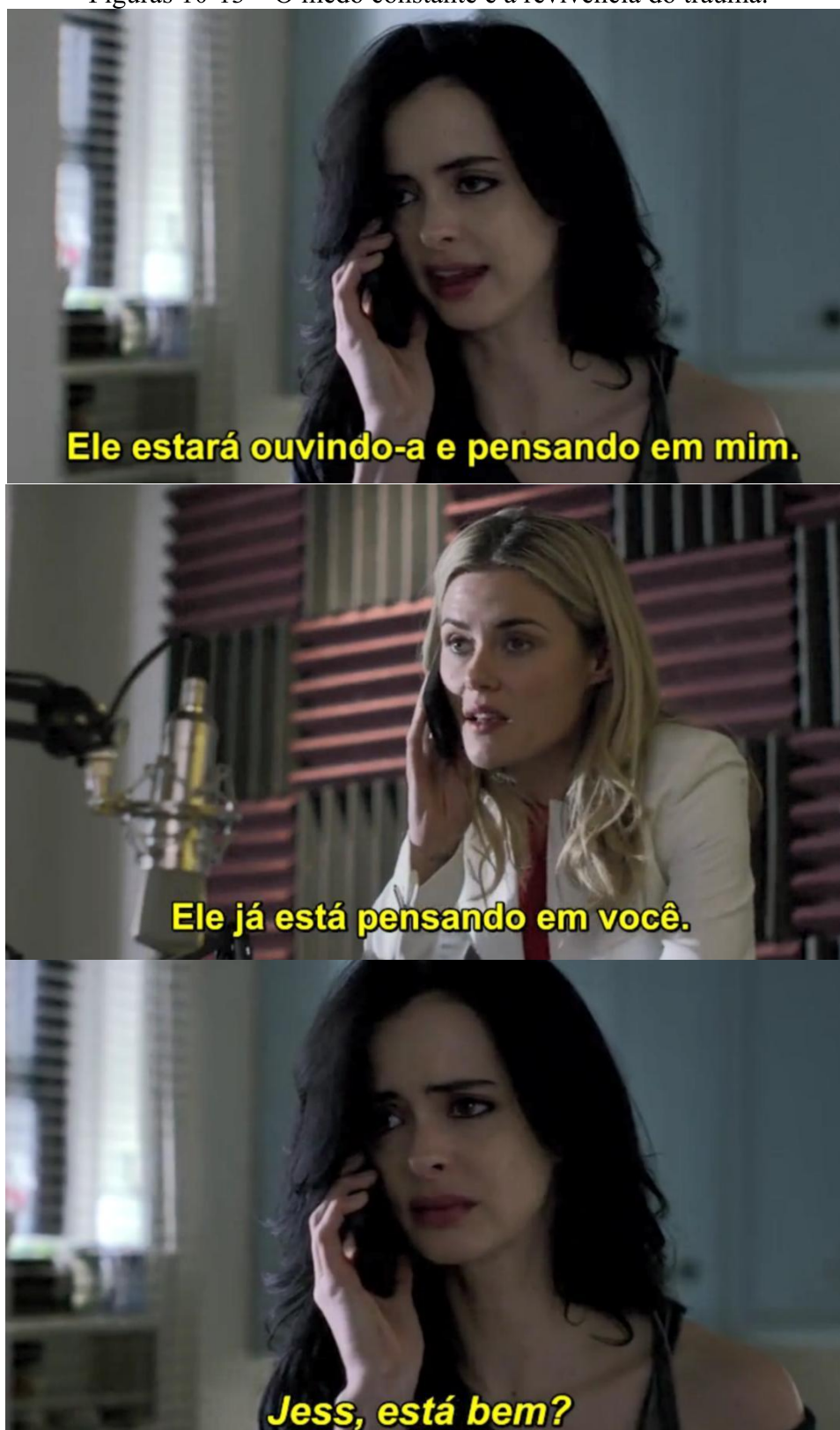
A personagem revive momentos traumáticos ou lembranças confusas, que não são apresentadas de forma linear, mas que se intercalam com o presente, criando uma tensão narrativa que remete a fragmentação da memória e da percepção do trauma. As analepses alteram a linha do tempo do formato de contar a história, mas elas também servem como um dispositivo que aprofunda o entendimento sobre o panorama emocional e psicológico da personagem e do enredo. A fragmentação temporal, os lapsos, a sobreposição de camadas de realidade e memória demonstram como o trauma invade todas as esferas, moldando sua forma de pensar, agir e se relacionar com o mundo ao seu redor, como podemos observar nas Figuras 10 a 13 (a seguir).

Nessa cena, Jessica conversa com Trish sobre o fato de Kilgrave estar ouvindo o programa de rádio que fala a seu respeito. Enquanto o diálogo acontece, é possível notar em suas expressões o medo e a tensão que ele ainda desperta nela. Paralelamente, a narrativa é atravessada pelo mesmo *flashback* da mulher que Jessica acredita ter matado, reforçando a forma como suas memórias traumáticas irrompem de maneira incontrolável no seu dia-a-dia.

---

<sup>31</sup>Cena disponível no minuto: 06min50seg até 07min10seg – S01EP03: “AKA It's Called Whiskey.”

Figuras 10-13 – O medo constante e a revivência do trauma.





Fonte: Elaborado pela autora (2025).<sup>32</sup>

Outro aspecto fundamental que foi explicado por Van der Kolk (2017) é a dissociação, um fenômeno recorrente entre pessoas que passaram por traumas severos, como abuso sexual ou psicológico. Em Jessica Jones, a dissociação pode ser percebida na forma como a personagem secciona suas experiências. Muitas vezes, ela não verbaliza o que viveu, evita acessar certas memórias e até demonstra lapsos de consciência quando confrontada com lembranças do tempo que esteve sob controle de Kilgrave.

Quando ela enxerga Kilgrave em lugares onde ele não está, ou quando responde com agressividade desproporcional a situações que remetem ao passado, a série recorre a alterações visuais, sonoras e espaciais para tornar visível essa distorção interna. Nessas passagens, o presente não é vivido como um agora pleno, mas como um campo contaminado por resíduos do trauma. O que deveria ser apenas lembrança se materializa como uma sensação de ameaça constante. Como nas Figuras 14-17 (a seguir) em que, ao se ver frente a frente com um homem vestindo roupas semelhantes às de Kilgrave, Jessica é tomada por um pensamento intrusivo que se manifesta em forma de *flash*. A iluminação do ambiente muda para o roxo, sinalizando a irrupção da memória traumática, até que ela rapidamente retorna ao presente.

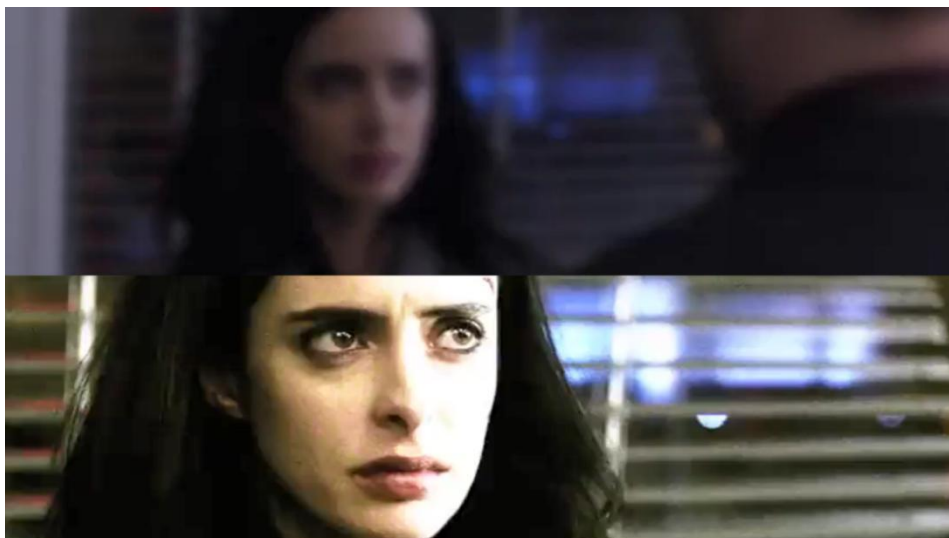
---

<sup>32</sup>Cena disponível no minuto: 19min25seg até 19min50seg – S01EP03: “AKA It's Called Whiskey.”

Figuras 14-17 – O gatilho do trauma nas pequenas coisas.







Fonte: Elaborado pela autora (2025).<sup>33</sup>

A dissociação é um mecanismo de defesa psíquica, mas, como Van der Kolk (2017) aponta, também é um rompimento na percepção de continuidade da identidade. Jessica lida com essa fragmentação criando uma casca dura, um distanciamento afetivo e um estilo de vida isolado. Ela se separa emocionalmente do que sente, evitando vínculos e se escondendo atrás da grosseria e do sarcasmo. Isso nos mostra como o trauma molda a subjetividade dessa personagem e reforça o quanto sua narração é enviesada, marcada por lacunas e distorções que dificultam a construção de uma narrativa linear sobre si mesma. A dissociação, nesse sentido, contribui diretamente para o estilo narrativo da série, uma escolha que mostra o impacto de um trauma que, muitas vezes, não encontra voz.

Berton (2020) analisa a repetição de cenas traumáticas como um padrão narrativo presente nas séries norte-americanas contemporâneas. Ela defende que essa repetição de imagens serve para demonstrar o trauma e tornar possível lidar com os medos que normalmente permanecem implícitos e não verbalizados nas relações sociais. Para ela, o trauma como alarme é, ao mesmo tempo, sinal de sofrimento psíquico e uma forma de tentar se proteger contra esse sofrimento. Segundo a autora, ao trazer essas imagens à tona repetidamente, as narrativas ilustram as aflições, mas também criam uma espécie de ritual de enfrentamento desses medos, mesmo que de maneira simbólica.

---

<sup>33</sup>Cena disponível no minuto: 22min47seg até 22min57seg – S01EP04: “AKA 99 Friends.”

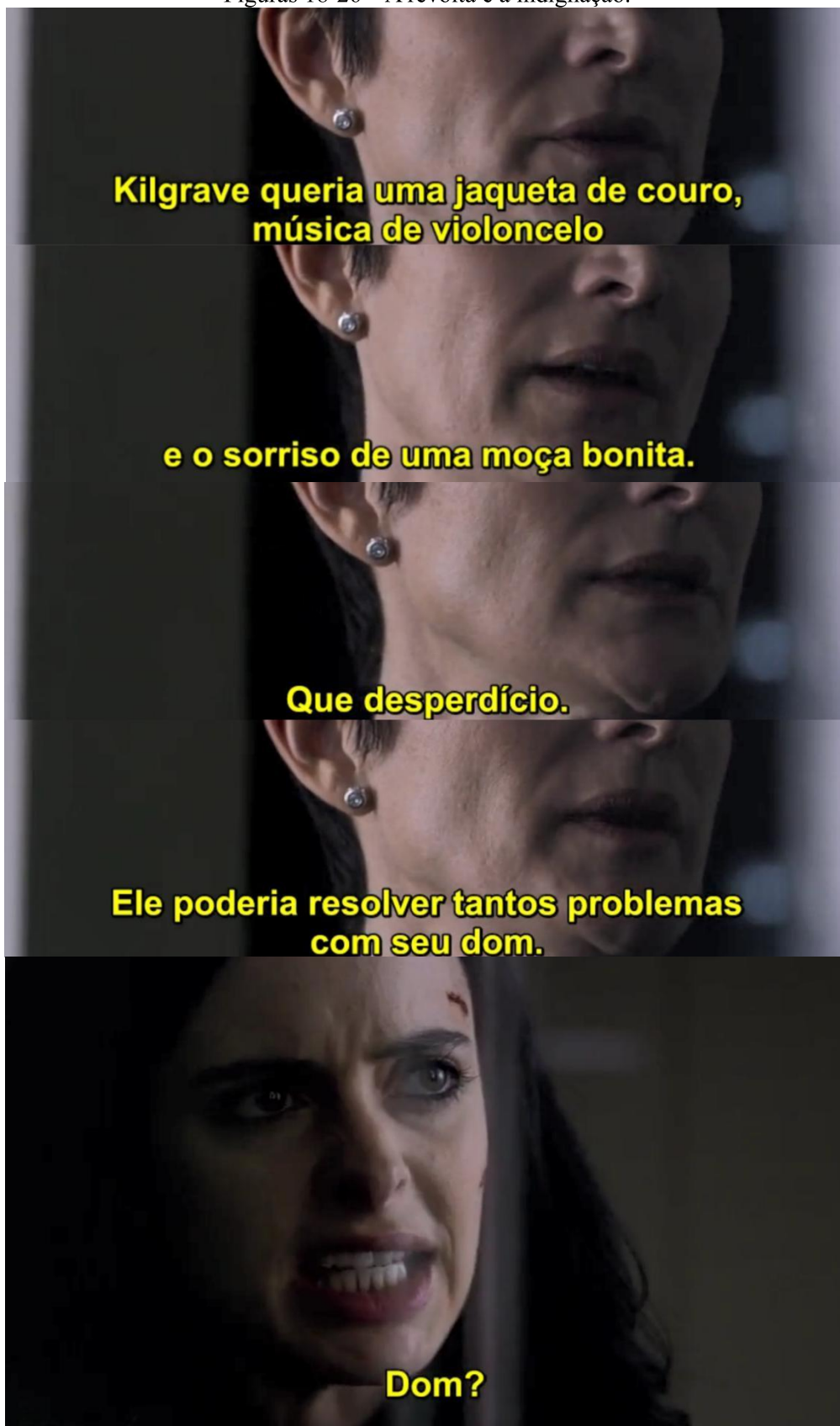
Essa ideia dialoga diretamente com o que a psicanálise propõe sobre a natureza dos traumas. Como explicam Moreno e Coelho Junior, “no modelo da neurose traumática, a repetição busca revelar, por meio da ligação com uma imagem nos sonhos traumáticos ou em estado quase-alucinatório, impressões que permaneceram desligadas” (2012, p.49). Ou seja, aquilo que não pôde ser processado adequadamente no momento do trauma retorna de maneira insistente, tentando se fazer compreendido ou, ao menos, reconhecido. As imagens, os sonhos, os *flashes* de memória não são apenas recordações, eles são formas de o inconsciente sinalizar que ainda há algo que precisa ser assimilado ou elaborado.

Dentro das produções audiovisuais, esse recurso narrativo se transforma em um mecanismo de amplificação do impacto emocional, tanto para a compreensão do personagem quanto para a construção de uma atmosfera densa e instável. A fragmentação temporal e a reiteração visual dos eventos traumáticos criam uma tensão narrativa constante, em que o passado invade o presente de maneira abrupta e, muitas vezes, perturbadora. Tornando-se, assim, instrumentos narrativos que provocam reflexões sobre os personagens e também sobre suas próprias experiências e ansiedades.

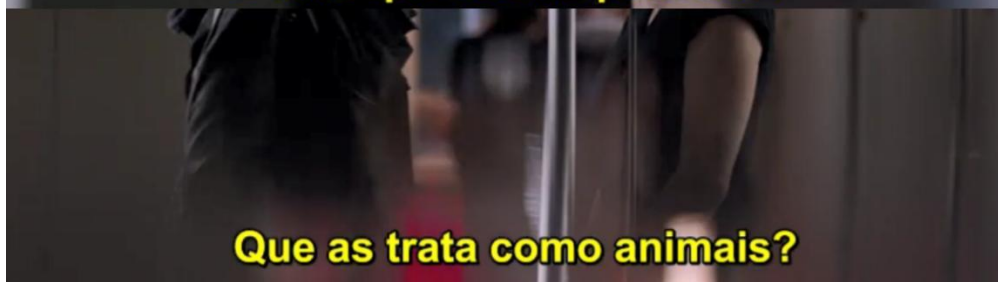
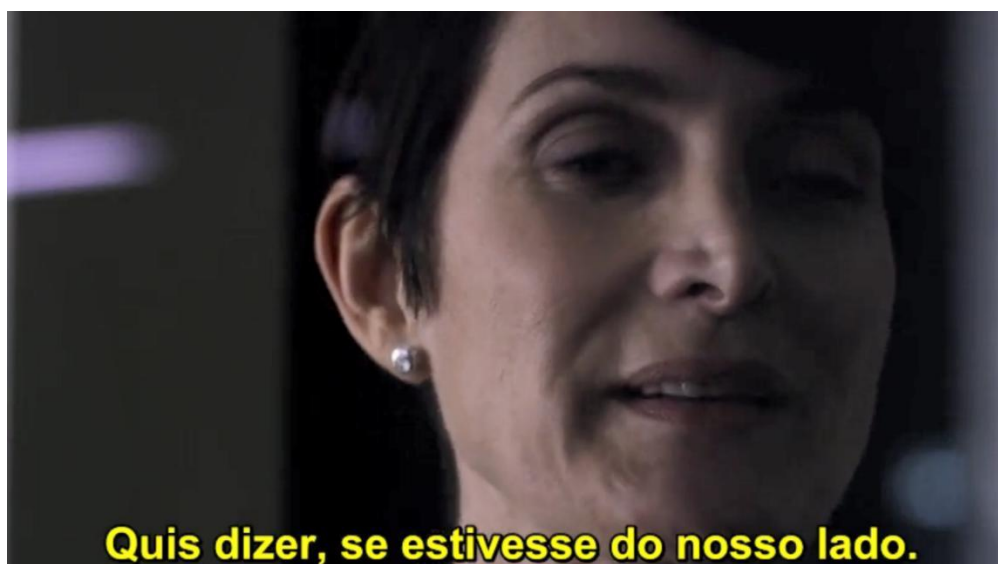
A consciência que Jessica tem de seus próprios traumas é um elemento fundamental na construção da sua subjetividade narrativa. Ao longo da série, a exposição dessas feridas psíquicas é feita de maneira entrelaçada à estrutura da narração autodiegética e aos recursos de *flashbacks* e marcadores de ontologia. Esses momentos revelam a vulnerabilidade da personagem e fortalecem a dimensão de sua resiliência, compondo uma figura complexa que, mesmo fragilizada, continua a lutar contra as angústias de um passado que insiste em se fazer presente.

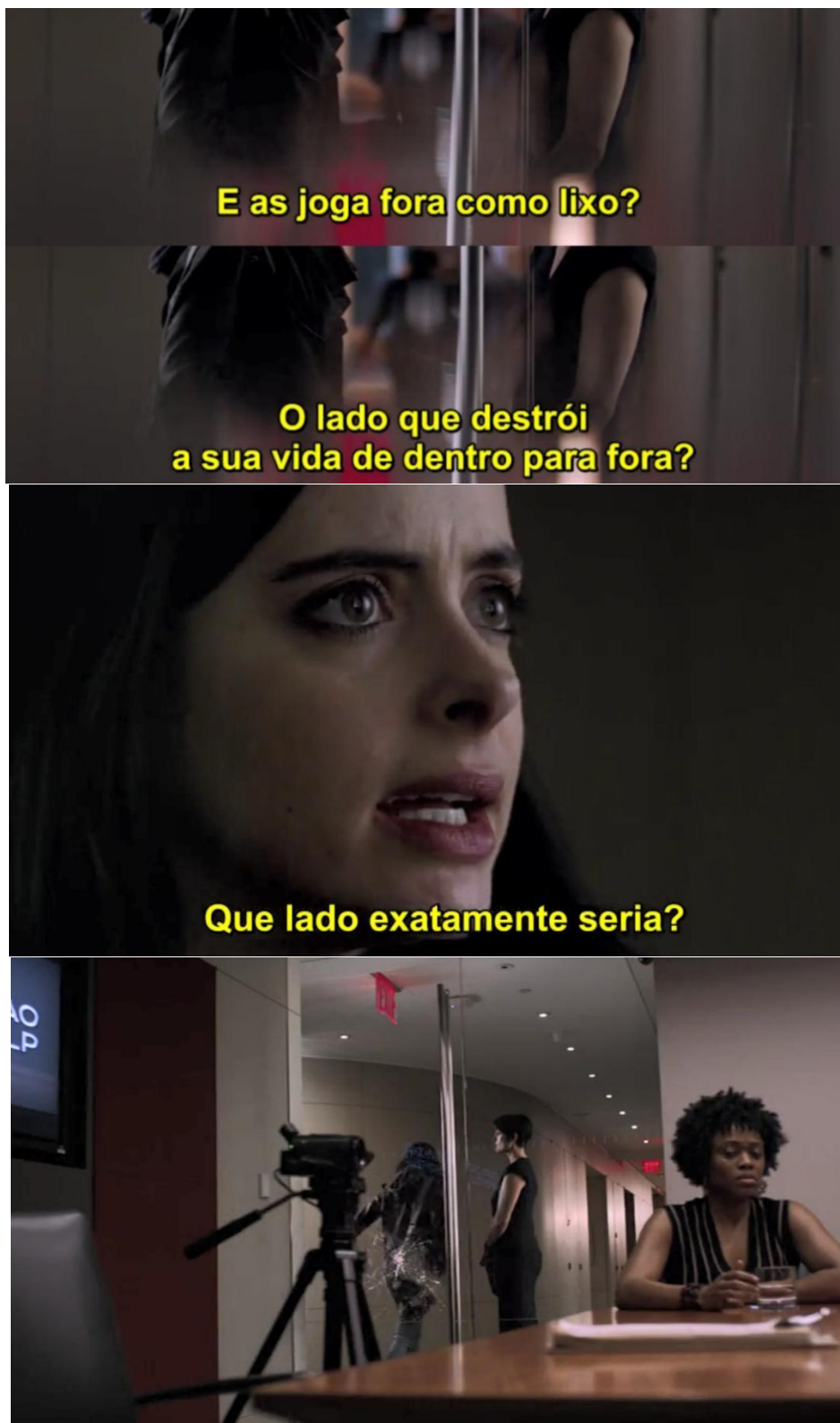
Como na cena a seguir (Figuras 18-26), em que Jessica conversa com Jeri Hogarth, a advogada que acompanha toda a investigação e auxilia Jessica e outras vítimas de Kilgrave na tentativa de montar um caso contra ele. Após ouvir relatos de vítimas que descrevem ordens absurdas e até banais, como querer a jaqueta de couro que a pessoa está vestindo ou tocar música clássica para ele, Hogarth ironiza a situação e chega a se referir ao poder de Kilgrave como um “dom”. Nesse instante, Jessica se revolta, recusando a aceitar qualquer tentativa de suavizar sua violência. Ela enfatiza que Kilgrave trata as pessoas como animais, lixo descartável, que são usados e depois jogados fora. Tomada pela raiva, Jessica desfere um soco contra a parede de vidro, que se estilhaça, e em seguida deixa o local.

Figuras 18-26 – A revolta e a indignação.









Fonte: Elaborado pela autora (2025).<sup>34</sup>

Essa experiência se infiltra na sua rotina, nos momentos mais simples e nas decisões mais importantes. A leitura que ela faz da realidade está carregada de uma

<sup>34</sup>Cena disponível no minuto: 23min40seg até 24min16seg – S01EP04: “AKA 99 Friends.”

antecipação constante do pior, como se a qualquer nova ameaça fosse a continuação de uma situação que nunca terminou. Nesses casos, o trauma não pode ser visto como algo que se revive conscientemente, mas como um alicerce que a ajuda a organizar suas reações, sua desconfiança, sua aversão ao afeto e sua forma de ocupar os espaços. Como afirma Van Der Kolk, “o trauma faz com que as pessoas continuem a interpretar o presente à luz de um passado imutável” (2017, p. 176), e essa ideia de ficar presa no que foi vivido de maneira violenta passa a ser um padrão de percepção e entendimento que escapa do controle da vontade da própria pessoa, afinal passa a ser tudo o que ela conhece.

A maneira como a série estrutura a narrativa a partir das feridas emocionais de Jessica permite que a sua trajetória seja compreendida como um processo contínuo de enfrentamento e reconstrução. Suas ações, muitas vezes impulsivas ou contraditórias, não são como claras falhas de caráter, mas como manifestações de um esforço interno muito grande para lidar com traumas que moldaram sua identidade desde muito nova, mais especificamente desde quando ela perdeu toda sua família. Assim, a representação de Jessica não segue o modelo tradicional de uma heroína perfeita, pelo contrário, ela é construída a partir de suas falhas, na complexidade de um ser que resiste, mesmo quando o peso do passado trabalha diariamente para paralisá-la. A subjetividade da personagem, portanto, é moldada a partir desse movimento entre lembrar, resistir e transformar sua dor em ação.

Essa estrutura reflete o que Van der Kolk menciona ao afirmar que “o trauma é lembrado basicamente não como uma história (com começo, meio e fim), mas como impressões sensoriais isoladas: imagens, sons e sensações físicas acompanhadas de emoções intensas” (2017, p. 89). A fragmentação da narrativa em *Jessica Jones* não é puramente estética, é também uma tentativa de expressar a experiência interna da mente de uma pessoa traumatizada.

Essa representação se torna ainda mais potente nos momentos em que a figura de Kilgrave aparece mesmo após sua suposta morte, como uma presença constante nos pensamentos e nas alucinações de Jessica. Como, por exemplo, quando nos primeiros minutos no episódio piloto da série (Figuras 27-30), em que ela acredita que ele realmente morreu devido ao acidente de ônibus. Ainda assim, ele ressurgue como uma memória sensorial intensa que atua como um gatilho psicológico, reforçando a ideia de que o trauma não ficou para trás. A presença do fantasma de Kilgrave simboliza exatamente

essa insistência do trauma em retornar, independentemente da resolução aparente dos eventos que o causaram.

Figuras 27-30 – A revivência do trauma.





Fonte: Elaborado pela autora (2025).<sup>35</sup>

Essa dinâmica da narrativa se conecta ao que Mousoutzanis descreve ao afirmar que, “a repetição narrativa, nesses casos, pode ser vista como um reflexo dos ritmos da temporalidade traumática: um sintoma comum pós-traumático é a reencenação constante do incidente traumático nos pesadelos ou alucinações dos pacientes.” (2012, p.110)<sup>36</sup>. A sensação de estar “presa no passado” é transmitida por meio desse constante retorno aos momentos dolorosos, reforçando o impacto que esses eventos tiveram sobre ela. Essa repetição não acontece apenas como um artifício estético, mas sim como um jeito de demonstrar o modo particular como a personagem experiencia o tempo. Essa prisão temporal é ilustrada na própria organização dos episódios, na montagem entrecortada das memórias e nas interrupções repentinas de seu cotidiano por imagens traumáticas. A série, ao adotar essa estrutura repetitiva, reforça a ideia de que o trauma, para Jessica, não é um evento isolado no tempo, mas uma presença viva e insistente.

Os pensamentos, lembranças, medos e traumas de Jessica são tão presentes e conscientes em sua rotina que a personagem desenvolve mecanismos específicos para lidar com eles. Sempre que essas perturbações emergem de maneira incontrolável, ela recorre a exercícios de repetição, aprendidos em terapia, buscando sair do estado de choque e recuperar algum grau de estabilidade emocional e mental.

Nesse sentido, o processo de repetição que é utilizado na narrativa de *Jessica Jones* pode ser visto tanto como um recurso estilístico quanto como uma representação

<sup>35</sup>Cena disponível no minuto: 09min18seg até 09min35seg – S01EP01: “*AKA Ladies Night.*”

<sup>36</sup>No original: “Narrative repetition, in these cases, may be seen as following the rhythms of traumatic temporality: one common post-traumatic symptom is the constant reenactment of the traumatic incident in patients’ nightmares or hallucinations.” (Mousoutzanis, 2012, p.110)

fiel de uma estratégia terapêutica e psicológica real. A repetição funciona para evidenciar o sofrimento persistente da personagem, como um lembrete constante das marcas deixadas pelo trauma. Por outro lado, essa repetição também carrega uma tentativa de elaborar e superar essas experiências dolorosas, buscando transformá-las em algo compreensível, mesmo que a compreensão nem sempre seja alcançada.

Essa ferramenta narrativa dialoga diretamente com a análise de Berton (2020), que defende a repetição do trauma como uma estratégia utilizada para lidar com o sofrimento psíquico. Ao revisitar os mesmos eventos, emoções e sensações, Jessica se movimenta em um ciclo que, embora por vezes a mantenha presa ao passado, também oferece a possibilidade de ressignificação e enfrentamento.

Sigmund Freud chamou esse sintoma de **“compulsão à repetição”** para se referir a uma “indicação clara [de uma] fixação ao momento do acidente traumático”, pela qual os pacientes “não terminaram com a situação traumática”, mas “a enfrentavam ainda como uma tarefa imediata que não havia sido resolvida” (“Fixation” 274, 275). **A repetição, portanto, faz parte de um esforço para assimilar e dominar um incidente originalmente excessivo para ser registrado na psique.** (Mousoutzanis, 2012, p.100, grifos nossos)<sup>37</sup>.

O mecanismo que Jessica utiliza para sair do estado mental de vulnerabilidade extrema é também baseado na repetição, mas dessa vez, em um movimento contrário às imagens traumáticas que a perturbam. Quando se sente tomada por sensações ligadas ao passado, Jessica repete em voz baixa um conjunto de palavras, mais especificamente, nomes de ruas: *Rua Principal, Rua Birch, Estrada Higgins, Travessa Cobalt*. (Figuras 31-34) Essa repetição funciona como um mantra que a ajuda a se acalmar e recuperar o controle sobre seus pensamentos.

---

<sup>37</sup>No original: “Sigmund Freud termed this symptom the “repetition compulsion” to refer to “a clear indication [of a] fixation to the moment of the traumatic accident” whereby the patients “have not finished with the traumatic situation” but “were still faced by it as an immediate task which had not been dealt with” (“Fixation” 274, 275). Repetition is therefore part of an effort to assimilate and master an incident originally too overwhelming to register in the psyche.” (Mousoutzanis, 2012, p.100, grifos nossos).



Figura 31-34 – Os mecanismos de repetição para voltar ao controle.





Fonte: Elaborado pela autora (2025).<sup>38</sup>

Essas ruas não são escolhidas aleatoriamente, elas têm um significado emocional para Jessica, era o caminho para chegar a um lugar de segurança e afeto numa época anterior a todos os traumas que marcaram sua vida. Repeti-los é uma tentativa de reconectar-se a um tempo e a um espaço de segurança, quando a sensação de estabilidade ainda era possível. Assim, a repetição atua como uma âncora mental, puxando a personagem para longe da desorientação provocada pelas memórias do trauma e oferecendo um ponto de apoio que a mantém no presente, ainda que temporariamente.

Nesse sentido, o exercício praticado por Jessica expõe um mecanismo de enfrentamento do trauma que a pessoa, consciente das armadilhas da memória traumática, constrói pequenas rotinas de autopreservação. Esse gesto, que pode parecer banal para quem vê de fora, na verdade representa um esforço ativo de resiliência contra a força das recordações traumáticas.

O trauma vivido por ela não se manifesta apenas por meio de suas memórias, mas também se evidencia em seu próprio corpo. Como afirma Van der Kolk (2017), o corpo guarda o trauma mesmo quando a mente tenta silenciar. No caso de Jessica, isso pode ser observado em sua rigidez física, em seus comportamentos defensivos diante de algumas ameaças e até mesmo na forma como sua super força entra em conflito com sua fragilidade emocional. A série mostra que não é porque o corpo resiste que a dor é menor. Pelo contrário, há uma contradição constante entre o poder físico que ela tem e a sua vulnerabilidade psicológica.

---

<sup>38</sup>Cena disponível no minuto: 09min40seg até 09min55seg – S01EP01: “AKA Ladies Night.”



Essa tensão é visível em várias cenas, como quando ela acorda de um pesadelo e reage de maneira impulsiva e agressiva (Figuras 35-40). A reatividade exagerada é um traço comum em pessoas que sofrem com TEPT, como explica Van der Kolk (2017), o cérebro de alguém traumatizado permanece em constante estado de alerta. Jessica está sempre em modo de “luta e fuga”, isso se traduz em sua postura tensa e nas explosões de violência e reforça como o trauma não é apenas uma lembrança emocional ou mental, mas algo que molda a forma como o corpo se comporta no presente.

Figuras 35-40 – Em constante estado de alerta.







Fonte: Elaborado pela autora (2025).<sup>39</sup>

Na tentativa de lidar com tudo o que a atormenta, Jessica adota um comportamento nitidamente autodestrutivo: o consumo excessivo de álcool. A relação entre corpo e trauma também se evidencia na forma como Jessica usa o álcool. Essa escolha não é simplesmente um traço superficial da personagem, mas está diretamente ligada à sua condição psíquica, à forma como ela tenta administrar as dores e os traumas que carrega.

Segundo Van der Kolk (2017), substâncias como o álcool são frequentemente utilizadas por pessoas traumatizadas como uma forma de silenciar as sensações corporais que ativam as memórias dolorosas. A relação entre o abuso de substâncias e o sofrimento mental é algo amplamente discutido pela psicologia, sendo entendido como uma estratégia de enfrentamento para tentar anestesiá-la dor emocional.

(...) no caso de vítimas do TEPT, um flashback pode ocorrer a qualquer momento, estejam elas despertas ou adormecidas. Não há como saber quando vai acontecer novamente ou quanto tempo vai durar. As pessoas que sofrem esses flashbacks muitas vezes organizam a vida em função de se proteger deles. Às vezes frequentam de maneira compulsiva uma academia de ginástica (mas a malhação nunca é suficiente), se entorpecem com drogas ou tentam cultivar uma sensação ilusória de controle em situações de extremo perigo (como corridas de moto, a prática de *bungee jump* ou o trabalho de motorista de ambulância). A luta constante contra perigos invisíveis é exaustiva e as deixa fatigadas, deprimidas e esgotadas. (Van der Kolk, 2017, p.85)

Dentro desse contexto, o álcool surge como uma válvula de escape, uma maneira que Jessica encontra para, momentaneamente, silenciar as memórias traumáticas, as angústias e os pensamentos obsessivos que frequentemente invadem sua mente. É uma

---

<sup>39</sup>Cena disponível no minuto: 18min42seg até 19min05seg – S01EP01: “*AKA Ladies Night*.”

tentativa constante de atenuar sentimentos como culpa, vergonha, medo e impotência, que estão enraizados desde os abusos sofridos nas mãos de Kilgrave. A relação entre o luto e a toxicomania também é entendida como uma maneira do indivíduo se refugiar no mundo interno, evitando assim as pressões da realidade, e tende a ser a ferramenta que a pessoa usa para lidar com uma grande perda em sua vida. (Silva e Ulhoa, 2015 *apud* Barbosa & Weschenfelder, 2020, p.165).

Jessica consome álcool de maneira constante e quase automática, como uma forma de escapismo, para lidar com as memórias dos abusos sofridos nas mãos de Kilgrave. Essa dependência também reflete a tentativa de evitar entrar em contato com seus sentimentos como vulnerabilidade, medo ou insegurança. Jessica utiliza o álcool como uma forma de não encarar seu sofrimento mental. O álcool assume na narrativa um papel funcional muito claro: ele é uma barreira. Uma barreira que Jessica constrói entre ela e qualquer possibilidade de aproximação afetiva, de cuidado ou de fragilidade. Isso contribui para o seu isolamento, tanto social quanto psicológico, que ela tenta esconder atrás de um comportamento sarcástico e independente.

O sarcasmo, a ironia e a postura de aparente indiferença que ela adota são reforçados por esse comportamento. Sua dependência não é apenas da bebida, mas da distância emocional que ela precisa manter das pessoas para não ter que encarar suas próprias dores, cicatrizes e a constante luta para seguir vivendo apesar de tudo que lhe foi tirado.

A relação da personagem com o álcool é explorada na série como uma característica de sua personalidade e é enfatizada nos momentos onde se pretende demonstrar a sua negação com responsabilidades, cuidado de si e relações de afeto. (Barbosa & Weschenfelder, 2020, p.165).

O consumo abusivo de uísque se torna uma dependência e compõe a construção de sua personalidade, além de ser uma tentativa de preencher o vazio interno, na busca por apagar, mesmo que temporariamente, as aflições do momento e se autopunir. Apesar de seus mecanismos autodestrutivos, ela continua enfrentando seus demônios e tentando proteger outras pessoas, essa dualidade faz parte da complexidade emocional da personagem. No episódio piloto, há um diálogo importante entre Jessica e sua irmã Trish, que revela muito sobre a forma como a personagem vê a si mesma. Durante a conversa, fica claro que Jessica se sente responsável por tudo de negativo relacionado a Kilgrave,

desde as vítimas que ele deixou para trás até suas próprias ações sob seu controle. Há uma sensação de culpa, como se ela acreditasse que, de alguma maneira, deveria ter feito mais para impedir as consequências devastadoras de Kilgrave na vida dos outros e na sua própria:

“Você ainda é a pessoa que tentou fazer algo.”

“Tentei e falhei. Foi o que começou tudo isso.”<sup>40</sup>

Jessica se sente responsável por proteger aqueles ao seu redor e qualquer falha intensifica esse sentimento de que "deveria ter feito mais". O sentimento de culpa também desempenha um papel importante no modo como Jessica narra os fatos. Esse sentimento se manifesta em vários níveis, tanto em relação aos eventos passados quanto as situações que ela enfrenta ao longo da temporada. Jessica carrega uma culpa profunda pelos danos causados por suas ações sob o controle de Kilgrave, mesmo sabendo que não tinha escolha enquanto estava sob sua influência.

Essa sensação de responsabilização, mesmo que injusta, é um indicativo claro da complexidade de Jessica, reflete a profundidade de seus traumas e como esses eventos formaram sua visão de mundo. Esse senso distorcido de responsabilidade molda seus atos pessoais e também sua abordagem como detetive.

Esse comportamento autodestrutivo não aparece de forma gratuita na série, ele está diretamente atrelado à maneira como a personagem lida com o trauma, funcionando quase como um marcador visual e comportamental da sua dor. É possível observar isso logo no episódio piloto (*S01E01 – AKA Ladies Night*), quando, em uma das primeiras cenas, ela se apresenta já segurando uma garrafa de uísque, enquanto narra em *off* como seu trabalho como detetive se resume, muitas vezes, a expor os piores lados das pessoas. Essa introdução não é só um recorte de seu cotidiano de trabalho, mas uma ligação simbólica que conecta seu papel profissional ao reflexo de sua própria desconfiança do mundo e, principalmente, de si mesma.

---

<sup>40</sup>Diálogo presente no minuto: 39min57seg até 40min09seg – S01EP01: “*AKA Ladies Night*.”

### 3.3 EMULANDO UMA ATMOSFERA *NOIR*

O uso do álcool na série também opera como um dispositivo narrativo que auxilia na construção da atmosfera *noir* dessa produção. Assim como os detetives clássicos desse gênero, Jessica transita entre os espaços urbanos sombrios, os apartamentos bagunçados e os escritórios decadentes, tendo a garrafa como um índice de que as coisas não estão bem. No episódio *AKA Crush Syndrome (S01E02)*, há uma cena marcante em que ela acorda após beber demais, jogada no sofá, cercada por garrafas vazias. Nesse momento, não há trilha sonora e diálogo, há apenas o som ambiente e também o silêncio, que exemplifica esteticamente e sonoramente seu estado mental. Aqui, o álcool não aparece como um recurso, mas como uma representação de sua tentativa constante de se anestesiarem do passado.

Esse padrão se repete em diversos episódios, mas ganha um peso diferente no episódio *AKA The Sandwich Saved Me (S01E05)*, quando, ao relembrar momentos anteriores ao encontro com Kilgrave, temos acesso a uma Jessica mais leve, quase divertida, treinando com Trish e tentando se tornar uma super-heroína. A montagem alterna entre o presente e o passado, reforçando através das analepses o contraste entre quem ela foi e quem ela se tornou depois do trauma. Em vários desses momentos, ao voltar para o presente, há uma presença constante do álcool, enquanto no passado isso não aparece. Isso reforça a ideia de que a dependência surge para Jessica como uma consequência direta do trauma, um demarcador da desintegração psicológica que ela enfrenta.

Um dos momentos que sintetizam muito bem esse isolamento emocional causado tanto pela dor quanto pelos mecanismos de defesa de Jessica está no episódio *AKA You're a Winner!* (Figuras 41-43). Durante uma conversa com Luke Cage, Jessica, mesmo nitidamente envolvida emocionalmente, tenta manter uma postura de distanciamento.

O álcool está presente na cena, mas dessa vez apenas em cima da mesa, não como elemento central da ação e sim como um acessório que a acompanha. Mesmo quando surge uma possibilidade de conexão, sua primeira opção é não se permitir, demonstrando que o vínculo afetivo para ela é mais assustador do que o próprio vilão.



Figuras 41-43 – Jessica se permitindo ser vulnerável.



Fonte: Elaborado pela autora (2025).<sup>41</sup>

<sup>41</sup>Cena disponível no minuto: 23min00seg até 25min14seg – S01EP06: “AKA You're a Winner!”

Além disso, essa cena se destaca por ser um dos raros momentos em que alguém demonstra cuidado, acolhimento e afeto por Jessica, fazendo com que ela finalmente abaixe a guarda e permita que outro se aproxime. Esse instante é significativo, pois dialoga diretamente com o que Van der Kolk (2017) aponta ao afirmar que, para pessoas que convivem com traumas, é extremamente difícil acreditar que alguém possa realmente se interessar por elas a ponto de oferecer cuidado e acolhimento genuínos.

Está claro que nunca conseguiremos desfazer o que aconteceu, mas podemos criar novos roteiros emocionais, intensos e reais o suficiente para desarmar e neutralizar alguns antigos. Os quadros terapêuticos das estruturas oferecem uma experiência em cuja possibilidade muitos participantes jamais acreditaram: serem bem recebidos num mundo em que as pessoas os apreciam, os protegem, atendem a suas necessidades e os fazem se sentir à vontade. (Van Der Kolk, 2017, p.384)

Um dos pontos centrais no livro de Van der Kolk (2017) é a ideia de que o tratamento do trauma passa pela reconstrução da segurança e da confiança nos vínculos. Na série, esse processo é instável e doloroso. Trish, a irmã, representa um dos poucos vínculos afetivos que Jessica tenta preservar, mesmo que de forma hesitante. Ao longo da história, vemos como a reaproximação entre elas exige um esforço mútuo e como a confiança é constantemente colocada à prova. Esses vínculos frágeis são essenciais para que Jessica tente retomar algum controle sobre sua vida.

A capacidade de agir por conta própria, chamada de ‘agência’ por Van der Kolk, é uma das primeiras coisas que o trauma destrói. No caso de Jessica, a perda da agência é literal, ela foi privada do direito de decidir por si mesma estando sob o controle de Kilgrave. Por isso, suas ações no presente estão sempre sendo atravessadas por uma tentativa de restaurar parte dessa autonomia. Seja recusando ajuda, enfrentando problemas sozinha ou insistindo em sua independência, Jessica está constantemente negociando os limites entre vulnerabilidade e autossuficiência. Essa reconstrução da agência também aparece no seu trabalho como detetive, em ela se posiciona como alguém que revela verdades e age por justiça mesmo que de maneira não convencional e algumas vezes até controversa.

A narrativa da série constrói essa retomada da agência de maneira gradual e não linear, o que se alinha com a análise de Van der Kolk sobre a recuperação do trauma. Não



há um caminho direto entre o sofrimento e a cura. Em vez disso, nós vemos avanços e recaídas, momentos de conexão e outros de isolamento. Esse ciclo é importante para compreender que a jornada de Jessica é também sua tentativa de reconciliação com a própria história e com o mundo em que vive, marcada por tentativas constantes de se reerguer apesar de tudo que passou.

Além disso, a trilha sonora da série desempenha um papel fundamental na construção da ambientação da narrativa, funcionando como uma extensão do estado emocional de Jessica. Em diversas cenas de maior introspecção ou angústia, é possível notar o uso de trilhas mais minimalistas com sons mais graves e ritmos arrastados, que reforçam de certa forma o peso existencial que a personagem carrega. Esses sons densos e sutis ajudam a marcar os momentos em que o trauma se manifesta com mais força, seja em pensamentos, *flashbacks* ou reações mais emocionais. O som não está ali apenas como pano de fundo daquele dia-a-dia, mas como elemento escolhido ativamente para compor a materialização da dor e da instabilidade psicológica e emocional de Jessica.

O uso do silêncio também é recorrente e bastante significativo. Em muitos momentos, a ausência de uma música dá espaço para os sons ambientes cuidadosamente pensados, como o vento uivando, o barulho do trânsito e de sirenes ao longe, passos fazendo eco pelo corredor ou as conversas e brigas abafadas dos vizinhos. Esses sons do cotidiano ganham um certo destaque e podemos até dizer que funcionam como indicadores da solidão da protagonista e da sua sensação de desconexão com o mundo a sua volta. O silêncio para ela não representa paz, mas sim um vazio que ecoa o seu isolamento psicológico e a dificuldade de se reconectar com as pessoas e com a normalidade. É um silêncio que incomoda.

Essas escolhas sonoras se alinham também ao que vemos na estética do *noir*, em que a trilha costuma atuar para amplificar um clima de tensão, de mistério e de melancolia. Porém, em *Jessica Jones*, essa estética sonora não se limita ao gênero da série, ela é diretamente ligada a subjetividade da protagonista. A trilha sonora não só acompanha as cenas, ela reflete e, muitas vezes até, antecipa os estados mentais de Jessica. Dessa forma, som e imagem trabalham juntos para construir uma representação sensível do trauma na série, tornando perceptível aquilo que muitas vezes é difícil de ser expressado em palavras, como a dor silenciosa, os gatilhos, o peso da lembrança constante e a luta diária por manter algum grau de estabilidade emocional.

### 3.4 A PORTA COMO METÁFORA ENTRE O INTERNO E O EXTERNO

É interessante notar que, também por isso, a narração da série alterna entre duas temporalidades diferentes. A primeira temporalidade diz respeito aos eventos do passado, que são revelados de forma não linear, com uso de *flashbacks*, representando memórias e pesadelos. Enquanto isso, a personagem também está imersa no presente, lidando com as consequências dos traumas e com os desafios do seu trabalho como detetive particular. Essa dinâmica permite que o espectador compreenda tanto as raízes de seus traumas quanto o impacto contínuo desses eventos em sua vida cotidiana. A narração, ao nos dar acesso a consciência de Jessica, serve como um artifício que revela sua vulnerabilidade e estrutura emocional. Ao alternar entre passado e presente, a série apresenta a trajetória de Jessica, enquanto destaca o peso dos traumas passados em sua vida e a sua tentativa de equilibrar as responsabilidades pessoais e profissionais.

A segunda temporalidade presente na série diz respeito às investigações feitas por Jones. Sabemos muito pouco sobre os casos e os personagens que estão sendo investigados; as pistas são reveladas ao espectador à medida que a protagonista as descobre, sem acesso privilegiado, e muitos detalhes são mantidos em suspenso, já que Jessica evita se envolver. O nível de cognoscibilidade, que é o quanto a narração pode saber sobre o que está acontecendo na história, é regulado de forma muito eficaz. Aqui, a série opta por manter os casos em uma camada de desconhecimento. O que sabemos sobre os suspeitos, os motivos e as circunstâncias dos casos são limitados. Sendo assim, o mistério investigativo passa a ser um dos pilares da história, funcionando como motor da narrativa.

Jessica se vê constantemente desvendando enigmas e enfrentando seus próprios fantasmas. O mistério não é sobre ter a resolução de um crime específico, ele é também uma forma de autodescoberta, auto validação e enfrentamento de traumas passados. Tudo isso cria uma experiência que se contrapõe diretamente ao amplo acesso que temos ao íntimo de Jessica. “Pessoas fazem coisas ruins, eu evito me envolver com elas. Isso funciona pra mim. Na maioria das vezes”.<sup>42</sup>

A alternância no nível de cognoscibilidade em *Jessica Jones* é uma das características mais interessantes da série, pois a narração brinca com o que o público sabe em diferentes momentos e como a perspectiva parcial de Jessica muitas vezes limita,

---

<sup>42</sup>Diálogo presente no minuto: 02min21seg até 03min02seg – S01EP01: “*AKA Ladies Night*.”

mas também pode expandir esse grau de conhecimento. Esse nível de cognoscibilidade mais restrito em relação aos casos investigados contrasta com o que sabemos sobre os pensamentos de Jessica.

A manipulação temporal é um efeito comum na ficção moderna, mas aparece em geral “naturalizada” como um feito da memória, seja na representação do fluxo de consciência do personagem [...] ou, com um grau maior de formalismo, nos diários ou nas lembranças de um personagem-narrador. (Lodge, 2010, p.86)

Não apenas na estrutura narrativa, mas a alternância também constrói a tensão entre o que é revelado e o que permanece oculto, gerando uma dinâmica muito semelhante ao que acontece no cinema *noir*. Quando estamos imersos no ponto de vista dela, o mundo visto é filtrado por sua mente traumatizada, e esse filtro cria uma perspectiva fragmentada e, às vezes, imprecisa da realidade. O que vemos não é sempre um reflexo claro e objetivo dos acontecimentos, mas uma versão muitas vezes obscurecida por suas experiências e medos. Este nível de cognoscibilidade é parcial, mas altamente emocional, criando uma dinâmica onde ela é transparente consigo mesma e com o público sobre suas emoções e o impacto do trauma, mas cada caso investigado é coberto de incertezas.

Essas manipulações narrativas exemplificam como o *syuzhet* produz a nossa experiência da *fabula*, jogando com os níveis de cognoscibilidade para penetrar na complexidade da história e do interior da personagem. Como o *syuzhet* não segue uma estrutura linear, ele pode quebrar as expectativas do espectador sobre como uma narrativa de mistério ou trauma deve se desenrolar. A cada episódio descobrimos novas camadas de informações que complementam ou desafiam as conclusões anteriores, o que também conversa com a própria complexidade das emoções e vivências de Jessica.

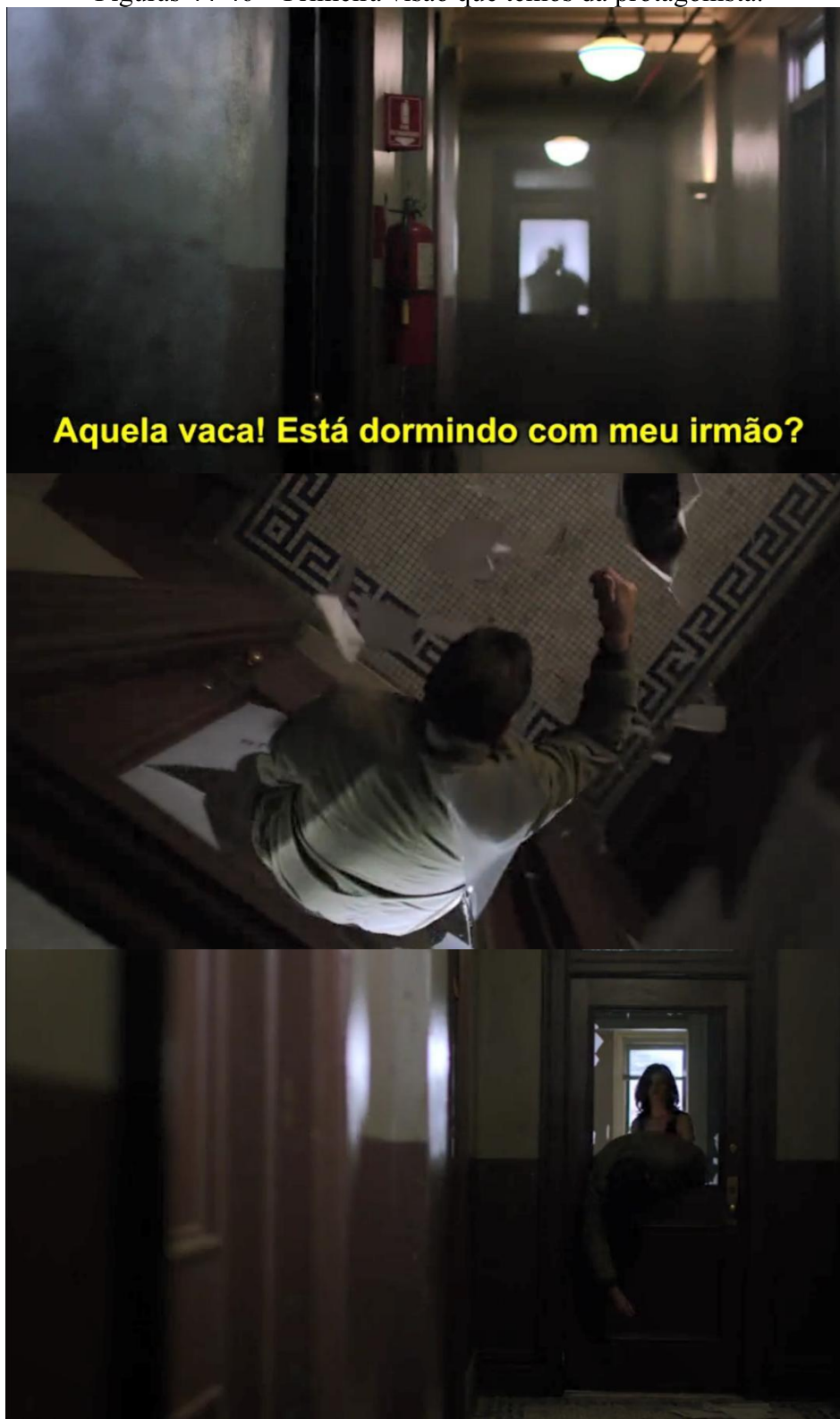
Ao mesclar cenas das duas temporalidades e, principalmente, ao mostrar como o trauma do passado continua a afetar o presente, a narração torna tênue a separação entre passado e presente: o passado não ficou para trás, e o presente não se limita ao dia atual. A série utiliza essa estratégia temporal para reforçar que o impacto do trauma é tanto emocional quanto estrutural, afetando a própria forma (*syuzhet*) como a história é contada. Esses dois níveis de cognoscibilidade, o acesso aos pensamentos e sentimentos de Jessica e a imprecisão das investigações que não seguem um caminho claro, linear e têm reviravoltas, criam uma tensão narrativa que se mantém constante.

É pertinente observar também como essa dupla temporalidade da série é representada de maneira metafórica pela porta do escritório-apartamento de Jessica. Além de ser o ambiente em que fica o espaço de trabalho de Jessica, lugar onde ela está aberta para o mundo, recebe pessoas e casos investigativos, é também o local onde ela mora, descansa e vive. Em uma das primeiras cenas da série (Figuras 2, 3 e 4), no episódio piloto, a cena da porta do escritório da protagonista é construída de forma estratégica para introduzir o tom da série e já estabelecer uma conexão visual e simbólica com a protagonista.

A primeira visão que temos é da porta a partir do corredor do prédio. A câmera começa longe, mantendo uma certa distância da ação que ocorre no interior do escritório. Identificamos a silhueta de uma pessoa gesticulando dentro do cômodo e ouvimos o que ela está dizendo. “Aquele vaca! Então ela está dormindo com meu irmão?” grita a sombra. Enquanto a narração em *off* de Jessica fala sobre a descoberta de verdades, a câmera vai se aproximando da porta e começamos a enxergá-la com mais nitidez. É possível ver a sombra de duas pessoas entrando em uma briga física, ao mesmo tempo que o foco da câmera se ajusta e se torna nítido que no vidro da porta está escrito 'Codinome Investigações'.

A briga continua por alguns segundos até que um corpo é arremessado no vidro, que se quebra, e, finalmente, vemos um homem com metade do corpo para fora da porta e a outra metade dentro do apartamento. Só após esse momento de ruptura é que finalmente temos a primeira imagem de Jessica na série. Ela é apresentada como alguém que emerge da destruição que a cerca, tanto física quanto emocional. Assim, a porta quebrada é um ponto de partida para a série, introduzindo temas relevantes e a própria Jessica enquanto protagonista.

Figuras 44-46 – Primeira visão que temos da protagonista.



Fonte: Elaborado pela autora (2025).<sup>43</sup>

Toda essa sequência tem grande inspiração na estética *noir*, que por si só já privilegia a espreita, o mistério, o sombrio, sombras, as observações através de portas,

---

<sup>43</sup>Cena disponível no minuto: 02min03seg até 02min30seg – S01EP01: “AKA Ladies Night.”

janelas. No cinema *noir*, é comum que os personagens sejam retratados observando os outros por meio de janelas, cortinas, portas ou espelhos, com a ajuda de sobre enquadramentos, para criar uma estética que sugere bloqueios simbólicos entre o observador e o que é observado, produzindo uma ambientação de segredos e propósitos ocultos, são os chamados 'motivos iconográficos', segundo Mascarello (2012, p.181). A criação dessa atmosfera do *noir* com forte contraste entre luz e sombra dá as portas um papel dramático. Elas são frequentemente cobertas por persianas, compostas por vidros jateados ou refletem a luz, muitas vezes a iluminação projetada nas portas aumenta o suspense, sugerindo que algo está escondido ou prestes a ser revelado.

Pensando nisso, é interessante observar como *Jessica Jones* se apropria de diversos aspectos narrativos e estilísticos do *noir*, ao mesmo tempo em que subverte e adapta muitos deles para criar algo contemporâneo. A série dialoga diretamente com os elementos clássicos do gênero, como a atmosfera sombria, os dilemas morais, e a presença de um protagonista marcado por traumas e dualidades. No entanto, ela também rompe com algumas convenções, atualizando o *noir* para tratar de questões sociais atuais como abuso, trauma e empoderamento feminino.

[Em] *Jessica Jones* não temos um detetive, como vemos nos mais famosos filmes *noir*, mas sim uma detetive; (...) não se tem o espaço da sedução reservado às *femmes fatales* estereotipadas do gênero, mas, em contraponto, nota-se um antagonista que usa os seus poderes para manipular e, conseqüentemente, causar a destruição da anti-heroína — ao mesmo tempo em que lhe atribui a culpa pela atração e destruição que ele lhe provoca, ou seja, é ele que oferece perigo a personagem principal. (Alves, 2018, p.83)

Por exemplo, enquanto o “*noir* tradicional” geralmente apresenta um protagonista masculino como o arquétipo do detetive cínico e solitário, em *Jessica Jones*, essa figura é representada por uma mulher complexa, irônica e que desafia os estereótipos de gênero e do que é ser uma super-heroína. A representação do herói *noir*, ou neste caso, da heroína, é quase fiel às características clássicas do gênero. É importante dizer que Jessica é personagem *noir* mas não é *femme fatale*. Seu poder é a super força, não a sedução. Ela se veste maltrapilha e pouco feminina. Além disso, embora a série mantenha o tom sombrio característico do gênero, ela o utiliza para enraizar mais as questões psicológicas e vão além dos temas mais recorrentes como crime e corrupção. Essa subversão

moderniza o *noir* e oferece ao público uma experiência narrativa que mistura o que é conhecido com inovação.

A subjetividade de Jessica é construída como um mosaico de fragmentos emocionais, memórias, ações contraditórias e ironias que refletem a complexidade de sua personalidade e a dificuldade de suas vivências. Essa ótica multifacetada não só enriquece a narrativa, mas também posiciona a série como uma obra que explora a condição subjetiva da personagem em um contexto audiovisual. Esses fragmentos constituem a vida interna e externa de Jessica, sempre atravessada por suas memórias traumáticas, às quais temos acesso justamente por sua condição de narradora autodiegética. No entanto, para além dessa dimensão da narração, é relevante destacar um símbolo recorrente na série que materializa essa dualidade entre o íntimo e o público: a porta de seu escritório/apartamento.

O teórico Thierry Kuntzel (1980 *apud* Elsaesser e Hagener, 2020) analisou algumas cenas de abertura de obras do cinema que não chamaram a atenção da grande crítica na época de seu lançamento. Em um desses ensaios, ele analisou a sequência inicial do filme *Zaroff, o Caçador de Vidas* (1932). Essa análise é muito valiosa para nossa pesquisa, já que trata exatamente sobre a utilização de dispositivos como portas e janelas para criação e acesso a diferentes dimensões nas narrativas.

‘Aberturas e fechamentos de portas pontuam o filme... Gatilho narrativo, indicador de suspense, ênfase dramática: a associação das portas com o surgimento gradativo das imagens no início do filme e com seu escurecimento gradativo no final não é gratuita’. (p.8) Essa dimensão hermenêutica, em que abrir ou fechar uma porta, entrar num espaço ou cruzá-lo produzem significado específico (mas também age como pontuação ou mudança de registro) é, para Kuntzel, o primeiro nível linear, do filme. (Elsaesser e Hagener, 2020, p.62)

No caso de *Jessica Jones*, a porta de seu escritório é destruída na sequência descrita anteriormente e, durante grande parte da primeira temporada, a porta danificada é repetidamente referenciada em diálogos e situações. No segundo episódio, o policial que está investigando o assassinato dos pais de Hope pergunta a Jessica como a porta foi quebrada, e ela prontamente retruca: “A porta não está relacionada com esse caso”<sup>44</sup>. No mesmo episódio, Trish, sua irmã adotiva, questiona sobre a porta, e Jessica oferece uma

---

<sup>44</sup>Diálogo presente no minuto: 03min28seg – S01EP02: “*AKA Crush Syndrome*”.

resposta irônica e evasiva: “Cliente insatisfeito”<sup>45</sup>. Essa variação nas respostas reflete como Jessica molda suas explicações conforme o contexto e a pessoa com quem está falando.

(...) a porta como motivo central do cinema é útil, pois evoca vários termos visuais e conceituais que trazem para o primeiro plano a lógica espacial e narrativa de um filme. Porém, também acrescenta um campo rico de associações metafóricas: uma porta pode esconder e encobrir, mas também revelar e manifestar, ou ambos ao mesmo tempo, ecoando as características da tela (...) (Elsaesser e Hagener, 2020, p.64)

A porta da casa-escritório de Jones pode ser vista como essa passagem do mundo interior da personagem para o exterior. O interior, sendo o íntimo de Jessica, ao qual temos acesso através da narração autodiegética de seus pensamentos, memórias e traumas, é o espaço em que somos admitidos por essa narração. Essa narração nos coloca na posição privilegiada de saber mais informações sobre a protagonista do que os outros personagens da diegese.

O mundo exterior é o mundo lá fora de fato, é um lugar repleto de inseguranças, ameaças e dúvidas, onde ela está constantemente lidando com as incertezas e todo o perigo que um vilão que controla mentes pode trazer. A porta sendo quebrada é, também, uma ameaça as barreiras que a própria Jessica coloca entre ela e o restante do mundo, o interior daquele ambiente é aonde ela se sente em segurança.

---

<sup>45</sup>Diálogo presente no minuto 12min51seg – S01EP02: “*AKA Crush Syndrome*”.



Figura 47 – A porta remendada com papelão.



Fonte: Elaborado pela autora (2025).<sup>46</sup>

A porta da casa de Jessica, como objeto físico, quebrada logo no começo da série e remendada com papelão, com a inscrição “FRÁGIL – manusear com cuidado” (Figura 47) na tentativa de voltar ao seu formato e serventia original, é diversas vezes encontrada entreaberta, com a incerteza sobre o que pode ter do outro lado e, mais importante, o que ou quem a teria deixado entreaberta. A inscrição “FRÁGIL – manusear com cuidado” também adiciona mais elementos ao nível metafórico da narrativa. A frase parece ser um reflexo das condições emocionais da própria personagem, sugerindo que, embora Jessica projete uma imagem de força e independência, ela também carrega feridas que precisam ser observadas com cautela. Ela representa, no campo metafórico, essa dualidade da própria personagem. Ela precisa sobreviver, trabalhar, lidar com suas questões psicológicas, com a volta de seu abusador, enquanto tenta impedir que novas vítimas sejam feitas, ao mesmo tempo em que busca proteger sua família e amigos de retaliações.

A porta não só assinala a travessia de um espaço físico para outro, ela também invoca o transporte de um domínio ontológico ou temporal para outro. [...] As portas, portanto, conseguem gerar universos alternativos. As portas estão profundamente enraizadas como metáforas em nossa consciência cultural: a porta que se abre para um futuro brilhante ou se fecha com força; a porta na qual se coloca um pé ou em que se coloca uma tranca depois que foi arrombada. (Elsaesser e Hagener, 2020, p.65)

<sup>46</sup>Cena disponível no minuto: 35min00seg – S01EP02: “AKA Crush Syndrome.”

A porta, nesse contexto, não se limita a um simples elemento arquitetônico, mas assume também uma função metafórica e narrativa. Como explicam Elsaesser e Hagener (2020), as portas possuem a capacidade de conectar ou separar diferentes dimensões sejam elas físicas, ontológicas ou temporais. Isso significa que uma porta não é apenas um limite, mas também um ponto de transição entre mundos, ideias ou estados emocionais. Uma porta trancada pode sugerir segurança, mas, se arrombada, simboliza invasão ou perda de controle. Já uma porta entreaberta pode sugerir mistério, oportunidade ou ameaça iminente. Elas não apenas separam ou conectam espaços, mas também nos permitem refletir sobre transições emocionais e temporais, quando usadas como ferramentas na criação de significado dentro das histórias.

Além disso, a porta cumpre um papel visual simbólico relevante: seu estado precário reforça a ideia de que o espaço privado de Jessica foi constantemente violado. A ruína da porta do apartamento logo nos primeiros minutos da série serve como um lampejo das batalhas internas que ela está enfrentando. Esse evento inicial não apenas marca o início da história que estamos assistindo, mas também nos oferece um vislumbre da fragilidade psicológica da protagonista. A porta, que representa um limite entre o público e o privado, o seguro e o ameaçador, é violada, e isso revela como o mundo externo pode facilmente invadir e desestabilizar tanto seu espaço físico, o apartamento que deveria ser seu refúgio, quanto seu espaço mental, que está repleto de traumas e medos.

A narração deixa muito claro que a porta é um elemento importante para essa história. A porta quebrada se torna um reflexo da própria vulnerabilidade de Jessica, e sua luta não se resume apenas à proteção de seu espaço físico, mas à tentativa constante de proteger sua sanidade diante de um passado traumático e das ameaças em seu presente. A porta se torna um símbolo das barreiras que Jessica tenta manter, mas que constantemente se mostram frágeis e expostas.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desta dissertação, buscamos compreender como *Marvel's Jessica Jones* mobiliza recursos narrativos e estilísticos para representar experiências de trauma, memória fragmentada e Transtorno de Estresse Pós-Traumático. A análise demonstrou que a série não se limita a retratar os sintomas do TEPT, mas ela os incorpora na sua própria estrutura narrativa e em sua estética. Desse modo, o trauma não aparece apenas como um tema, mas como também forma.

Elementos como a fragmentação temporal, as repetições visuais, as mudanças abruptas e a constante oscilação entre fronteiras de realidade não funcionam como recursos meramente técnicos, mas como estratégias de representação da subjetividade de Jessica. São esses mecanismos que traduzem, em linguagem audiovisual, a instabilidade e a descontinuidade da experiência traumática. A série transforma a percepção psicológica do trauma em um modo de narrar, fazendo com que os eventos não se apresentem de forma linear, mas se revelem marcados por interrupções, *flashbacks* e sobreposições que dão forma à memória fragmentada.

Um dos pontos centrais da pesquisa foi a relação entre trauma e memória. Conforme observamos, a memória não surge como um registro fixo, linear e imutável, mas como algo instável, dinâmico e até bem frágil, sujeita a revisões, apagamentos e retornos inesperados. O trauma desestabiliza a noção de tempo contínuo e impede que as lembranças se organizem de maneira coesa, as transformando em fragmentos que emergem como imagens, sensações corporais ou emoções abruptas. Essa característica se conecta ao que Van der Kolk (2017) descreve sobre a dificuldade de integração da experiência traumática à narrativa pessoal. O que foi vivido não encontra palavras suficientes para ser traduzido, permanecendo como uma presença que insiste em se manifestar, mas fora da lógica convencional. Essa fragilidade da memória, quando vinculada ao trauma, faz com que o passado não se mantenha no lugar do “já vivido”, mas retorne repetidamente como se ainda estivesse acontecendo.

Também discutimos a compulsão à repetição, elemento recorrente tanto na vivência do trauma quanto nos estudos narrativos. Em *Jessica Jones*, essa dinâmica se manifesta nos *flashbacks*, nas alucinações com Kilgrave e nos recursos estilísticos que fazem o passado se impor sobre o presente. Essas escolhas evidenciam a persistência do trauma, mas revelam como a narrativa seriada encontra formas de materializar o

sofrimento e, ao mesmo tempo, propor caminhos de elaboração. O uso de mantras, como a repetição dos nomes de ruas no caso de Jones, foi analisado como estratégia narrativa que traduz tanto a vulnerabilidade da protagonista quanto suas tentativas de sobrevivência psíquica.

Esse aspecto é especialmente relevante para pensar a construção da personagem. Ao trazer para o centro da narrativa uma heroína marcada por lapsos, retornos e rituais de enfrentamento, a série rompe com a lógica tradicional do gênero de super-heróis, em que o passado traumático costuma ser rapidamente superado em nome da ação, em nome de um mal maior. Em *Jessica Jones*, o trauma se torna estrutural, atravessando tanto a subjetividade da protagonista quanto os mecanismos narrativos que contam sua história. Desse modo, a compulsão à repetição se coloca como um recurso que reforça a presença contínua da dor, mas que também evidencia a resiliência de Jessica diante de sua tentativa constante de se reapropriar da própria história.

Outro ponto importante trazido nesta pesquisa foi a utilização dos marcadores de ontologia. Eles aparecem na série como chaves visuais que sinalizam o atravessamento entre passado, presente, memória, trauma e alucinação, permitindo que a narrativa opere em múltiplos níveis de realidade sem precisar explicitar isso de maneira verbal. Esses marcadores funcionam como guias que orientam a interpretação da diegese, tornando visível a instabilidade da mente da protagonista. A oscilação entre temporalidades e estados psíquicos, por meio desses recursos, revela como o trauma não se mantém restrito ao plano do conteúdo, mas se traduz de maneira estética.

Entre esses marcadores, o uso da cor roxa merece maior destaque. Dentro da narrativa de *Jessica Jones*, essa cor ainda assume um peso particular, pois se associa diretamente ao vilão Kilgrave (O Homem Púrpura nas HQ's) e à experiência traumática da protagonista, fazendo parte da criação de sentido. Sua presença em iluminação, figurinos ou cenários, funciona como um lembrete constante de um passado que não pode ser apagado. Em outras obras os marcadores de ontologia cumpririam uma função semelhante, mas poderiam recorrer a elementos de estilo distintos. Dessa forma, o roxo não é apenas uma opção estética, mas uma escolha que inscreve o trauma na própria materialidade da série.

Estudar o trauma no audiovisual não é apenas uma forma de compreender melhor o funcionamento das narrativas seriadas, mas também um caminho para analisar como o

campo do audiovisual se apropria de experiências humanas profundas e difíceis de traduzir. Ao recorrer as técnicas que fragmentam o tempo, distorcem a realidade ou recorrem a símbolos visuais e sonoros, as produções revelam o potencial da linguagem audiovisual para experimentar modos de dar forma ao indizível. Isso não é novidade, mas abre espaço para pesquisas que ampliem o olhar para outras séries, filmes e gêneros, explorando como o trauma é reproduzido em estruturas narrativas e estéticas específicas, e de que maneira essas escolhas influenciam a forma como nos conectamos com o enredo, fruímos as histórias e compreendemos os personagens.

No campo das narrativas seriadas, acredito que a relevância desse estudo contribui ao dar valor a construção de personagens complexos e com questões subjetivas. O formato seriado permite que os efeitos do trauma sejam explorados em camadas, ao longo do tempo, sem a necessidade de uma resolução imediata. Essa característica possibilita a criação de personagens mais complexos e realistas, cuja trajetória não segue uma linearidade simples, mas se constrói por meio de avanços, recaídas e repetições. É importante destacar que se trata de uma produção original da Netflix, pensada para o consumo de massa e voltada à ampla circulação. Nesse sentido, é essencial também refletir sobre o lugar dessa personagem dentro desse ambiente de produção, consumo e fruição.

A pesquisa sobre *Jessica Jones* abre espaço para pensar como outras séries, não só do universo dos super-heróis, mas também de diferentes gêneros, trabalham a questão da memória, do sofrimento psíquico e de uma subjetividade marcada pela violência. Personagens como Jessica, atravessados pelo trauma, carregam consigo muitas contradições, fragilidades e ambiguidades que os tornam mais próximos de experiências humanas concretas. Isso enriquece o estudo no campo da narrativa e da estética audiovisual, mas também abre discussões sobre representações sociais, especialmente de gênero, abuso, violência, manipulação, resiliência e sobrevivência.

Esta pesquisa contribui para ampliar a compreensão do encontro entre a teoria do trauma, narrativas seriadas e estudos do audiovisual. Ao traduzir o trauma em linguagem visual e sonora, o campo do audiovisual se revela como um território possível de escuta, tradução e elaboração de experiências traumáticas.

Mais do que um retrato de uma super-heroína em queda, *Jessica Jones* se apresenta como uma obra sensível sobre os efeitos da violência psicológica e da

manipulação, revelando como a ficção pode ser um espaço frutífero para entender as marcas que o trauma deixa no corpo, na memória e na vida.

## BIBLIOGRAFIA

Barbosa, E.; Weschenfelder, G. Jessica Jones: Uma Análise Psicológica de Uma Heroína em Crise. In: Vamos falar sobre cultura pop [livro eletrônico]: episódio 4: o pop não poupa ninguém / organização Thuanny de Azevedo Bedinote [et al.]. 1. ed. Leopoldina: ASPAS, 2020. p. 157-174.

Bellantoni, Patti. If it's purple, someone's gonna die: the power of color in visual storytelling. Burlington: Focal Press, 2005.

Berton, Mireille. Flashback, Trauma, and Narrative Repetition in American TV Serials. In: Seminário sobre Questões de Poética e Estilo da Serialidade. 2020, Rio de Janeiro. Anais eletrônicos [...] Rio de Janeiro, 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fSJ8uw2h0rg&list=PLfZ8L225VKMGZ3fzfqcKdGGRqxP-ZdpU> Acesso em 23 fev. 2024.

Bordwell, David. Narration in the fiction film. The University of Wisconsin Press, USA, 1985.

Bordwell, David. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. tradução: Fernando Mascarello. in: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). Teoria contemporânea do cinema, vol2. São Paulo: Senac. P. 277-301.

Caruth, Cathy. Unclaimed Experience: Trauma, Narrative and History. Johns Hopkins University Press, 1996. Disponível em: [https://www.sas.upenn.edu/~cavitch/pdf-library/Caruth\\_Wound\\_and\\_Voice.pdf](https://www.sas.upenn.edu/~cavitch/pdf-library/Caruth_Wound_and_Voice.pdf) Acesso em: 23 mar. 2025

Chinita, Fátima. Mise en abyme e enunciação. In: Chinita, Fátima. O espectador (in)visível: Reflexividade na óptica do espectador em INLAND EMPIRE de David Lynch. Portugal: LABCOM books (Corvilhã), 2013. P. 129-166.

Dos Santos, Bruno Botelho. Marvel: O que é o Multiverso? Entenda quais são os planos da Fase 4 do Universo Cinematográfico Marvel. Adoro Cinema, 2021. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-157216/> Acesso em 23 fev. 2024.

Eisner, Will. Narrativas Gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. São Paulo: Devir, 2005.

Elsaesser, Thomas; Hagener, Malte. Teoria do cinema: uma introdução através dos sentidos. Tradução Mônica Saddy Martins. Papirus Editora; 1ª edição, 2020.

Freitas, Lincoln Felipe. A Lente de um narrador "oblíquo e dissimulado". In: Revista A MARGem - Revista Eletrônica de Ciências Humanas Letras e Artes. Vol.16, n.1. Uberlândia. 2019. p. 109-120. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/amargem/issue/view/2019/372> Acesso em 30 maio 2024.

Friedman, Norman. O ponto de vista na ficção. O desenvolvimento de um conceito crítico. In: Stevick, Philip. The Theory of the Novel. Tradução de Fábio Fonseca de Melo. São Paulo: REVISTA USP, n. 53, 2002, p.166-182.

García, María Ángeles Martínez. Realidad y ficción como elementos intercambiables en la creación de los mundos posibles televisivos. El caso de la serie Life on Mars. In: Pérez Gomes, Miguel A. Previously On. Estudios interdisciplinarios sobre la ficción

televisiva en la Tercera Edad de Oro de la Televisión. Sevilla: Biblioteca de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. 2011. P. 309-322

Gaudreault, André. A narrativa cinematográfica / André Gaudreault, François Jost; Adalberto Müller, Ciro Inácio Marcondes e Rita Jover Faleiros, tradução; Adalberto Müller. revisão técnica e supervisão. - Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2009. P.228

Genette, Gérard. Figuras III. Trad.: Ana Alencar. São Paulo: Estação Liberdade, 2017.

Genette, Gerárd. Discurso da narrativa. Tradução de Fernando C. Martins. Lisboa: Arcádia, 1979.

Gonçalves da Silva, Thais Maria. Reflexões sobre adaptação cinematográfica de uma obra literária. In: Anuário de Literatura, [S. l.], v. 17, n. 2, p. 181–201, 2012. DOI: 10.5007/2175-7917.2012v17n2p181 Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/literatura/article/view/2175-7917.2012v17n2p181>

Herman, David. Basic elements of narrative. West Sussex, John Wiley & Sons Ltd, 2009. P.1-12

Herman, David. Toward a Transmedial Narratology. In: Ryan, M. L. (ed.) Narrative Across Media: The languages of Storytelling. Lincoln, University of Nebraska Press, 2004. P. 47-73.

Horst, Evalney Riely; Haartmann, Giuliano. A personagem e o fluxo da consciência em Mrs. Dalloway. In: Interfaces – revista digital. Guarapuava, Vol. 2, n. 2, 2011.24

H. Pelegrini, Christian. Aspectos do personagem no audiovisual: Uma abordagem pela narratologia transmidiática. In: H. Pelegrini, C; Muanis, F. Perspectivas do audiovisual contemporâneo: urgências, conteúdos e espaços. Juiz de Fora: Editora UFJF, 2019. P. 137-152.

Humphrey, Robert. O Fluxo da Consciência. 7ª ed. Trad: Gert. Meyer. São Paulo: Editora McGraw-Hill do Brasil, LTDA, 1976.

Leite, Lígia Chiapinni. O foco narrativo (ou A polêmica em torno da ilusão). 10. ed. São Paulo: Editora Ática, 2002.

Lodge, David. A arte da ficção / David Lodge; tradução de Guilherme da Silva Braga. – Porto Alegre, RS. L&PM Pocket, 2010.

Mascarello, Fernando. História do Cinema Mundial / Fernando Mascarello (org.). – 7ªed. – Campinas, SP: Papirus, 2012. – (Coleção Campo Imagético).

Metz, Christian. A significação do cinema. Tradução e posfácio de Jean-Claude Bernardet. São Paulo: Perspectiva, 1972.

Moreno, Maria Manuela Assunção. Coelho Junior, Nelson Ernesto. Trauma: O avesso da memória. Rio de Janeiro: Ágora (Rio de Janeiro) v. XV n.1, 2012. P. 47-61.

Mousoutza, Aris. Temporality and Trauma in American Sci-Fi Television. In: Time in television narrative: exploring temporality in twenty-first-century programming / edited by Melissa Ames. University Press of Mississippi, 2012. P. 97-109.



Oliveira, Renato da Silva. A mise en abyme em A Queda da Casa de Usher: Do conto ao cinema. In: Mendonça, Fernando de; Nino, Maria do Carmo de Siqueira. Intersemiose Revista Digital. ano VIII > Nº 12/13> Sergipe: NELI, 2020. P. 120-135.

Palmer, Alan. Fictional Minds (Frontiers of Narrative). Estados Unidos da América: University of Nebraska Pres, 2008.

Reis, Carlos; Lopes, Ana Cristina M. Dicionário de Teoria da Narrativa. São Paulo: Editora Ática S.A, 1988.

Ryan, Marie-Laure. Narratologia transmídia e narrativa transmídia. Tradução de Brunilda Reichmann. Scripta Uniandrade, v. 18, n. 3 (2020). Curitiba, Paraná, Brasil. P. 1-20.

Ryan, Marie-Laure. Mundos impossíveis e ilusão estética. In: Revista Contracampo, v. 29, n. 1, ed. Abril ano 2014. Niterói: Contracampo, 2014. Pags: 04-25

Schmid, Wolf. Narratology: an introduction / by Wolf Schmid. Walter de Gruyter GmbH & Co. KG, Berlin/New York, 2010.

Seibel, Klaudia. 'This is not happening': The Multi-layered Ontology of The X-Files. In: Allrath, Gaby; Gymnich, Marion; Narrative Strategies in Television Series. PALGRAVE MACMILLAN, New York. 2005. P. 114-129.

Silveira, Francisco Bruno Rodrigues. O Processo de retextualização na adaptação audiovisual das histórias em quadrinhos da Marvel Comics para a plataforma de streaming Netflix. 2019. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) – Centro de Humanidades, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019.

Thon, Jan- Noël. Transmedial narratology and contemporary media culture / Jan- Noël Thon. University of Nebraska, USA, 2016.

Van Der Kolk, Bessel. O corpo guarda as marcas: cérebro, mente e corpo na cura do trauma. 1. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.

Viana, Nildo. Heróis e Super-Heróis no Mundo dos Quadrinhos. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.

Viana, Nildo; Reblin, Iuri Andréas. (org.). Super-heróis, cultura e sociedade: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. Aparecida, SP: Ideias 8c Letras, 2011.

Wikinski, Mariana. O trabalho da testemunha: testemunho e experiência traumática / Mariana Wikinski. – 2. Ed. – São Paulo: Annablume, 2021.

Xavier, Ismail. A alegoria histórica. In: Ramos, Fernão Pessoa; Teoria contemporânea do cinema, Vol.1; São Paulo. Editora Senac São Paulo, 2005. P. 339-379.

**FILMOGRAFIA**

MARVEL'S JESSICA JONES. Direção: S.J. Clarkson, Uta Briesewitz e Rosemary Rodriguez. Netflix, 2015. No Brasil, disponível pela Disney+.