

## Arlequina e a Representação do Feminino na Imagem Dicotômica da Anti-Heroína

12

Taynah Ibanez BARBOSA<sup>3</sup>

Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, SP

### RESUMO

Explorar a representação da imagem utilizando a personagem Arlequina das histórias em quadrinhos. O objetivo é identificar algumas estruturas que compõem as vilãs e heroínas dessa modalidade de entretenimento, a fim de utilizá-las na análise da personagem. Para tal, será usado o conceito de representação de Stuart Hall, levando em consideração os quadrinhos como forma de cultura. Será usado uma adaptação do conceito de experiência estética no mundo cotidiano de Gumbrecht, onde as experiências estéticas representam nosso mundo cotidiano na imagem. O conceito de Dondis de alfabetismo visual e a dinâmica do contraste, tendo em vista que Arlequina explora muito o conceito de dualidade e contraste em seu visual e personalidade. E por fim Selma Nunes de Oliveira em “Mulher ao Quadrado”, focando no conceito de “Virgem” e “Vagabunda” para representar a dicotomia entre heroínas e vilãs.

**PALAVRAS-CHAVE:** Arlequina; quadrinhos; imagem; comunicação.

### INTRODUÇÃO

Arlequina é uma personagem de histórias em quadrinhos da editora Detective Comics. Diferente do que costuma acontecer com os personagens da editora, ela foi criada para uma animação, e só depois, canonizada nos quadrinhos e outras mídias. Seu criador foi Paul Dini, que estava trabalhando junto a Bruce Timm na animação *Batman: The Animated Series* em 1992. Sua primeira aparição foi no episódio "Um favor para o coringa", na primeira temporada. Segundo Dini, ela foi criada para ser uma ajudante ocasional do Coringa, contudo, vendo potencial na personagem, a manteve fixa na série.

Coincidentemente ou não, o público também caiu nas graças da personagem, levando sua canonização no quadrinho *Louco Amor*, de 1994, quando foi apresentada

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Ficção Seriada , XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001

<sup>3</sup> Doutoranda pela Universidade Metodista de São Paulo. Mestre em Comunicação Social pela mesma instituição, e-mail: taynahibanezbarbosa@gmail.com.

---

pela primeira vez sua origem como a psiquiatra que enlouqueceu ao tratar o vilão Coringa da série Batman, se juntando a ele e entrando para a galeria de vilões do Homem-Morcego.<sup>4</sup>

Com o passar dos anos, Arlequina foi introduzida à outras plataformas midiáticas como jogos, cinema e séries de televisão. Contudo, para o desenvolvimento deste trabalho irei me ater às imagens de 1992 e após sua estreia nos Novos 52, em 2011.<sup>5</sup>

Para realizar a análise do objeto, será primeiramente explanado os conceitos de representação de Stuart Hall, que argumenta as representações como formas de comunicação cultural, que dependem da naturalização do indivíduo em um contexto de linguagens compartilhadas em um ambiente social específico. O conceito de Gumbrecht de experiência estética, apresentando a necessidade de distanciamento do objeto a fim de perceber os elementos sociais invisíveis quando o objeto está naturalizado no imaginário do indivíduo. O conceito de Dondis de alfabetismo visual e a dinâmica do contraste, para explicar o conceito de dualidade e contraste no visual e na personalidade de Arlequina enquanto anti-heroína. E por fim Selma Nunes de Oliveira, focando nos conceitos de “Virgem” e “Vagabunda” para representar a dicotomia entre heroínas e vilãs, que sugere Arlequina como uma fusão desses dois conceitos.

## **REPRESENTAÇÃO IMAGÉTICA**

Quando se fala em representação, aborda-se elementos muito mais complexos e significativos do que a noção da imagem que se percebe ao ler histórias em quadrinhos, que possui camadas simbólicas muito mais complexas do que um olhar inicial e naturalizado pode proporcionar.

O conteúdo da experiência estética não é simplesmente um objeto, mas um objeto associado ao conceito que lhe atribuímos na nossa linguagem. O efeito da "aparência", no entanto, dependeria da desvinculação do objeto e do conceito dos contextos conceituais e materiais aos quais pertencem normalmente. (GUMBRECHT, 2006, p. 53).

Para Gumbrecht, para visualizar as significações reais das imagens, é necessária a desvinculação do objeto, pois aquele que analisa pode estar tão naturalizado com o

---

<sup>4</sup> Informações retiradas da coletânea "Louco Amor e outras histórias", de 2017.

<sup>5</sup> Os Novos 52 (The New 52) foi um evento de relançamento dos personagens da DC Comics, em 2011. Foi substituído pelo evento Renascimento (Rebirth). Disponível em: <<https://hotsitepanini.com.br/dc/dc-renascimento/>>.

contexto socialmente habitual associado àquela imagem, que ficaria incapacitado de observar as camadas sociais relacionadas ao objeto. A respeito das histórias em quadrinhos, estamos lidando com estereótipos persistentes, naturalizados e cristalizados no imaginário do consumidor e fã desse conteúdo.

O efeito particular que a aparência permitiria seria uma atenção para possíveis percepções e funções do objeto e do conceito em questão - percepções e funções que nós nem sequer enxergamos inicialmente enquanto se apresentam dentro de seu contexto padrão. (GUMBRECHT, 2006, p. 54.)

Ao distanciar do objeto, a primeira noção necessária é a de que os quadrinhos trabalham com representações. As vilãs, mocinhas, e anti-heroínas são estruturas imagéticas definidas como representações sociais. Seguindo a definição de Hall (2016, p. 18), o conceito de representação está conectado ao próprio conceito de cultura, que é definidor das estruturas de linguagem, signos, símbolos e imagens compartilhados entre indivíduos que pertencem a uma mesma estrutura cultural, já que se desenvolveram nas mesmas estruturas sociais. O que ocorre desde conceitos mais básicos e essenciais como as estruturas linguísticas da fala e da escrita, pela forma de comer e expressões regionais, até pelo que se chama de *cultura de massa* ou *cultura popular*, onde localizam-se os quadrinhos e animações.

Ao distanciar-se do objeto e reconhecê-lo como representação social, é importante compreender que as estruturas dos personagens de quadrinhos carregam em si um remendo de elementos que ao serem destrinchados, passam diversas mensagens. Esse conceito é descrito por Dondis (2007) como sintaxe visual, que montam estruturas de mensagens com a junção de diversos elementos visuais, tais como a sintaxe linguística.

A sintaxe visual existe. Há linhas gerais para a criação de composições. Há elementos básicos que podem ser aprendidos e compreendidos por todos os estudiosos dos meios de comunicação visual, sejam eles artistas ou não, e que podem ser usados, em conjunto com técnicas manipulativas, para a criação de mensagens visuais claras. O conhecimento de todos esses fatores pode levar a uma melhor compreensão das mensagens visuais. (DONDIS, 2007, p.18).

Quando o leitor consome em sua leitura personagens de quadrinhos, sua atenção está voltada para a trama, o enredo, juntamente com os traços bem desenhados, levando a uma apreciação estética. As motivações para a forma com que se dá as representações

é normalmente ignorada por estarem naturalizadas durante décadas de produção, com algumas alterações de discurso para conversar com o contexto histórico e social.

### **ARLEQUINA: A ANTI-HEROÍNA COMO FUSÃO DOS CONCEITOS DE VILÃ E HEROÍNA**

A representação feminina nas histórias em quadrinhos vai muito de encontro com as expectativas referentes à mulher perante a sociedade, e a maior expectativa indica o reforço da submissão feminina perante o masculino. Bourdieu descreve esse fenômeno como dominação masculina, um conceito que perpetuou o imaginário social de tal forma, que é impossível desvencilhar-se dele.

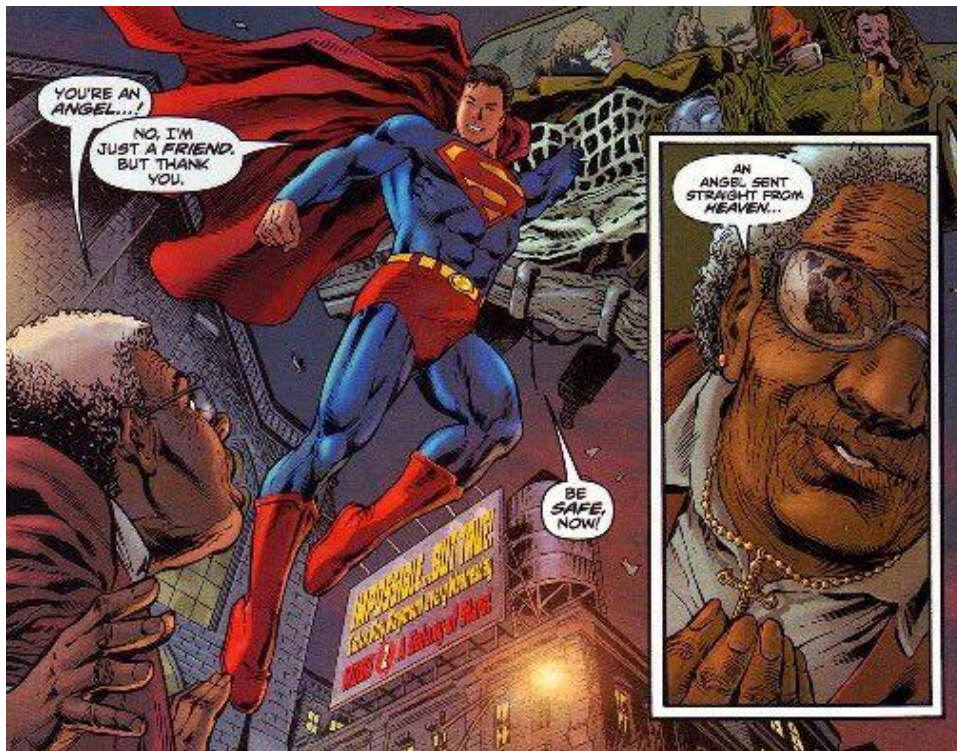
Indo a uma tradição exótica, é indispensável para quebrar a relação de enganosa familiaridade que nos liga à nossa própria tradição. As aparências biológicas e os efeitos, bem reais, que um longo trabalho coletivo de socialização do biológico e de biologização do social produziu nos corpos e nas mentes conjugam-se para inverter a relação entre as causas e os efeitos e fazer ver uma construção social naturalizada (os "gêneros" como *habitus* sexuais), como o fundamento *in natura* da arbitrária divisão que está no princípio não só da realidade como também da representação da realidade e que se impõe por vezes à própria pesquisa. (BOURDIEU, 2002, p. 3 e 4. Grifos do autor)

Quando falamos da representação dos gêneros, Bourdieu declara que a representação social do homem vêm do masculino dominante e da mulher como o feminino submissivo. Essas estruturas simbólicas estão tão enraizadas nas culturas que elas foram naturalizadas. Esta naturalização significa que essas estruturas fazem parte do *status quo*, e naturalmente não são questionadas até transformações políticas e sociais expressivas ocorram. No caso das questões de gênero, esses questionamentos são bem recentes, o que significa que ainda possui conflitos sociais referentes à sua aceitação. Essa naturalização referente aos papéis de gênero masculino e feminino, é definido por Bourdieu como "violência simbólica", que seria uma violência suave e invisível para as próprias vítimas, exatamente porque ela é naturalizada e "exercida em nome de um princípio simbólico conhecido e reconhecido tanto pelo dominante quanto pelo dominado." (BOURDIEU, 2002, p. 2). Entre as características existentes que consolidam esse sistema, está a socialização das características biológicas do macho e da fêmea, que são naturalizadas socialmente, considerando superiores as características masculinas e inferiores as consideradas femininas. Esse imaginário que envolve a dominação masculina é mostrado nas mídias de entretenimento de forma automática e

natural, o que representa as expectativas do público que consome. Segundo Oliveira, as vilãs e mocinhas são representação imagéticas do que é esperado quanto à moralidade e estética feminina burguesa. "A questão da virgem e da vagabunda, explorada à exaustão de forma maniqueísta no gênero de aventura, refere-se diretamente à questão da moral burguesa." (OLIVEIRA, 2007, p. 59).

De forma geral, a composição comum dos enredos ficcionais retratam os conceitos de moralidade e imoralidade através das figuras do herói e do vilão, que carregam valores explícitos. Por exemplo, o jovem Clark Kent, o poderoso Superman, que apesar de seu grande poder, o usa em benefício aos outros e não para si mesmo, além de nunca matar um adversário, elemento moral comum na grande maioria das histórias de retratam um protagonista como bondoso. Enquanto o perverso Lex Luthor, usa sua influência política, empresarial e inteligência nível 12<sup>6</sup> a fim de obter benefício próprio, não se importando com a sacralidade da vida e dignidade humana para atingir seus objetivos. "Em geral, a trama das histórias em quadrinhos de aventura gira em torno da figura do herói e sua luta com o personagem antagonista, o vilão, que simboliza todas as transgressões e desvios das normas sociais em vigência." (OLIVEIRA, 2007, p. 60)

Superman salvando cidadãos de Metrópolis

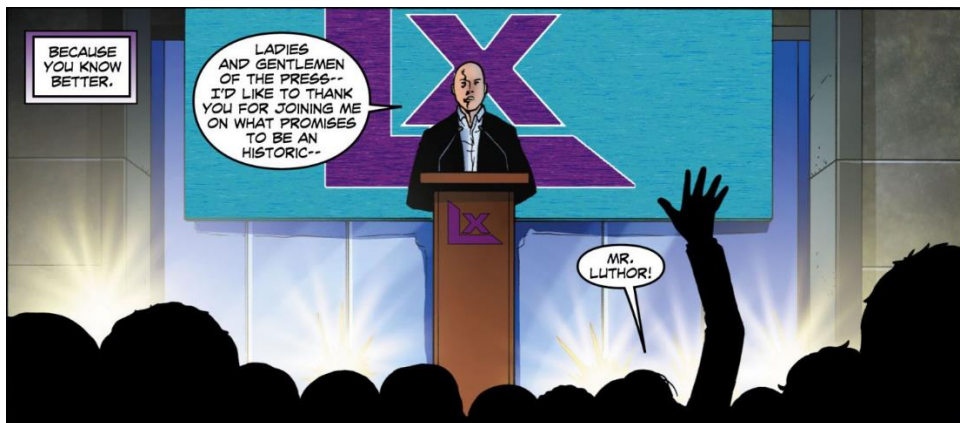


<sup>6</sup> Nível de inteligência inumana no universo DC Comics.



Fonte: <https://bit.ly/2tVFu9v>

Lex Luthor fazendo discurso como presidente da LexCorp.



Fonte: <https://bit.ly/2tUGue2>

No entanto, é preciso pontuar que que apesar dessa dicotomia se repetir nas figuras da vilã e da mocinha ou da heroína<sup>7</sup>, ela não ocorre da mesma maneira devido às diferenças de representação de gênero. O masculino está representado nas esferas ativas da sociedade, enquanto o feminino está na sombra da submissão masculina, girando ao seu redor a fim de ser dependente dele ou de tentar dominá-lo.

Todo herói de histórias em quadrinhos que se preze tem uma namorada ou uma noiva. E, como não poderia deixar de ser, todo vilão tem uma mulher ao seu lado, que pode ser sua namorada, sua filha, sua irmã e, em raríssimos casos, sua mãe. Acontece que a parceira do vilão, nesse gênero de história, quase sempre se apaixona pelo herói e não só tenta seduzí-lo, e por isso acaba traíndo o vilão, como transforma a vida de sua namorada em um inferno de intrigas e armadilhas. Em muitos casos, essa mulher má é a própria antagonista do herói, ou seja, é a vilã da história. (OLIVEIRA, 2007, p. 60)

Dentre alguns exemplos, é possível citar Talia Al Ghul, filha e comparsa do vilão Ra's Al Ghul, do universo Batman. Ra's é líder da Liga das Assassinos, uma organização voltada para dominação mundial. Como na exemplificação por Oliveira, Talia se apaixona por Batman, muitas vezes o ajudando a escapar de seu pai. Ela foi capaz de drogar Bruce Wayne para deitar-se com ele com o propósito ter um filho seu.

Indo do outro lado do mundo, nos quadrinhos japoneses, há o exemplo de Komagata Yumi, amante e comparsa do vilão Makoto Shishio, que chega a dar sua própria vida apenas para que o vilão tenha uma nova chance de derrotar o protagonista,

<sup>7</sup> É importante ressaltar que a mocinha e a heroína não se referem ao mesmo tipo de personagem. A mocinha representa, na definição de Selma Nunes de Oliveira, a namorada do herói, que precisa constantemente ser salva, enquanto a heroína representa a ativa salvadora e protagonista da história, mesmo que grande parte dos elementos da mocinha ou da Virgem estejam presentes.

alegando ser esse sacrifício a maior alegria de sua vida. Yumi e Shishio são vilões da saga Kyoto do mangá Rurouni Kenshin, ou Samurai X, como ficou conhecido no Brasil.

Ra's Al Ghul e sua filha, Talia



Fonte: <https://bit.ly/2KNgTKt>

Komagata Yumi e Makoto Shishio, Rurouni Keishin, 1994.



Fonte: <https://bit.ly/2za1FxF>

A vilã carrega em sua representação o estereótipo da mulher carnal, imoral, fútil, inconfiável. O motivo disso, é o fato de carregar as características sociais consideradas reprováveis para a mulher na sociedade da dominação masculina, patriarcal, tais como liberdade sexual, ambição, autonomia e vaidade adulta.

Como um reflexo no espelho, a vilã é o desvio da luz. Ela representa a sombra, o erro, o vício, o mal que deve ser subjugado, punido e exorcizado. A antagonista é personagem sempre presente, não só nas histórias em quadrinhos, mas também na literatura, nos filmes, nas

---

novelas; enfim, ela é a outra face da mulher idealizada e personifica os maiores temores da sociedade patriarcal. (OLIVEIRA, 2007, p. 68).

Segundo a autora, o imaginário ao redor da representação desta mulher vilanesca atrelada à vagabunda está intimamente ligado aos antigos arquétipos e mitos religiosos que fundaram os conceitos morais por trás dessas representações. A vilã simboliza a feminilidade livre, dominante, madura, e erotizada, assim como a serpente do jardim do Éden, a outra face de Eva. A autora não cita, mas se a virgem representa Eva, logo, a vilã representa Lilith<sup>8</sup>.

A mulher dá a vida e ao mesmo tempo conduz à morte. Quem foi responsável pela queda do homem? Quem deixou que os males se espalhassem pelo mundo? Tanto faz se ela foi Eva ou Pandora, pois quem causou a expulsão do homem do paraíso foi, de qualquer modo, a mulher. Sua curiosidade impertinente infantil o arrastou para o pecado e o infortúnio, e isso justifica sua submissão ao homem. [...] É essa tentação que o leitor de histórias em quadrinhos deveria exorcizar, e para exorcizá-la era necessário sabê-la. Então, os editores, cômicos de seus *deveres morais* e da grande oportunidade de conquistar um mercado composto, em sua maior parte, pelo público masculino, não exataram em explorar todas as possibilidades de cativar o imaginário de meninos e adolescentes. (OLIVEIRA, 2007, p. 68 e 69).

Por outro lado, a mocinha ou virgem, representa Eva, a mulher virtuosa idealizada nos valores de uma sociedade judaico-cristã, o arquétipo dos valores a serem espelhados pelas mulheres que almejam a perfeição e se adequem aos valores vigentes. Uma mulher que exala submissão, docilidade, silêncio, recato, fragilidade e infantilidade. O completo retrato de uma criança dentro dos valores adultocêntricos. Já que a imagem da criança fragilizada e sem voz também vêm de uma visão imaginária dentro da estrutura de poder que se espera da criança. Um ser incapaz que pensar por si própria e portanto não tem voz, não deve ter voz, ela precisa estar à mercê de um adulto. Não é por menos que a criança é tão sexualizada dentro uma sociedade patriarcal.

A fragilidade da mocinha valoriza a virilidade do herói e reproduz a relação criança/adulto, cujo duplo corresponde à relação obediência/autoridade. A fragilidade e a docilidade fazem-na criança a ser protegida a todo momento. A ingenuidade transforma-a em presa fácil e constante de vilões. Mesmo que seja [...] uma heroína como a batmoça, a mocinha deve ser protegida, pois nunca consegue sair das

---

<sup>8</sup> Lilith é uma das faces do arquétipo da mulher, representada em diversas culturas como uma deusa que prevê tragédias e doenças, associada a tempestades. Na tradição cabalística, Lilith é retratada como a primeira esposa de Adão. Diferentemente de Eva, ela foi criada moldada do pó da Terra, assim como Adão, fato que a mesma usou como argumento para não aceitar ser submissa do homem. Devido a isso, foi condenada a viver ao convívio dos demônios. Lilith representa a liberdade sexual, igualdade de gênero, a recusa da escravidão da submissão, e devido a isso foi demonizada entre os povos judeus e árabes. (PIRES, 2008 p. 37).



---

situações nas quais, geralmente, ela mesma se enreda. Algo parecido com uma criança levada. (OLIVEIRA, 2007, p. 63).

Assim, há repertório o suficiente para chegar ao objeto, a personagem Arlequina. Nasceu como vilã e atualmente é uma anti-heroína. Contudo, uma característica se repete na representação da personagem: ela tem tanto os aspectos da virgem como da vagabunda. É provável que isso seja possível por conta da aura de vítima que sempre rondou a personagem. Alguém que foi seduzida e manipulada pela pessoa errada. Arlequina, desde seus tempos de vilã, teve suas "recaídas" para o lado do bem, alguém que Batman, o herói, acreditava na total recuperação.

É importante ressaltar que nos tempos atuais, ainda que muitos elementos da representação feminina persista nesse modelo sexualizado e hegemônico, por causa da grande onda pós-moderna do movimento feminista dentro das mídias de massa, o arquétipo de Lilith passou a ganhar uma conotação bem mais positiva, o que populariza as anti-heroínas femininas em uma moralidade mais cinzenta e até mesmo oposta ao modelo mostrado por Oliveira. Desta forma, características como liberdade sexual, independência espontaneidade são transformadas em uma imagem carismática e até mesmo desejável. Não é mais exigido que a bondade e a maldade binárias sejam representação de forma tão polarizada. E essas características ficam expostas na interpretação das imagens.

Algo que difere Arlequina notoriamente de outras vilãs e anti-heroínas, são diversos traços dessa infantilidade ingênua e submissa alimentada no imaginário social tanto em sua personalidade como as representações imagéticas. A personagem normalmente se comporta dentro dos estereótipos superficiais do que o senso comum considera no estereótipo de uma criança ou pré-adolescente. Também mostra uma dependência infantilizada e submissa neste estereótipo para com seu comparsa Coringa. Esses elementos são curiosos quando não encontramos essas características na definição de vilã, mas da mocinha. Então, o que há em Arlequina que a identifica como vilã? As características da mesma. Apesar de ter comportamento infantilizado e alguns traços que lembram uma típica garotinha burguesa fetichizada, a personagem seduz o leitor constantemente. Usando roupas colantes e poses sexuais, entrando no fetiche da "menininha má". Essa dicotomia tão presente na personagem se revela em seu contraste visual. "Em todas as artes, o contraste é um poderoso instrumento de expressão, o meio

para intensificar o significado, e, portanto, simplificar a comunicação." (DONDIS, 2007, p. 108)

Batman, a série animada, 1992.



Fonte: <https://bit.ly/2uacJp3>

Arlequina, 1994.



Fonte: <https://bit.ly/2zoK3yz>

Mesmo que Dondis se refira ao contraste puro da imagem, como luz/sombra, colorado/escuro, é possível interpretar os elementos da essência dos efeitos do contraste ao referir-se a mais do que a simples estética. A busca pelo equilíbrio e tranquilidade, inerente a natureza humana é quebrada através do contraste, choca, scandaliza.

---

Arlequina traz esse choque estético e narrativo ao contrapor a inocência com a vulgaridade. "O contraste é uma força de oposição a esse apetite humano. Desequilibra, choca, estimula, chama a atenção. Sem ele, a mente tenderia a erradicar todas as sensações, criando um clima de morte e de ausência de ser." (DONDIS, 2007, p. 108).

Após a canonização nos quadrinhos em 1994, Arlequina passou por um processo de sexualização exacerbada, o que a enquadrou na mesma esfera imagética de outras vilãs e anti-heroínas da época, tornando-a bem mais madura e dentro de fetiches adultizados para se enquadrar nas estruturas de vendas e traços dos quadrinhos até então publicados. Mesmo que ainda mantivesse sua essência brincalhona, a infantilidade estereotipada e superficial pureza e sedução atrelada à esses aspectos que carregava foram camufladas pela temática extremamente adulta e sombria do universo Batman. Contudo, esse período foi importante para trabalhar o sadismo da personagem, relacionando-a à violência extrema e deixando seu lado vilanesco mais evidente, porque sua representação anterior era mais voltada à comédia e carisma, o que mascarava muito o peso de seus atos como vilã. Com a diminuição do aspecto infantilizado, ela misturou com o sombrio e sua personalidade alegre e carismática da palhacinha do crime faziam seus atos violentos parecerem mais perturbadores e condizentes com um paciente do Asilo Arkham. Quando foi reformulada para os Novos 52, o sadismo foi mantido, mas as histórias ganharam um aspecto mais colorido e alegre, retornando com o velho contraste da pureza da virgem e a vulgaridade da vagabunda.

Arlequina, 2011

Arlequina, 2017



Fonte: <https://bit.ly/2tZ3atL>

Fonte: <https://bit.ly/2u9fnLI>

A partir de então, Arlequina retornou a adquirir traços infantilizados, no entanto bem repaginado, focando-se mais em narrativas descontraídas e foco na quebra da quarta parede, que era tão trabalhada nas histórias solo da personagem quando foi canonizada, passaram a ter muito mais humor e carisma. Contudo, esses elementos são sempre trabalhados com o contraste da violência, loucura e morte. Na primeira capa, de 2011, há esses elementos de pureza e infantilidade no olhar, a expressão facial, as pelúcias pelo cenário, mas esses elementos estão imersivos em contexto violento. As pelúcias representam os heróis sendo massacrados pela personagem, que carrega uma arma de guerra, enquanto escancara sua sexualidade. Na segunda capa, não há esse contraste tão evidente, mas mostra a alegria, colorido e a comédia presente nas quebras de quarta parede das histórias da Arlequina. Novamente seu clássico penteado infantil, o rosto como de uma criança curiosa, mas carregando um cinto de balas de arma de fogo na cintura. É difícil afirmar o que causou todas as mudanças na representação das personagens de quadrinhos, o que se sabe, é o contexto histórico e cultural, somado às exigências de mercado. Com certeza, sua origem nas animações teve um grande peso para esse retorno repaginado.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS



---

As personagens midiáticas femininas, pontualmente as dos quadrinhos, são símbolos representativos do imaginário da mulher, que foi herdado do patriarcado e da dominação masculina descrita por Bourdieu. O homem, buscando a reafirmação de sua soberania, usou de diversos artifícios que foram naturalizados através das convenções sociais. Mesmo hoje, com as pautas feministas, ainda encontra-se muito longe da igualdade ideal, e isso ainda se reflete nas mídias.

Os quadrinhos, sendo voltados ao público majoritariamente masculino, reforçou os estereótipos hegemônicos e dos arquétipos femininos, reproduzindo moralidade através das representações da vilã, que seria a vagabunda e a mocinha, ou a virgem, segundo Oliveira. Esses elementos são polarizados e reproduzem um discurso de dominação e submissão feminina. Quando Arlequina foi criada, em 1992, ela se destacou por trazer a fusão dos elementos da virgem e da vagabunda, representado o abandono dessa polarização moral e trabalhando com contraste visual e narrativo. Esses conceitos acompanharam a personagem até hoje, que continua se destacando através desses elementos de contraste.

## REFERÊNCIAS

BOURDIEU, P. **A Dominação Masculina**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2007. Barueri.

DINI, Paul. TIMM, Bruce. **Louco Amor e outras histórias**. Barueri: Panini Brasil, 2017.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Pequenas crises: experiência estética nos mundos cotidianos**. In: Comunicação e experiência estética. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.

HALL, Stuart, **Cultura e Representação**. Rio de Janeiro: AIPICURI, 2016.

PIRES, Valéria Fabrizi. **Lilith e Eva: Imagens Arquetípicas da Mulher na Atualidade**. São Paulo: Summus Editorial, 2008.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. **Mulher ao Quadrado as representações femininas nos quadrinhos norteamericanos: permanências e ressonâncias (1895 1990)**. Brasília: Editora Universidade de Brasília: Finatec, 2007.