



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LÍNGUA E CULTURA
INSTITUTO DE LETRAS**

ROMARIO PIRES DE NOVAES

**A REPRESENTAÇÃO DA IDENTIDADE FEMININA DA
PERSONAGEM ARLEQUINA NA CONSTRUÇÃO DOS QUADRINHOS
DA DC COMICS**

**Salvador
2022**

ROMARIO PIRES DE NOVAES

**A REPRESENTAÇÃO DA IDENTIDADE FEMININA DA
PERSONAGEM ARLEQUINA NA CONSTRUÇÃO DOS QUADRINHOS
DA DC COMICS**

Dissertação de mestrado, apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Língua e Cultura, do Instituto de Letras da Universidade Federal da Bahia – UFBA, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Língua e Cultura.

Orientadora: Prof. Dra. Denise Maria Oliveira Zoghbi

**Salvador
2022**

ROMARIO PIRES DE NOVAES

**A REPRESENTAÇÃO DA IDENTIDADE FEMININA DA
PERSONAGEM ARLEQUINA NA CONSTRUÇÃO DOS QUADRINHOS
DA DC COMICS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Língua e Cultura do Instituto de Letras da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Língua e Cultura.

Aprovado:

Banca examinadora

Denise Maria Oliveira Zoghbi.
Universidade Federal da Bahia (Orientadora)

Daniele de Oliveira
Avaliador (a) Interno:
Universidade Federal da Bahia

Erivelton Nonato de Santana
Avaliador (a) Externo:
Universidade do Estado da Bahia

Salvador
2022

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema Universitário de Bibliotecas (SIBI/UFBA), com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Pires de Novaes, Romario
A representação da identidade feminina da personagem Arlequina na construção dos quadrinhos da DC Comics / Romario Pires de Novaes. -- Salvador-BA, 2022.

141 f. : il

Orientadora: Denise Maria Oliveira Zoghbi.
Dissertação (Mestrado - Programa de Pós-Graduação em Língua e Cultura) -- Universidade Federal da Bahia, Instituto de Letras, 2022.

1. Arlequina. 2. Identidade. 3. História em quadrinhos. 4. Representação feminina. I. Oliveira Zoghbi, Dra. Denise Maria. II. Título.

AGRADECIMENTOS

Todos verão esse milagre e compreenderão que foi a mão do Senhor, o Santo de Israel, quem fez isso. (Isaías 41:20- NBV)

A gratidão é um ato de reconhecer que tudo vem de Deus e a Ele tudo devolvo. A ti, meu Pai Eterno minha gratidão por ter chegado até aqui, pois mesmo com tantos desafios e silenciamentos me ensinaste que os sonhos que sonhamos são gerados em ti e no tempo certo eles acontecerão.

Tu, oh Deus me deste a sabedoria para escrever cada linha desta dissertação e me ensinaste a ser resistência, quando tudo parecia que iria desmoronar. Hoje me alegro e fortemente proclamo que o Senhor fez tudo isso!

Gratidão aos meus Pais, Remigio Ribeiro de Novaes Neto e Edivanilda Pires de Novaes por me oferecer e incentivar nos estudos. Não me esqueço em nenhum momento das palavras deles que eram: “o que podemos te oferecer é o estudo”. Então agarrei esta certeza e hoje os honro com esta pesquisa. Sou plenamente grato a Deus por ter pais maravilhosos.

Agradeço ao meu irmão Remigio Pires de Novaes, a minha irmã Carolina Pires de Novaes e a minha cunhada Canieli Marques Novaes pelas palavras de incentivo para cursar o mestrado por acreditarem na minha pesquisa, dialogarem comigo dia e noite sobre a personagem para que as ideias fossem amadurecendo. E hoje está aqui o resultado de todas as minhas falas com vocês sobre a Arlequina. Peço a Deus que possa recompensá-los sete vezes mais.

À professora Dra. Edleise Mendes (UFBA) pelas orientações, sugestões e diálogos que deram a minha pesquisa consistência. Obrigado por cada incentivo e por me encorajar quando pensei que não daria conta.

Às professoras Dra. Fernanda Mota (UFBA) e Dra. Marcia Paraquett (UFBA) pela credibilidade que deram a minha pesquisa durante as aulas das disciplinas por elas ministradas. Cada momento de diálogo com vocês valeram a pena. Gratidão!

A minha orientadora Dra. Denise Maria Zogbhi, este ser doce e amável, que sempre me tratou super bem. Lembro-me do primeiro dia que cheguei em sua sala para nossa primeira conversa. Eu meio tímido, temeroso, e a senhora soridente. Assim, quando apresentei minha proposta, ficou super empolgada, e isso me deu garra para construir toda esta pesquisa. Cada orientação, indicação de leitura e

ligações foram essenciais e externo toda a minha gratidão pedindo a Deus que lhe abençoe a cada dia.

Ao meu amigo Dr. Urbano Cavalcanti (IFBA-IIhéus) por também acreditar na potencialidade da minha pesquisa e me incentivar a ingressar no mestrado. Todas as conversas que tivemos valeu a pena. Esta conquista também tem um pouco de você nela.

Aos meus ex-alunos do IFBA- Campus Ilhéus e aos alunos do Colégio Premium (Ubatã-Ba) e Origami (Salvador-Ba), minha gratidão por sempre ficarem animados ao me ouvirem falar da minha pesquisa, quanta admiração e fascínio via em seus rostos. Foram vocês que me impulsionaram a levar esta pesquisa à frente.

Aos meus amigos de perto e de longe que acompanham desde o meu ingresso no mestrado com esta pesquisa e sempre me enviaram tudo o que viam sobre a Arlequina nas redes. Em especial, ao meu amigo/irmão Jorge do Nascimento Silva, um ser humano incrível que sempre me apoiou nesta caminhada e que considero muito. Minha gratidão amigo por ser esse cara maravilhoso.

Não posso esquecer de mencionar aqui os meus irmãos em Cristo da Igreja Batista Nacional Nova Vida, Ubatã-Ba e Batista Nova Jerusalém, Ilhéus-Ba, que sonharam e intercederam ao Pai Celeste pela realização deste sonho em minha vida. Que Deus os cubram com toda sorte de bônus.

Enfim, mais uma vez, Gratidão ao Deus, que é dono de toda a sabedoria e ciência por me permitir chegar até aqui. A ti, a minha Gratidão hoje e sempre!

RESUMO

A presente pesquisa é um estudo sobre a representação feminina da personagem Arlequina na construção dos quadrinhos da DC Comics, com o objetivo de analisar as construções identitárias da personagem nas narrativas gráficas: Batman: origens secretas (2016), Arlequina se jogando na cidade (2017), Batman: Arlequina (2017), Arlequina apagão de poder (2018) e dois episódios da original animação: Batman série animada (1992), em que são comprovadas as representações identitárias assumidas pela personagem Arlequina. Essa investigação foi desenvolvida com base nos pressupostos teórico-metodológicos da Linguística Aplicada (LA), a partir da concepção de linguagem para problematização das questões sociais (PENNYCOOK, 2008; MOITA LOPES, 2006; RAJAGOPALAN, 2003), da Teoria Social da Linguagem, abordando a linguagem enquanto prática social (FAIRCLOUGH, 2001; MEURER, 2011; RAMALHO, RESENDE, 2011) e da Psicologia Social, para compreensão das construções identitárias e representações performadas pela personagem Arlequina (MOSCOVICI, 2007; JODELET, 2019). Os dados submetidos à análise qualitativa foram interpretados baseados em duas categorias de análise: (a) violência e (b) sexualidade. Os resultados evidenciaram que a personagem Arlequina, comumente conhecida como uma personagem submissa, não mais se encontra neste lugar, tendo em vista que nas graphic novels examinadas ela assume novas representatividades, como a da Dra Quinzel e Arlequina, bem como a de protagonista e anti-heroína. Além disso, Arlequina também se representa como personagem feminina empoderada, uma vez que ela subverte o lugar de poder e dominação masculina na narrativa, e também rompe com o padrão heteronormativo performando uma bissexualidade e exercendo a sororidade feminina.

Palavras-chave: Arlequina; identidade; história em quadrinhos; representação feminina.

ABSTRACT

The present research sets a study on the feminine representation of the character Harley Quinn in the making of the strips of the DC Comics, aiming at an analysis of the character's identity constructions in the following graphic narratives: Batman: secret origins (2016), Harley Quinn: hot in the city (2017), Batman: Harley Quinn (2017), Harley Quinn: power outage (2018) as well as two other episodes of the original animation: Batman: the animated series (1992), in which the identity representations are verified and taken on by the character Harley Quinn. This study was undertaken based on theoretical-methodological postulates of the Applied Linguistics *milieu* (AL), from the language conception towards the problematization of social issues (PENNYCOOK, 2008; MOITA LOPES, 2006; RAJAGOPALAN, 2003), from the Social Theory of Language, setting a perspective of language as social practice. (FAIRCLOUGH, 2001; MEURER, 2011; RAMALHO, RESENDE, 2011) and from Social Psychology, for the sake of a comprehension of the identity constructions as well as the representations performed by the character Harley Quinn (MOSCOVICI, 2007; JODELET, 2019). The data subjected to the qualitative analysis were interpreted based on two analytical categories: (a) violence and (b) sexuality. The results highlight that the character Harley Quinn, known as a submissive one, is no longer occupying this position, bearing in mind that in the examined graphic novels she takes on new representativities as those of Doctor Quinzel's and Harley Quinn's, as well as that of the leading figure and antiheroine. Besides, Harley Quinn also represents herself as an empowered feminine character, since she subverts the place of power and masculine domination in the narrative, and also breaks with the heteronormative pattern performing bisexuality and making way to the feminine sorority.

Keywords: Harley Quinn; identity; comic strips; feminine representation.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

QUADROS

Quadro 1 - Tipos de História em Quadrinhos.....	29
Quadro 2 - Diálogo entre Arlequina e Coringa.....	81
Quadro 3 - Dominação masculino no diálogo do Coringa.....	85
Quadro 4 - O discurso de poder do Coringa.....	89
Quadro 5 - Quadro 5- Arlequina reconhece o sistema de poder.....	90
Quadro 6 - Arlequina narra sua história.....	100
Quadro 7 - Diálogo entre Arlequina e Hera Venenosa.....	108
Quadro 8 - Diálogo entre as vilãs, a garota e o agressor.....	115

FIGURAS

Figura 1 - Filme esquadrão Suicida.....	15
Figura 2 - Aves de Rapina: Arlequina e sua emancipação fantabulosa.....	16
Figura 3 - Filme esquadrão suicida 2	16
Figura 4 - Harley Quinn-série animada.....	17
Figura 5 - O requadro nos quadrinhos.....	36
Figura 6 - Formas de requadro.....	37
Figura 7 - O requadro na ação.....	39
Figura 8 - Requadro ampliado.....	40
Figura 9 - Plano Geral.....	41
Figura 10 - Plano Americano.....	42
Figura 11- Plano <i>Clouse-Up</i>	43

Figura 12 - Marcação de tempo.....	45
Figura 13 - Estilo de letras no quadrinho.....	47
Figura 14 - Representação de onomatopeias.....	50
Figura 15 - Representação dos sentimentos pelas onomatopeias.....	51
Figura 16 - Onomatopeia em explosão.....	52
Figura 17 - A identidade da Dra Quinzel.....	55
Figura 18 - Identidade fragmentada da Arlequina.....	58
Figura 19 - Múltiplas identidades.....	59
Figura 20 - O surgimento da Arlequina.....	63
Figura 21 - Revista Super-Homem.....	65
Figura 22 - Arlequina, Anti-heroína.....	68
Figura 23 - Roubo ao banco.....	70
Figura 24 - Arlequina surpreende.....	71
Figura 25 - Arlequina e Batman.....	72
Figura 26 - Agindo em favor do Coringa.....	74
Figura 27 - Sororidade feminina.....	75
Figura 28 - Batman série animada (1992).....	79
Figura 29 - Arlequina e Coringa.....	80
Figura 30 - Arlequina apoia o Coringa.....	80
Figura 31 - Arlequina cuida do Coringa.....	82
Figura 32 - Arlequina na festa de Gordon.....	83
Figura 33 - Coringa fica bravo com Arlequina.....	85
Figura 34 - Coringa retira Arlequina da sala.....	86
Figura 35 - Arlequina sensualiza para o Coringa.....	87

Figura 36 - Arlequina tenta seduzir o Coringa.....	87
Figura 37 - Arlequina sentada sobre a mesa.....	88
Figura 38 - Arlequina é empurrada pelo Coringa.....	88
Figura 39 - Coringa surpreso com a ideia da Arlequina.....	89
Figura 40 - Coringa explode com Arlequina.....	90
Figura 41 - Dra Quinzel conversa com o Coringa.....	92
Figura 42 - Arlequina é agredida pelo Coringa.....	93
Figura 43 - Arlequina se defende do Coringa.....	94
Figura 44 - Arlequina é empurrada do prédio pelo Coringa.....	94
Figura 45 - Capa da Graphic Novel- Batman Origens Secretas.....	98
Figura 46 - Capa da história de Arlequina.....	99
Figura 47 - Quinzel no parque com a família.....	101
Figura 48 - Quinzel queima um roedor.....	102
Figura 49 - Quinzel e seu primeiro amor.....	102
Figura 50 - O namorado de Quinzel é preso.....	103
Figura 51 - Dra Quinzel e a sexualidade.....	104
Figura 52 - Dra Quinzel se apaixona pelo Coringa.....	105
Figura 53 - O surgimento da personagem Arlequina.....	106
Figura 54 - Arlequina toma porção da imortalidade.....	107
Figura 55 - Arlequina experimenta suas novas habilidades.....	108
Figura 56 - Arlequina luta com o Coringa.....	109
Figura 57 - Arlequina se vinga do Coringa.....	111
Figura 58 - Uma garota é sequestrada.....	114
Figura 59 - Arlequina e Hera Venenosa protegem a garota.....	114

Figura 60 - Hera Venenosa luta com o agressor.....	115
Figura 61 - Arlequina numa competição.....	117
Figura 62 - Arlequina explode uma competidora.....	118
Figura 63 - Arlequina e garotas na praia.....	119
Figura 64 - Arlequina e a explosão.....	120
Figura 65 - Arlequina ajuda uma heroína.....	121
Figura 66 - O corpo feminino da Arlequina e sua mãe.....	124
Figura 67 - Dra Quinzel no Arkham.....	125
Figura 68 - Arlequina e a hipersexualização.....	126
Figura 69 - Arlequina e o corpo hipersexualizado.....	127
Figura 70 - Arlequina e Hera Venenosa.....	129
Figura 71 - O silenciamento da bissexualidade.....	130
Figura 72 - Representatividades da Arlequina.....	133

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

DC - Detective comics

HQ's - História em quadrinhos

LA - Linguística aplicada

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
1 HQ'S: HISTÓRIA EM QUADRINHOS E PRÁTICAS SOCIAIS	25
1.1 A linguagem como prática social	25
1.2 Gêneros discursivos e quadrinhos	27
1.3 Histórias em quadrinhos: seus elementos composticionais nas práticas sociais	31
1.3.1 Cada quadrinho no seu requadro	34
1.3.2 É um texto. É uma palavra. É uma linguagem visual	46
2 IDENTIDADE E REPRESENTAÇÃO NOS QUADRINHOS DA ARLEQUINA	54
2.1 Representação social em Arlequina	60
2.2 Vilã, protagonista e anti-heroína: as representações de Arlequina nos quadrinhos	64
2.2.1 De antagonista a protagonista	69
2.2.2 de vilã a anti-heroína	73
3 AS REPRESENTAÇÕES FEMININAS DA PERSONAGEM ARLEQUINA	77
3.1 A representação feminina da vilã nos quadrinhos	77
3.1.1 A representação feminina de Arlequina no seriado de tv Batman	78
3.2 Arlequina e suas representações para além da mulher submissa nas graphic novels	96
3.2.1 Arlequina e a Sororidade feminina	112
3.2.2 Arlequina e as sexualidades possíveis	122
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	132
REFERÊNCIAS	136

INTRODUÇÃO

A presente dissertação é o resultado da minha pesquisa que buscou investigar como a representação da identidade feminina na personagem Arlequina na construção dos quadrinhos da DC Comics vai se construindo e se (re)significando na narrativa, performando novas identidades, que anteriormente foram negadas a personagem aqui em análise, precisamente nas publicações de 1992, período de sua criação para o seriado de TV do Batman(1992). No entanto, na pós-modernidade estas novas identidades construídas pela personagem vêm tomado novos rumos de representação do feminino.

Com isso, o *corpus* escolhido para investigação desta representação foram 4 *graphic novels*, sendo três delas, próprias da personagem e uma que traz uma discussão sobre a origem de vários personagens, inclusive a da Arlequina. Além disso, optei por trazer para a discussão a representação feminina contida no seriado animado do Batman de 1992, em dois episódios específicos: Um Favor Para o Coringa (1 temporada, episódio 22) e Louco Por Amor (3 temporada, episódio 106), que retratam o surgimento da personagem e sua fascinação pelo Coringa, bem como sua identidade de subalterna ao masculino.

Esta minha inquietude na identificação das identidades assumidas pela personagem Arlequina ganha força mediante a identificação social estigmatizada que se construiu por décadas para com a personagem, tendo-a como mulher submissa. E aqui já vou adiantando que esta configuração de subalternidade não se transcorre com total efetividade nas *graphic novels* aqui analisadas. Além disso, no cinema também esta construção tem sido modificada, dando espaço a novas construções identitárias.

Desse modo, mencionarei brevemente sobre as identidades da personagem Arlequina que se configurou no cinema. Ressalto que não me aprofundarei nelas, pois não é o foco desta pesquisa, mas para que se perceba o quanto as identidades femininas vão se ressignificando, e é por meio desta que identifico a personagem para além da sua subalternidade. Assim, sua primeira aparição para o cinema foi no filme Esquadrão Suicida (2016), no qual a personagem mesmo assumindo o papel de anti-heroína ainda se encontra presa a identidade de subalterna ao personagem Coringa, que aparece esporadicamente no filme realizando ações agressivas contra a personagem, enaltecendo a violência masculina sobre o feminino.

Figura 1 - Filme Esquadrão suicida (2016)



Fonte: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-144185/>

Após a exibição deste filme e a aclamação do público por um longa-metragem tendo Arlequina como protagonista, este chegou aos cinemas em 2020, intitulado *Aves de Rapina: Arlequina e Sua Emancipação Fantabulosa*, no qual a personagem, já separada do personagem Coringa, começa a exercer sua nova identidade como mulher empoderada, dona de si, exercendo a sororidade feminina e emancipando outras personagens femininas dentro de uma sociedade totalmente machista e sexista. Além disso, neste filme, Arlequina acentua ainda mais a identidade de anti-heroína, já que a presença de heróis neste filme, como, por exemplo, o Batman (principal herói de Gotham) não aparece na produção cinematográfica.

Ainda na indústria cinematográfica, em setembro de 2021, chegou ao cinema e no canal de streaming *HBOmax* o segundo filme do Esquadrão Suicida, tendo Arlequina como um dos protagonistas na trama, reafirmando a sua emancipação feminina e sua identidade de anti-heroína. Neste filme, também ficou evidente que nesta nova construção de feminilidade a personagem em momentos de perigo não necessita da figura masculina para se livrar de problemas, uma vez que possui seus meios de se libertar da opressão masculina existente sozinha.

Figura 2 - Aves de Rapina: Arlequina e Sua Emancipação Fantabulosa (2020)



Fonte: <https://oneticket.com.br/filme/arlequina-em-aves-de-rapina>

Figura 3 - Filme Esquadrão suicida 2 (2021)



Fonte: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-245535/>

Nesta perspectiva das identidades assumidas pela personagem Arlequina dentro da narrativa cinematográfica, em 2019 a DC Comics, lança a série animada intitulada Harley Quinn, na qual conta a trajetória de emancipação da personagem

Arlequina, após o rompimento amoroso com o Vilão Coringa. Sua exibição no Brasil iniciou em 2021 pelo canal de streaming *HBOnax*.

Na primeira temporada dessa série, a personagem discorre suas ações e construções identitárias em favor de sua aceitação no grupo de vilões compostos por personagens do sexo masculino. Isso fica evidente nas falas dos personagens, o quanto este espaço de poder deve ser ocupado somente por representantes masculinos. Ao mesmo tempo em que almeja fazer parte deste grupo, Arlequina também disputa com o Coringa o seu lugar de representatividade, enquanto personagem feminina, na ocupação dos lugares de poder, os quais são constantemente a ela negados.

Figura 4 - Harley Quinn-série animada



Fonte: <https://www.adorocinema.com/series/serie-22997/>

Vale salientar que, mesmo dentro destas narrativas, Arlequina tendo uma expressiva marcação identitária de sua emancipação feminina, ainda presencio um expressivo controle masculino sobre sua atuação, já que a representação da mulher nos quadrinhos como “sexo frágil”, aquela que necessita da figura representativa do sexo masculino, podendo ser: um super-herói ou um vilão, se dá justamente porque este gênero, muita vezes, é produzido por homens e pensados para o mesmo

público, o que somente intensifica essa visão machista em relação à figura da mulher. Como afirma Bretas (2007).

As personagens mulheres criadas por homens ao longo da história são, muitas vezes, representações das visões machistas de seu tempo e, por isto, aparecem retratadas de forma estereotipada, sexualizada e com a uma personalidade ingênua e romântica. (BRETAS, 2007, p. 02)

Aqui, vale ressaltar que mesmo com essa construção ainda latente da dominação masculina sobre a feminina, confesso que os quadrinhos e as produções cinematográficas têm dado um salto muito grande sobre essa perspectiva, embora criadas por quadrinistas do sexo masculino, as representações femininas que rompem com esse modelo patriarcal têm ganhado espaço e notoriedade, como é o caso da personagem Arlequina, aqui em discussão.

Deste modo, ao realizar algumas leituras de quadrinhos produzidas pela *DC Comics*, decidi optar pelas narrativas gráficas da personagem Arlequina, justamente porque vejo nas suas produções uma maior proximidade com o modelo de sociedade em que coexistimos, pois, mesmo sendo uma produção ficcional, os quadrinhos da Arlequina se passam no contexto de uma cidade em que são representadas as mazelas da masculinidade e as subversões da feminilidade, dentre elas a representação de mulher exercida pela personagem Arlequina.

Assim, tenho como questionamento geral que orienta a pesquisa: De que modo as representações da identidade feminina são configuradas na personagem Arlequina da *DC Comics* e de que maneira ela (des)constrói a visão machista da mulher perante a sociedade?

Desse modo, esta pesquisa tem como objetivo geral discutir como as representações da identidade feminina são configuradas na personagem Arlequina da *DC Comics* e de que maneira ela (des)constrói a visão machista da mulher perante a sociedade, direcionando aos específicos que são:

- Problematizar como os estereótipos nas representações da identidade feminina são (des) construídos na personagem Arlequina da *DC Comics*.
- Verificar como os aspectos da violência e da sexualidade contribuem para identificar o empoderamento da mulher a partir da personagem Arlequina da *DC Comics*.

- Analisar como as discussões sobre a desconstrução de estereótipos do empoderamento feminino através da personagem Arlequina contribuem para equidade dos gêneros.

Para delimitar esses objetivos, tomei como base teórica os estudos do feminismo negro, que surgiu na terceira onda do movimento feminista, no qual visa uma inserção de pluralidades femininas que dantes não tinha espaço dentro do movimento, sendo um deles a discussão de raça e classe. Assim, debruço-me no feminismo proposto pela Hooks (2019), Berht (2019). Para compreender as questões da sexualidade, gênero e dominação masculina na personagem, utilizo os conceitos de Butler (2019), Tiburi (2019).

No intuito de discorrer sobre identidade e representação e delinear como as identidades vão se configurando na personagem Arlequina utilizo Hall (2000), Silva (2000), Moscovic (2007), Moita Lopes (2006), Pennycook (2000) Bauman (2005): para identificação de anti-heroína, protagonista, baseio-me nos conceitos de Campbell (1990), Robb (2017) dentre outros. Já para a discussão dos quadrinhos enquanto gênero discursivo por meio do qual a discursividade permeia as práticas sociais utilizo o conceito de prática social de Fairclough (2001), Meurer (2011), Ramalho; Resende (2011), abarcando os quadrinhos como um gênero discursivo que possibilita modos de interagir e agir na vida social, tendo em vista que este não se encontra isolado do contexto sócio-histórico, valores e crenças que permeiam a prática social.

Também para dialogar sobre a importância de se compreender a funcionalidade discursiva de cada elemento composicional dos quadrinhos tomei como teoria McCloud (2006), Oliveira (2007), Ramos (2009), Vergueiro (2010) dentre outros, uma vez que, para compreender como essa representação vai se construindo nos quadrinhos precisei investigar a funcionalidade de cada elemento estrutural que compõe a narrativa. Com isso, considero que esta pesquisa é de total relevância para o campo da linguagem pelas seguintes razões:

Primeiro, por acreditar na potencialidade discursiva que os quadrinhos possuem, uma vez que eles não são somente um mero produto de entretenimento, mas também de uma transmissividade discursiva relevante pelo seu modo particular de fazer política e construir ideologias, que passam despercebidas por muitos que leem quadrinhos, como afirma Vergueiro (2011).

[...] as histórias em quadrinhos possuem uma forma muito particular de narrar um fato, seja ele um relato fictício ou um acontecimento real, que não é emulada por qualquer outra forma narrativa. A relação entre o código escrito e o imagético existente nos produtos da linguagem gráfica sequencial permite uma fruição única de leitura, uma forma de apreensão da mensagem que é apenas deles e de nenhuma outra forma de comunicação. (VERGUEIRO, 2011, p. 07)

É pautado nesse modo particular que os quadrinhos possuem de construir suas narrativas gráficas, discutida por Vergueiro (2011), e com a qual corrobora, que intensifico nesta pesquisa a importância de que se desenvolvam mais pesquisas com esse gênero, porém não somente pautado no texto verbal, mas também que, de preferência, explorem a linguagem imagética (o não-verbal), como realizei no capítulo de análise.

Segundo, pela relevância que esta pesquisa tem para a esfera acadêmica, ampliando o campo de pesquisas sobre estudo de representações femininas nos quadrinhos, trazendo a representatividade da mulher por meio de uma personagem vilã, uma vez que as pesquisas acadêmicas normalmente discutem essa representatividade tendo como *corpus* de análise personagens femininas que são heroínas facilmente aceitáveis pela sociedade.

Terceiro, para que se descontrua a resistência existente dentro das universidades sobre o desenvolvimento de pesquisas que tenham como *corpus* os quadrinhos, visto que ainda carregam em si um preconceito formulado da década de 50, de que os quadrinhos deturpavam a mente dos jovens e que era somente um produto de entretenimento, quando na verdade o vejo para além disso. Além de que, precisa ser rompido esse estigma de inferioridade que se dão às pesquisas com quadrinhos, fazendo uso delas somente para análise do seu texto verbal, como afirma Silva (2011).

As HQ historicamente foram rotuladas de subliteratura, sendo responsabilizadas, na década de 1950, pela delinquência dos jovens norte-americanos. No Brasil, 1994, um estudo realizado pelo Instituto Nacional de Educação e Pesquisa (INEP), [...], afirmava que as HQ provocavam “lerdeza mental”. Após várias décadas, hoje há, por boa parte de pesquisadores/as e educadores/as, o reconhecimento do seu potencial no trabalho em sala de aula. (SILVA, 2011, p. 58)

Quarto, para discutir a política de representatividade feminina da Arlequina, cuja finalidade será demonstrar como essa representação é vista nos quadrinhos, principalmente no que se refere ao papel da vilã, a qual ainda não possui um estudo

aprofundado de sua personalidade e empoderamento feminino, já que esta personagem tem muito a contribuir no campo dos estudos feministas ao romper com o padrão de mulher preestabelecida pela sociedade patriarcal.

Esta pesquisa é documental de cunho qualitativo, já que estou analisando as representatividades femininas da Arlequina a partir das *graphic novels* por mim escolhidas, as quais trago um detalhamento preciso para que se compreenda como essas representações femininas estão sendo ressignificadas nos quadrinhos.

Desta forma, as histórias em quadrinhos utilizadas como *corpus* de análise da pesquisa são produzidas pela empresa norte-americana DC Comics, fundada em 1934, em que inicialmente era conhecida como *National Allied Publication* e que posteriormente com a publicação da revista *Detective Comics* se tornaria a editora gráfica aqui mencionada, daí o surgimento da sigla DC.

Vale salientar que as versões das histórias em quadrinhos analisadas são uma tradução da versão inglesa, a qual não foi consultada, pois optei pela produção em Língua Portuguesa, que é comercializada pela Panini Brasil Ltda. Para tanto, afirmo que a minha análise se centra na linguagem verbal e não verbal, sendo esta última com maior ênfase.

Com isso, justifico a escolha de analisar a representação feminina da personagem Arlequina nos quadrinhos da DC Comics, pelo fato de que em comparação com as revistas em quadrinhos da Marvel Comics, as da DC foram as que mais me possibilitaram um campo amplo de investigação, pois me fizeram debruçar na busca precisa das marcações representacionais da feminilidade exercida pela personagem.

Outro ponto que justifica a escolha dos quadrinhos da editora gráfica DC Comics é pelo desenvolvimento da narrativa gráfica que muito chamou a minha atenção de pesquisador, bem como as adaptações que a indústria cinematográfica vem realizando, abarcando mais representatividades sociais, visto que, em suas produções a DC Comics constrói uma representação do mundo real nos quadrinhos dando a elas mais veracidade e objetivação com a realidade, uma vez que, ao se deparar com a narrativa gráfica, o leitor acaba assimilando a sua representação social.

Para tanto, vale reafirmar que o surgimento da personagem Arlequina se deu por volta de 1992, em um seriado de desenho animado, que posteriormente lhe garantiu a publicação de uma revista em quadrinhos em 1994. No entanto, como já

mencionado analisarei da série animada de 1992 somente dois episódios, uma vez que analisar todos os episódios em que ela aparece demandaria um tempo maior para uma comparação histórica e evolutiva da personagem Arlequina, no que se refere à representação feminina. Logo decidi que meu recorte temporal em analisar com maior afinco seria quatro HQ's publicadas nos anos de 2016, 2017, 2018:

2016 - Batman: origens secretas, com roteiros de Amanda Conner e Jimmy Palmiotti.

2017 - *Arlequina se jogando na cidade*, também roteirizado por Amanda Conner e Jimmy Palmiotti.

2017 - *Batman: Arlequina*, tendo como roteiristas Paul Dini (um dos criadores da personagem), Doug Alexander, James Patrick, Maris Wicks, Jim Zubkavich e Matt Kint.

2018 - *Arlequina apagão de poder*, roteirizado pela Amanda Conner e Jimmy Palmiotti.

Aqui, quero chamar a atenção para um ponto importante, que é referente à diagramação dos quadrinhos, pois nestes boa parte da arte é produzida por quadrinistas do sexo masculino, uma vez que é rara inserção de mulheres quadrinistas nessas editoras. E isso pode ser uma das variantes que encontro, já que, por ser diagramado por homens, os quadrinhos podem sofrer influências de suas ideologias. Por isso, a necessidade de analisar tanto este fator como outros que podem surgir durante a análise, dado que

Os quadrinhos, como outras formas minoritárias, são vitais para diversificar nossas percepções de mundo. A melhor maneira de compreender a natureza de nosso ambiente é nos voltarmos a ele de tantos pontos de vista quanto possível – triangulando sua forma a partir de fora. (MCLOUD, 2006, p. 19)

Desse modo, fazer a análise de uma HQ demanda percorrer todos os caminhos possíveis para que se comprehenda tanto os pontos explícitos nelas, bem como, as variantes que podem surgir, justamente por causa das percepções que ocorrem quando se constrói uma análise a partir da imagem gráfica. Assim, para se verificar como as representações femininas são construídas nos quadrinhos da personagem Arlequina analisarei alguns aspectos estruturais que compõem os quadrinhos, sendo eles; as cores, requadros, entre outros aspectos.

Aqui também vale ressaltar o meu lugar nesta pesquisa, pois enquanto homem negro, cisgênero e cristão busco entender e compreender as lutas feministas para sua emancipação a partir da personagem Arlequina, tendo em vista que, mesmo sendo homem, as discussões sobre opressões e subalternidades me atravessam enquanto negro socialmente localizado, que também vivência opressões hegemônicas. Desta forma, nesta pesquisa discuto representatividade feminina nos quadrinhos da personagem Arlequina trazendo análises contundentes sobre empoderamento, pois como afirma Ribeiro (2019, p. 83) “falar a partir de lugares é também romper com essa lógica de que somente o subalterno pode falar”.

Como procedimento metodológico para analisar as representações da identidade feminina na personagem Arlequina escolhi mediante as minhas leituras das *graphic novels* aqui já mencionadas duas categorias marcantes que percorrem toda a narrativa gráfica e que estão sempre em evidência nos quadrinhos da Arlequina.

A primeira categoria escolhida como meio de demonstrar a representação feminina e seu empoderamento foi a violência, visto que, nos quadrinhos o seu uso é bem recorrente pela personagem, não no âmbito da subalternidade, mas na subversão desta, pois em determinados momentos da narrativa o uso dessa violência serve para marcar o seu lugar de não opressão em detrimento da figura masculina.

E a segunda categoria a ser analisada será sexualidades possíveis, já que, nos quadrinhos, a personagem não está contida somente no padrão heteronormativo, mas também explora a sua sexualidade com outras personagens femininas, sendo uma delas a Era Venenosa, com a qual em determinadas narrativas são presenciadas relações homoafetivas. Além disso, a personagem também intensifica seu amor pelos personagens do sexo masculino, sendo o principal o Coringa.

Desse modo, é mediante essas categorias que analiso as representações femininas identificadas na personagem Arlequina, que por mais que seja uma vilã não se pode negar o seu lugar representacional como mulher/feminino.

Com o intuito de facilitar a leitura e a compreensão da pesquisa, apresento a discussão abordada em cada capítulo. No primeiro capítulo, intitulado HQ's: mais que histórias quadrinhas, elas são práticas sociais, discuto a importância de perceber esse gênero não somente como um produto de entretenimento, mas como

um gênero discursivo, que por meio da linguagem realiza a prática social, bem como enfatizo o desdobramento em se analisar toda a estrutura deste gênero.

No segundo capítulo, denominado Identidade e representação nos quadrinhos da Arlequina, discuto as concepções de identidade, diferença e representação social, além de defender as representações sociais assumidas pela personagem Arlequina nos quadrinhos da DC Comics, marcando, assim, o seu empoderamento feminino e sua representatividade.

No terceiro capítulo, desenvolvo uma análise acerca das representações femininas assumidas pela personagem Arlequina. Em princípio, trago uma análise da série animada Batman, de 1992, dividida em três temporadas, sendo que selecionei dois episódios, Um Favor Para o Coringa (1 temporada, episódio 22) e Louco Por Amor (3 temporada, episódio 106). Com esses episódios, o objetivo é contextualizar o surgimento da personagem, bem como demonstrar as possíveis representações identitárias femininas assumidas pela personagem.

Diante dessa contextualização, prossigo investigando, nas *Graphic Novels*, Batman: Origens secretas (2016), Arlequina: se jogando na cidade (2017), Batman: Arlequina (2017) e Arlequina: apagão de poder (2018), as novas representações femininas no contexto na modernidade, além de enfatizar a importância que essas novas identidades têm na performatividade da personagem. Além disso, nas considerações finais reafirmo as identidades encontradas na personagem amparado nos teóricos que constam nas referências desta pesquisa.

1 HQ'S: HISTÓRIA EM QUADRINHOS E PRÁTICAS SOCIAIS

A produção imagética para muitos pode ser compreendida como um campo sem muita significação devido à não compreensão e importância dessa linguagem na construção sócio-histórica da sociedade. E nessa discussão encontra-se o gênero por mim escolhido, o qual muitas vezes tem sido visto como mera produção de entretenimento, sendo essa uma de suas funções, porém não a única.

Assim, partindo desse pressuposto, este capítulo tem como objetivo discutir os quadrinhos como gênero discursivo que permeia as práticas sociais. Para isso, faz-se necessário discorrer sobre algumas concepções da linguística aplicada e dos estudos sociais que nortearão a discussão deste capítulo, cuja finalidade é demonstrar o porquê considerar os quadrinhos como gênero discursivo pelo qual agimos e interagimos com o social.

1.1 A linguagem como prática social

Os seres humanos no uso efetivo da linguagem se apropriam de mecanismos que possam auxiliar no seu processo de interação e construção como ser social. E é nessa perspectiva que as práticas sociais vão se realizando, as quais se dão por meio da linguagem. Logo, pensar a linguagem é pensá-la como prática social (FAIRCLOUGH, 2001), já que possibilita uma representação do mundo real (RAJAGOPALAN, 2003).

A respeito disso, Meurer (2011) salienta que essas práticas sociais são atividades realizadas diariamente nos mais diversos ambientes, e que possuem uma relação direta com a vida social, posto que

As práticas sociais são atividades habituais que as pessoas realizam ao conduzir a vida social nos mais variados contextos. [...], as práticas sociais são os modos habituais, ligados a perspectivas temporais e espaciais para agir em conjunto no mundo. (MEURER, 2011, p. 181)

Assim, defino a partir das minhas leituras, prática social como modo de agir e interagir no mundo por meio do discurso, já que é por meio da linguagem que representamos a nós e o outro, situando seu lugar no mundo.

Nas práticas sociais, a linguagem se manifesta como discurso: como parte irredutível das maneiras como agimos e interagimos, representamos e

identificamos a nós mesmos, aos outros e a aspectos do mundo por meio da linguagem. (RAMALHO; RESENDE, 2011, p. 15)

Dessa forma, é mediante a interação do indivíduo com as estruturas sociais que são formuladas as regras e os mecanismos de atuação da linguagem, pois a linguagem como uma ação social não pode ser concebida sem suas práticas, porque são nelas que o sujeito constrói sua interação com o mundo, como afirma Meurer (2011)

É nas práticas sociais que acontece a conexão entre a ação individual (incluindo as prescrições de papéis identitários) e as estruturas sociais, mais abstratas, em forma de regras e recursos. Em outras palavras, é essencial focalizar as práticas porque é nelas que se torna viva a ligação entre indivíduos e sociedade. Sem práticas sociais não há sociedade e, na ausência de práticas, os indivíduos não podem se constituir como agentes sociais. (MEURER, 2011, p. 181-182)

Ainda retomando a concepção de prática social, Fairclough (2001) aborda que essas práticas são moldadas por estruturas sociais, que envolvem a ação e interação, as relações pessoais, crenças e valores e recursos materiais. Desse modo, os quadrinhos se inserem na prática social quando é realizada a leitura, em que o leitor aciona seus conhecimentos de mundo, sua forma de representar e identificar os sujeitos, abarcando as construções sócio-histórica existentes.

Para tanto, além de se pensar e conceituar a prática social, é preciso também abordar sobre a linguagem, já que anteriormente a mencionei como prática social. Sendo assim, considero-a como prática social devido à sua indissociabilidade com a construção sócio-histórica do sujeito, já que:

A linguagem ocupa lugar central na vida humana; afinal, é ela que nos permite a simbolização do real, uma vez que viabiliza a formação de conceitos, a abstração e a organização cognitiva das representações do mundo extramental. A linguagem permite-nos, ainda e fundamentalmente, a interação social, condição para a vida em sociedade. (RODRIGUES, 2011, p. 13)

Com isso, percebo que a linguagem não cumpre somente a função comunicativa entre os indivíduos, mas também constrói, (re)modela e representa a vida social. Além disso, a linguagem na sua realização surge norteada pelas construções sociais, pois é impossível separar a linguagem do social, e os sujeitos que utilizam a linguagem se constroem socialmente por meio dela.

É essa linguagem socialmente construída e imbricada na formação do sujeito que encontro nas produções quadrinizada. Uma linguagem carregada de sentidos e discursos, que se emoldam com base no contexto sócio-histórico em que se encontra inserida, já que as histórias em quadrinhos carregam nas suas produções narrativas fatos socialmente construídos pelos sujeitos.

1.2 Gêneros discursivos e quadrinhos

A linguagem na sua concretude como prática social se dá por meio dos diversos tipos de gêneros discursivos, entre os quais se encontra o gênero histórias em quadrinhos. É claro que aqui estou destacando somente um gênero entre os mais diversos que existem, em suas mais variadas formas, como nos afirma Bakhtin (2003):

A riqueza e a diversidade dos gêneros do discurso são infinitas por que são inesgotáveis as possibilidades da multiforme atividade humana e porque em cada campo dessa atividade é integral o repertório de gêneros do discurso, que cresce e se diferencia à medida que se desenvolve e se complexifica um determinado campo (BAKHTIN, 2003, p. 262)

Dessa forma, é perceptível que os gêneros discursivos não são estabelecidos em uma estrutura padrão para todos, pois a depender do uso da linguagem, novas estruturas discursivas serão concretizadas em outros tipos de gêneros, uma vez que pensar o gênero com formas fixas é o mesmo que neutralizar a realização de sua prática social. Nesse caso, os quadrinhos, objeto aqui de análise, possuem estruturas que lhes são próprias e que nenhum outro gênero vai comportar, porém não são fixas, como afirma Marcuschi (2011):

O gênero é essencialmente flexível e variável, tal como seu componente crucial, a linguagem. Pois, assim como a língua varia, também os gêneros variam, adaptam-se, renovam-se e multiplicam-se. Em suma, hoje, a tendência é observar os gêneros pelo seu lado dinâmico, processual, social, interativo, cognitivo, evitando a classificação e a postura estruturais. (MARCUSCHI, 2011, p. 19)

É essa multiplicidade e dinamicidade abordada por Marcuschi que encontro nos quadrinhos, pois ele não é um gênero estanque que serve simplesmente para divertimento de um determinado público, mas é um gênero que a todo instante se reinventa e que promove uma interação social ao mesmo tempo em que se constrói socialmente por meio das linguagens ali abordadas.

Nessa perspectiva, o gênero efetiva por meio do discurso modos de agir e interagir no contexto sócio-histórico, uma vez que ele não age isolado do contexto social, nem dos sujeitos que deles se apropriam, assim como a língua também não o faz. Pois como afirma Marchuschi (2011), o discurso não se constitui de um isolamento, mas de uma interação coletiva com a atividade humana, os quais se concretizam nos mais variados tipos de textos, dado que

Todas as nossas manifestações verbais mediante a língua se dão como textos e não como elementos linguísticos isolados. Esses textos são enunciados no plano das ações sociais situadas e históricas. [...] O enunciado ou discurso não é um ato isolado e solitário[...]. o discurso diz respeito aos usos coletivos da língua que são sempre institucionalizados, isto é, legitimados por alguma instância da atividade humana socialmente organizada. (MARCHUSCHI, 2011, p. 20)

Para tanto, vale ressaltar aqui também uma das discussões de Bakhtin (2003) sobre os gêneros discursivos. Segundo o autor, eles se dividem em duas categorias, sendo elas: os gêneros primários que são exemplificados pelo uso recorrente da oralidade, como um diálogo entre amigos, uma ligação telefônica, entre outros, e os gêneros secundários, aqueles que comportam uma maior complexidade e densidade no seu processo de realização, já que estes ampliam a discursividade dos primários, como afirma Ramos (2016)

O que caracteriza os gêneros primários seria o fato de serem produzidos em situações espontâneas de comunicação. Os vários modos de produção do diálogo oral, por exemplo. Os gêneros secundários surgiram a partir dos primários. Apareceriam no que Bakhtin chamou de forma de comunicação mais complexa e evoluída, manifestada numa (re)criação dos gêneros primários nos secundários, o que fica mais nítido na língua escrita. (RAMOS, 2016, p. 31)

Ainda, abordando sobre os gêneros discursivos, chamo a atenção para os mais variados gêneros discursivos que se ramificam dos quadrinhos, sendo que muita das vezes nomeamos tudo como quadrinhos, e nos esquecemos que esses gêneros possuem especificidades devido às mais variadas formas visuais que vai corporificando em sua estruturação, pois, na realização discursiva, os quadrinhos ampliam o seu modo de se realizar, incorporando novos elementos discursivos à sua estrutura, já que:

As histórias em quadrinhos compõem um campo maior, [...], que agrupa elementos comuns aos diferentes gêneros quadrinísticos, como o uso de uma linguagem própria, com elementos visuais e verbais escritos, e a tendência à presença de sequências textuais narrativas. (RAMOS, 2016, p. 29)

Dessa forma, saliento a importância de se conhecer outros gêneros que se derivam/compõem do gênero história em quadrinhos, uma vez que as características compostionais podem ser as mesmas ou modificadas a depender da intencionalidade do quadrinista, além de cumprirem diferentes funcionalidades discursivas. No entanto, as práticas sociais entre elas serão as mesmas, já que os sujeitos se constroem no processo de interação social. Como nos diz Ramos (2016, p.38):

História em quadrinhos, então, o grande rótulo que une todas essas características e engloba uma diversidade de gêneros autônomos, constituídos e nomeados de diferentes maneiras, que utilizam a linguagem dos quadrinhos para compor um texto tendencialmente narrativo, dentro de um contexto sociocognitivamente construído numa situação de interação. (RAMOS, 2016, p. 38)

Destaco, ainda, alguns gêneros que se originam das histórias em quadrinhos para uma melhor compreensão do que foi dito até aqui, bem como para que se perceba o quanto esse gênero é mutável e rompe com a visão de que todo gênero que envolve balões, requadros entre outras categorias quadrinísticas são especificamente histórias em quadrinhos. Assim, saliento que, no Quadro 1, as questões aqui abordadas são baseadas em Eisner (1999), Magalhães (1993), Mendo (2008), Ramos (2011) e Ramos e Vergueiro (2009).

Quadro 1: Tipos de história em quadrinhos

Tiras: produção pequena com no máximo quatro quadrados que podem apresentar ou não personagens fixos, e são humorísticas. Como afirma Ramos (2011, p. 41): “gênero marcado por enunciados tendencialmente curtos, com personagens fixos ou não e com a presença de um desfecho inesperado, fonte do humor.”
Charge: produção humorística, que por meio do humor realiza uma crítica social. Normalmente utilizam-se da linguagem verbal e não verbal em suas produções e são publicadas em jornais. Para Ramos (20019, p. 193), “charge é um texto de humor que dialoga especificamente com fatos do noticiário ”.
Cartum: produção quadrinística que aborda alguma situação do cotidiano. Na maioria das vezes essas produções não fazem uso do texto escrito, e são humorísticas. Como afirma Ramos (2009, p. 192): “cartum é um desenho humorístico – com ou sem parte verbal escrita – que brinca com alguma

<p>situação do cotidiano.”</p> <p>Fanzine: publicação independente que não possui um padrão estrutural fixo, podendo ser produzido com desenhos ou recortes de revistas ou jornais. Suas produções sempre estão atreladas a temáticas sociais. Como afirma Magalhães (1993, p. 09): “O Fanzine é uma publicação alternativa e amadora, geralmente de pequena tiragem e impressa artesanalmente.”</p> <p>Grafic Novels: narrativas gráficas “longas e completas publicadas em livros de capas dura ou cartonada e dirige-se ao público adulto”. (XAVIER, 2018, p. 09)</p> <p>Quadrinhos eletrônicos: são quadrinhos produzidos no universo virtual, onde se mesclam as estruturas dos quadrinhos com as ferramentas digitais, ampliando o seu campo de produção. Elas também são chamadas de HQtrônicas (MENDO, 2008, p. 88).</p>

Fonte: elaborado pelo autor.

Esclareço, no entanto, que não me aprofundarei, nos gêneros aqui supracitados, fazendo uma análise comparativa entre eles, porque esse não é o intuito deste capítulo, mas quero aqui demonstrar o quanto existe uma diversificação de gêneros que se desenvolveram a partir das histórias em quadrinhos, visto que, conforme Vergueiro (2009)

Há diferentes pontos de vistas sobre quais seriam os gêneros ligados às histórias em quadrinhos. Todos são igualmente válidos e dependem muito do interesse de quem os pesquisa ou da afinidade teórica do autor. Defendemos em outras oportunidades (Ramos, 2007, 2009) que existe um campo maior, um hipergênero, que engloba as diferentes produções dos quadrinhos, cada uma constituindo um gênero autônomo, produzido em diferentes formatos e suportes, porém unido pelo uso da mesma linguagem e pelo predomínio dos elementos narrativos. (VERGUEIRO, 2009, p. 192)

Desse modo, embora exista uma simplificação do gênero história em quadrinhos, muitas vezes, por leitores e até alguns teóricos, não atentando para a diversidade, corroboro com Vergueiro (2009), quando defende que é preciso conhecer essa multiplicidade de gêneros que se originam dos quadrinhos, pois, mesmo se utilizando da linguagem gráfica, existem modos de diferenciá-los, seja pela estrutura narrativa, seja pela formatação gráfica. Por exemplo, Charge e cartum, geralmente, são confundidos, no nível temático, pelo tom humorístico, apesar de que, no nível estrutural, as diferenças são determinantes para colocá-los em categorias distintas. Se, na charge, o leitor se depara com as linguagens verbal e não-verbal para a construção de sentido da narrativa do cotidiano político; no

cartum, apenas o conteúdo imagético é suficiente para descrever denúncias, críticas a determinado fato social. E, por isso, como enfatiza Ramos (2016)

Histórias em quadrinhos (charges, cartuns, quadrinhos de terror, de super-heróis, infantis, de faroeste etc.) compartilham a tendência de serem textos com sequências narrativas, que mesclam elementos verbais escritos e visuais e que se valem de uma linguagem com códigos próprios, a dos quadrinhos. Essas marcas compartilhadas criam no leitor a expectativa de que sejam, de fato, quadrinhos, embora cada gênero específico se singularize em relação ao outro. (RAMOS, 2016, p. 40)

Assim, destaco o quanto é importante se pensar a partir de agora o gênero história em quadrinhos, não como um gênero isolado, mas um gênero que está presente em múltiplas práticas sociais, e isso é possível mediante os elementos que compõem as narrativas gráficas, pois cada elemento composicional cumpre o seu papel social de informação ao leitor. Com isso, mostrarei na seção posterior os elementos composticionais como parte discursiva que permeiam as práticas sociais na narrativa gráfica.

1.3 Histórias em quadrinhos: seus elementos composticionais nas práticas sociais

A prática social realizável pela narrativa gráfica (os quadrinhos) tem sido amplamente incorporada nas mais diversas discussões sociais. Desde uma simples abordagem do dia a dia, a um registro mais elaborado com temáticas políticas, culturais e ideológicas registradas pelo quadrinista em um roteiro no qual se mesclam texto verbal e visual.

Para falar das histórias em quadrinhos na participação da prática social, considero necessário se fazer conhecido o conceito abordado por alguns teóricos, sendo eles Mccloud (1995, 2006), Eisner (1999), Cagnin (1975), os quais tenho um apreço pela vasta experiência com o gênero em estudo, bem como pelas contribuições e militância que eles exerceram e/ou exercem para que os quadrinhos saíam do lugar de marginalização, posto que

Ainda que relegados a uma condição minoritária, os quadrinhos oferecem um inestimável portal através do qual podemos ver nosso mundo. [...] os quadrinhos, como outras formas minoritárias, são vitais para diversificar nossas percepções do mundo. (MCLOUD, 2006, p. 19)

Dessa forma, a partir de agora abordarei as concepções de histórias em quadrinhos baseado em três teóricos, os quais trazem em suas teorias conceitos primordiais para esta discussão, além de discutir a importância que exercem nas produções acadêmicas. Assim, partindo desse pressuposto, Eisner (1999) traz a concepção de histórias em quadrinhos como “Arte sequencial”, enquanto Mccloud (1995, p. 09) a define como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada”, ou seja, uma sobreposição de imagens numa sequência linear.

Já Cagnin (1975) considera como sistema narrativo formado por dois códigos de signos gráficos: o imagético e o escrito. É claro que corrobora as definições desses teóricos, pois, analisando essas concepções, as construções dos quadrinhos estão pautadas numa relação mútua entre o verbal e o imagético. Aqui quero ressaltar que, por mais que os quadrinhos se utilizem expressivamente da linguagem verbal e não verbal, essas linguagens são postas de modo sequenciado na narrativa gráfica, isso não os torna um gênero obrigatoriamente estático.

Classificar os quadrinhos como forma estática, seja no campo físico ou da abstração, inviabiliza os aspectos estruturais que permeiam a sua criação, pois é preciso pensar os quadrinhos para além do texto verbal e não verbal, já que ao se produzirem histórias em quadrinhos outros aspectos estruturais estão enraizados na sua performatividade, como afirma Jardim & Oliveira (2018, p. 124):

As definições muitas das vezes tendem a ter uma abordagem essencialista por meio de uma fórmula sintética que não consegue englobar os mecanismos que se articulam de forma variada de uma HQ para outra[...]. Os quadrinhos são uma elaboração sofisticada em constituição, e necessitam de uma teoria que valorize todas as suas potencialidades sem deixar de lado características que não estão presentes em todas as HQ's.

É com base nesta citação que reafirmo a transversalidade existente nos quadrinhos que precisa ser explorada nas pesquisas com esta narrativa gráfica. Aqui não quero menosprezar as estruturas verbais e não verbais presentes nos quadrinhos, mas quero enfatizar que as análises e leituras desse gênero devem ser feitas para além dessa estrutura, pois como abordei no início deste capítulo, os quadrinhos constituem um modo pelo qual o discurso realiza a prática social, logo, não podemos priorizar somente os aspectos concretizados nos gêneros, mas também aqueles que os constituem sócio-historicamente. Assim,

Os quadrinhos, tal como toda prática cultural, devem ser discutidos como uma atividade social que, construída socialmente – e com práticas de olhar e de consumo historicamente localizadas –, termina também por problematizar ativamente o seu tempo de forma original e heterogênea. (GOMES, 2014, p. 19)

Daí a minha inquietude em abordar os quadrinhos como um gênero por meio do qual o discurso idealiza a prática social, pois este gênero não se constitui isoladamente em um contexto social, mas coexiste por meio dele, abordando em suas narrativas gráficas significações do nosso mundo real, as quais muitas vezes não são levadas em consideração na sua formação estrutural, já que “trabalhar com a linguagem é necessariamente intervir na realidade social da qual ela faz parte. Linguagem é, em outras palavras, uma prática social”. (RAJAGOPALAN, 2003, p. 126)

Ainda abordando sobre os quadrinhos como narrativa gráfica transversal, Mccloud (2006) traz uma abordagem que dialoga muito com a nomenclatura que tomei aqui para os quadrinhos, pois segundo o autor os quadrinhos não podem ser vistos somente por um campo óptico, mas por diversos. Um bom exemplo disso é que se faço o registro por meio de uma fotografia de algo do cotidiano e dou para uma pessoa observar a imagem, ela não irá visualizar somente por um campo significativo, mas por diversos. E é essa mesma vertente que vejo nos quadrinhos, pois

A melhor maneira de compreender a natureza de nosso ambiente é nos voltarmos a ele de tantos pontos de vistas quanto possível – triangulando sua forma a partir de fora. Para serem uma parte desse processo, os quadrinhos precisam recorrer a necessidades e desejos básicos do homem – oferecendo uma visão de mundo a qual valha a pena nos voltar. (MCLOUD, 2006, p. 19)

Pensando nessa triangulação abordada por Mccloud (2006), da qual a Linguística Aplicada também faz uso, os quadrinhos têm muito a contribuir para os estudos da linguagem.

É claro que almejo um foco maior no visual, pois quando se realiza uma pesquisa com quadrinhos seu maior foco de análise é sempre a parte verbal, e o pesquisador acaba se esquecendo que nesse processo de triangulação vários aspectos estruturais estão envolvidos, e isso às vezes muito me questiona, como afirma Novaes (2012)

Os quadrinhos não são simplesmente histórias coloridas feitas para entretenimento, pois estão carregadas de signos que vão desde a forma do desenho, até a forma expressiva das cores possibilitando a prática de várias interpretações, já que, a maioria das Histórias em Quadrinhos utiliza-se da linguagem não verbal que exigirá do leitor uma interpretação mais detalhada da imagem, porquanto RESENDE (1997, p. 263) afirma que “na arte dos quadrinhos, a palavra não exerce função primordial. Ela não é imprescindível à estrutura do discurso, já que a comunicação se amplia através da linguagem que se constrói numa direção semiológica.” Ou seja, nos quadrinhos a sua primordial fonte de leitura é a imagem, que nos possibilitam diversos ângulos de interpretações, pois mesmo com a utilização da linguagem verbal em determinadas histórias, a sua forma de leitura permanece sendo a representação imagética. (NOVAES, 2012, p. 09)

Dessa forma, no campo composicional dos quadrinhos, os vários elementos que compõem a estrutura são formas de linguagem, as quais Eisner (1999) define como aplicação disciplinada que resultará na arte sequencial, proporcionando a construção significativa da narrativa. Isso se deve ao fato de que cada elemento utilizado pelo quadrinista tem uma finalidade na construção de uma HQ, assim como na linguagem verbal cada classe gramatical exerce uma funcionalidade no período oracional.

Os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar ideias similares, toram-se uma linguagem – uma forma literária, se quiserem, e é essa aplicação disciplinada que cria a [...] Arte Sequencial (EISNER, 1999, p. 08)

Daí a minha inquietude em demonstrar a importância que esses elementos têm tanto na construção dos quadrinhos, como na realização da prática social. Isso porque o quadrinista no processo criativo necessita selecionar, organizar e estruturar os elementos imagéticos, quadro, balões, linhas cinéticas etc., e elementos verbais para produzir o significado nos quadrinhos, além de tecer uma ação acerca do mundo, na representação de si e dos sujeitos.

1.3.1 Cada quadrinho no seu requadro

Feito este delineamento do que são histórias em quadrinhos, e a sua utilização para além do verbal, abordarei inicialmente alguns aspectos estruturais dos quadrinhos, os quais utilizarei como método de análise das HQ's. Além disso,

pretendo aqui também demonstrar como eles atuam na execução das práticas sociais, já que esse é o posicionamento que tomo neste capítulo.

Primeiramente, discuto sobre uma das estruturas dos quadrinhos sendo ela o requadro, mas antes de abordar sobre a sua funcionalidade nos quadrinhos, faz-se necessário compreender o que é o requadro. De antemão, o requadro é uma borda simétrica utilizada pelo quadrinista como mecanismo de captura da atenção do leitor para a narrativa.

Isso se deve ao fato de que no ato de abertura de uma revista em quadrinhos para a realização da leitura, o campo visual do leitor perpassa pelos diversos quadrinhos existentes na narrativa, porém com a utilização do requadro o quadrinista cria um mecanismo de controle do desvio do campo visual do leitor, já que segundo Eisner (1999, p. 40) “Na arte sequencial, o artista tem, desde o início, de prender a atenção do leitor e editar a sequência que ele seguirá na narrativa.”

Mas essa não é a única finalidade exercida pelo requadro, pois essa delimitação feita nas páginas dos quadrinhos serve para que a narrativa tenha uma sequência cronológica adequada. Além disso, saliento outro aspecto identificado por mim para a forma do requadro, que é considerá-lo também como uma forma de pontuação da narrativa, uma vez que a separação entre os quadrinhos pode dar essa possibilidade de leitura. Observe a figura a seguir:

Figura 5 - O requadro nos quadrinhos



Fonte: DINI, Paul. Batman: Arlequina, 2017, p. 15

Veja que, na imagem do requadro, nos contornos do quadrinho, não existe nenhum sinal de pontuação – vírgula ou ponto – entre um quadro e outro, contudo, o leitor saberá onde inicia e termina a narrativa. Logo, os espaços contidos entre um requadro e outro exercem uma função delimitadora. Observe que, no primeiro quadrinho, há uma cena de destruição sendo apresentada, tanto na descrição imagética como na fala “Achei uma das vans de serviço que estava menos danificada e fui até a cidade”. Após a leitura dos dois campos da linguagem: verbal e não verbal é realizada uma pausa para que se dê a sequência da narrativa, de modo semelhante ocorre com os requadros subsequentes.

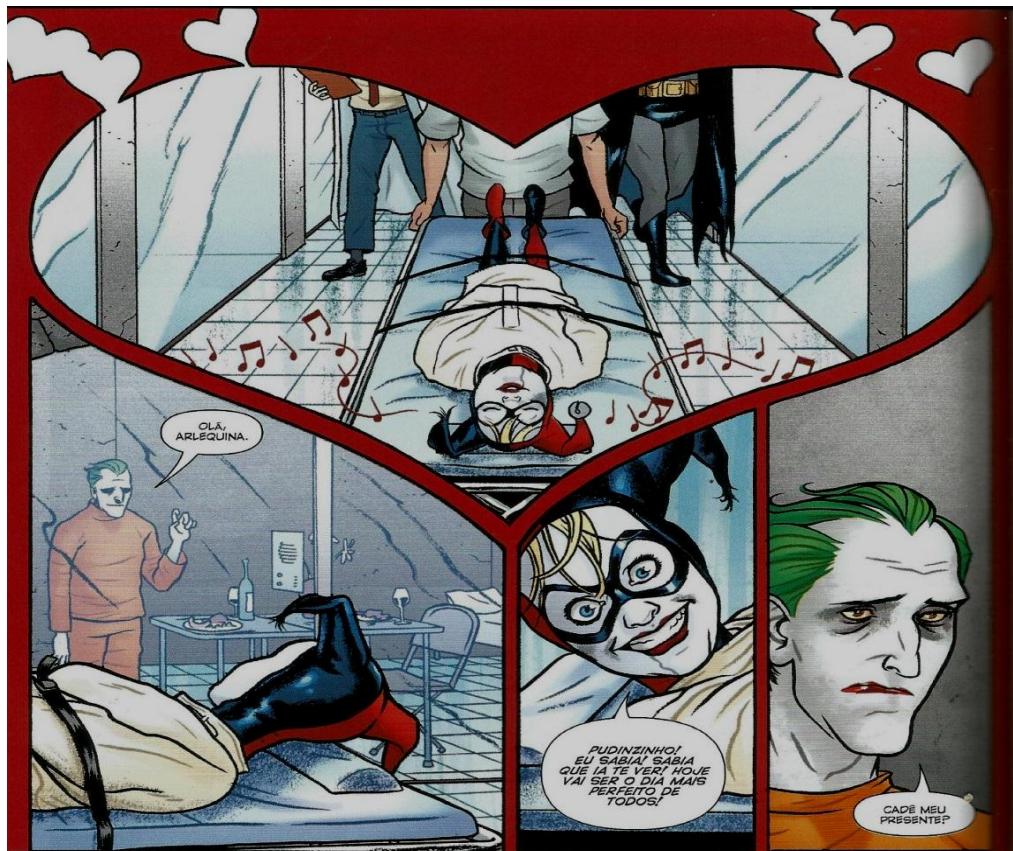
Sobre a perspectiva do requadro nas narrativas gráficas Eisner (1999, p. 28), ressalta que:

A imposição das imagens dentro do requadro dos quadrinhos atua como um catalisador. A fusão de símbolos, imagens e balões faz o enunciado. [...] O ato de colocar a ação em quadrinho separa as cenas e os atos como uma pontuação. Uma vez estabelecido e disposto na sequência, o quadrinho torna-se o critério por meio do qual se julga a ilusão de tempo.

Assim, baseado na afirmação abordada por Eisner (1999), o requadro não possui a finalidade de somente conter a imagem no campo visual, ela serve também como demarcação de pontualidade na narrativa. Isso se deve ao fato de que em um texto imagético não é cabível usar regras de pontuação da linguagem verbal para separar os quadrinhos, logo quem o faz é o próprio requadro.

Um outro aspecto que encontro no requadro são as várias formas que eles assumem na construção da narrativa quadrinizada, não existindo um modelo específico. No entanto, saliento que alguns quadrinistas preferem utilizar modelos geométricos como o quadrado, retângulo, enquanto outros preferem usufruir das mais variadas formas, exercem a função comunicativa de anunciar ao leitor a intenção que se pretende passar com aquele formato do requadro. Observe a figura a seguir:

Figura 6 - Formas de requadro



Fonte: DINI, Paul. Batman: Arlequina, 2017, p. 140.

Nesta sequência narrativa, para enfatizar a paixão desenfreada que a personagem Arlequina tem pelo Coringa, o quadrinista utilizou-se do requadro no formato de coração como meio de reforçar a abordagem realizada pelo texto verbal

e visual. Com isso, é perceptível que o requadro também pode ser utilizado como mecanismo expressivo na narrativa dos quadrinhos. Como afirma Eisner (1999, p. 44), “Além da sua função principal de moldura dentro da qual se colocam objetos e ações, o requadro do quadrinho em si pode ser usado como parte da linguagem “não verbal” da arte sequencial.” Ainda dialogando com Eisner (1999, p. 46), o formato enquanto elemento composicional da história:

[...] pode expressar algo sobre a dimensão do som e do clima emocional em que ocorre a ação, assim, como contribuir para a atmosfera da página como um todo. O propósito do requadro não é tanto estabelecer um palco, mas antes aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa. (EISNER, 1999, p. 46)

Ressalto, ainda, que essas formas do requadro não são fixas, a depender da intenção comunicativa que o quadrinista queira executar na narrativa, ele pode modificar o formato do requadro. Além disso, o quadrinista pode optar por não utilizar o formato do requadro, porém a sua funcionalidade não será perdida, pois a não utilização do requadro demonstra que o espaço da narrativa é ilimitado.

Com isso, corroboro o posicionamento de Eisner (1999) no que tange às múltiplas significações que a utilização ou não do requadro pode trazer para a narrativa. A seguir demonstro mais uma forma de requadro com contorno e uma sequência narrativa sem o requadro para uma melhor compreensão do que está sendo exposto aqui.

Figura 7- O requadro na ação



Fonte: DINI, Paul. Batman: Arlequina, 2017, p. 134

Na figura de número 7, o quadrinista utilizou o requadro no formato não linear, perceptível no primeiro requadro em que a Arlequina faz o disparo da bala. Esse formato do requadro cumpre a funcionalidade de criar o percurso percorrido pela bala até atingir seu alvo. Ademais, no segundo requadro, o mesmo formato foi ampliado para demarcar o momento da explosão que ocorre logo após a bala atingir seu alvo, sendo este o carro da polícia. Com isso, ressalto que este formato foi utilizado para mostrar um momento de ação na narrativa gráfica.

Na figura de nº 8, o quadrinista não utilizou o requadro contornando a imagem, mas fez o uso da imagem amplificada com o intuito de expressar uma ação infinita, que é o que ocorre nesta cena em que a personagem Arlequina se joga de um despenhadeiro, desejando feliz dia dos namorados ao Coringa, ou seja, mostrando que a ação é contínua. Vale lembrar que essa atitude tomada pela personagem é o meio que ela encontrou para demonstrar seu louco amor pelo Coringa, bem como também demonstrar um momento de liberdade das ações convencionais realizadas entre namorados neste dia comemorativo.

Figura 8 - Requadro ampliado



Fonte: DINI, Paul. Batman: Arlequina, 2017, p. 124

Após ter discutido o formato dos requadros e sua intencionalidade na composição dos quadrinhos, abordo um outro elemento que se encontra contido pelo requadro, o enquadramento, que segundo Vergueiro (2010) tem a funcionalidade de destacar uma ação na narrativa, intensificar uma emoção expressa no quadrinho, bem como determinar a marcação de tempo.

Como isso ocorre nos quadrinhos? A resposta é muito simples. Tomarei como exemplo a fotografia. Quando estamos em determinado ambiente e queremos registrar algum objeto pertencente àquele lugar, procuramos o melhor enquadramento e/ou ângulo para que a fotografia ganhe destaque.

O mesmo ocorre com os quadrinhos, pois quando o quadrinista quer destacar uma passagem da narrativa, usa umas das formas de enquadramento para que a ação expressa na narrativa obtenha êxito. Como afirma Vergueiro (2010, p. 40), “nos quadrinhos, os enquadramentos ou planos representam a forma como uma determinada imagem foi representada, limitada na altura e largura, da mesma forma como ocorre na pintura, na fotografia e no cinema”.

Desse modo, partindo do pressuposto estabelecido por autores como Duarte e Silva (2011), Vergueiro (2010) e Eisner (1999), os quais designam enquadramento como a captura de cena realizada pelo quadrinista, e por ainda fazer sua interrelação com a fotografia e o cinema, demonstrando como a prática social dos quadrinhos perpassa por construções sócio-históricas do sujeito, apresento a seguir algumas formas de planos (enquadramento), assim nomenclaturados pelos teóricos e corroborados por mim.

O primeiro tipo de enquadramento a ser abordado é o plano geral, que consiste na amplitude da imagem gráfica, ou seja, neste plano a intencionalidade do quadrinista é demonstrar um campo de visão maior expresso pela narrativa, podendo envolver figuras humanas e cenários em que estão envolvidos (VERGUEIRO, 2010). A seguir retrato uma representação do plano geral.

Figura 9- Plano Geral



Fonte: CONNER, Amanda. Arlequina: apagão de poder, 2018.

Nesta figura, o plano geral foi utilizado pela quadrinista para dar uma maior intensificação ao sofrimento da personagem Arlequina, pois nesta cena o Coringa a havia abandonado. E ao demonstrar esse momento de sofrimento, a artista quis ampliar a visão do leitor para o fato ocorrido, daí a escolha do plano geral. Observe que não só a personagem principal faz parte deste enquadramento, mas o ambiente da cidade urbana num dia chuvoso, bem como outras representações humanas.

O segundo plano é o americano, que é um formato de requadro utilizado pelo quadrinista para demarcar uma conversação entre os personagens da narrativa, em que os personagens são grafados dos joelhos até a parte superior à sua cabeça.

Figura 10- Plano Americano



Fonte: DINI, Paul. Batman: Arlequina, 2017, p. 18

Observe que nesta figura a utilização do plano americano foi necessária para demonstrar um momento de conversação entre o Coringa e um grupo de bandidos, em que o personagem Coringa tinha uma negociação criminosa. Veja que no momento da ação do grupo contra o Coringa todos foram estruturados do joelho até a parte superior à cabeça. O mesmo ocorre com a cena posterior em que a Arlequina chega para ajudar o Coringa. O requadro faz a captura da cena do joelho à parte superior sendo complementada com as falas dos personagens. De acordo com Vergueiro (2010, p.42), o plano americano:

[...] retrata os personagens a partir da altura dos joelhos, baseando-se na ideia de que, em uma conversação normal, nossa percepção da pessoa com quem se está falando se dilui a partir desse ponto da anatomia humana.

O terceiro plano é o *close-up*, utilizado para realçar determinado elemento ou expressão do personagem em ação, bem como para intencionar o leitor na sua construção mental da imagem por um todo, já que segundo (Eisner, 1999, p. 42) “close-up - espera-se que o leitor suponha a existência da figura inteira deduzindo a postura e os detalhes a partir da memória e da sua experiência”.

Figura 11- Plano Clouse-Up



Fonte: CONNER, Amanda. Arlequina: apagão de poder, 2018.

Nesta sequência narrativa em que aparece em cena o Batman, juntamente com a Arlequina, a ação *close-up* foi utilizada quando a Arlequina abaixa a calça do Batman e ela percebe que ele está usando uma cueca com a sua imagem estampada. A ênfase dada nesta cena traz comicidade à narrativa ao mesmo tempo que instiga o leitor a recorrer a seu conhecimento de mundo e montar o restante da imagem que posteriormente foi expressa pelo quadrinista.

Um outro ponto que merece destaque referente ao enquadramento é a marcação do tempo, pois este é realizável por meio da arte gráfica contida no requadro. Assim, quem faz a marcação do tempo é o imagético e não o contorno do quadrinho. Como afirma, Eisner (1999, p. 28), “o ato de enquadrar ou emoldurar a

ação não só define seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento. Na verdade, ele comunica o tempo”.

Ressalto isso porque muitas vezes a noção do tempo da narrativa é atribuída a outros elementos estruturantes dos quadrinhos, não que eles não cumpram essa funcionalidade, porém a delimitação crucial do tempo quem o faz é o enquadramento exercido pela imagem em si.

Segundo Franco (2011, p. 109),

O enquadramento é o responsável por emoldurar o tempo nos quadrinhos, mas, além disso, ainda é o elemento visual que mais fortemente caracteriza os quadrinhos. De certa forma a própria página já se constitui o primeiro enquadramento da história em quadrinhos, e – como no caso da tela para a pintura – representa uma delimitação esquemática bidimensional do espaço infinito do mundo real.

É claro que a representação do tempo nos quadrinhos se dá de diversas maneiras, a sua construção dependerá da intencionalidade do quadrinista, uma vez que este pode usar desde os diversos formatos dos quadrinhos às mais diversas construções imagéticas para retratar a noção de tempo. De acordo com Eisner (1999, p. 38),

Tal como o uso de quadrinhos para expressar a passagem do tempo, o enquadramento de imagens que se movem através do espaço realiza a contenção de pensamentos, ideias, ações, lugar ou locação. Com isso, o quadrinho tenta lidar com os elementos mais amplos do diálogo: a capacidade decodificadora cognitiva e perceptiva, assim como o visual. O artista, para ser bem-sucedido nesse nível não verbal, deve levar em consideração a comunhão da experiência humana e o fenômeno da percepção que temos dela, que parece consistir em quadrinhos ou episódios. (EISNER, 1999, p. 38)

Assim, a análise do enquadramento é essencial para que a construção de sentido seja de êxito na narrativa gráfica, já que, como mencionei, e aqui volto a reafirmar, o visual tem muito a contribuir para o entendimento da construção dos quadrinhos. E já que estou abordando o tempo nos quadrinhos, exemplifico com uma das primeiras práticas sociais da humanidade, que foi a marcação do tempo pela posição do sol, que posteriormente, mediante a evolução da sociedade, foi substituída pelo relógio.

Trazendo essa releitura de mundo para os quadrinhos, o quadrinista se utiliza da imagem contida no quadro para realizar essa marcação de tempo, uma vez que no quadrinho essa construção do tempo se dá tanto pela intencionalidade do

quadrinista na disposição dos recursos iconográficos, quanto pela percepção do leitor. Observe a figura a seguir:

Figura 12 - Marcação de tempo



Fonte: DINI, Paul. Batman: Arlequina, 2017, p. 16

Na figura nº 12, o quadrinista preocupou-se em retratar o momento em que a Arlequina está em busca de um figurino que combine com a sua personalidade. Observe que no primeiro requadro a personagem sai correndo demarcando a ideia de busca desesperada pelo seu amante, o Coringa. Para tanto, no requadro posterior, a cena já se passa numa loja de vestuário. Nela o tempo está sendo expresso pelas imagens contidas nos requadros, logo não temos textos escritos demarcando essa cronologia, e sim o imagético.

Por fim, no último requadro temos três representações da Arlequina na escolha do seu figurino, e nesta mesma cronologia nota-se a marcação do tempo

presente sendo transcorrido na narrativa, mas isso só é perceptível devido ao jogo de imagens acionado pelo quadrinista para levar o leitor a construir esse sentido. Pois segundo Franco (2011), o quadrinho, que é o próprio quadro, ele não tem a função somente de preencher a HQ, mas também de exercer a marca temporal, a qual é possível mediante as convenções representacionais dos quadros para a marcação do tempo, visto que

Nas HQs, o quadrinho, além de ocupar um espaço, também representa o espaço físico da narrativa e tem a função de definir o tempo transcorrido. Isso acontece devido há algumas convenções adotadas para a sua leitura que levam um quadrinho maior a representar também um maior período transcorrido. Desse modo podemos concluir que o tempo é, de certa forma, “especializado” na narrativa quadrinhística. (FRANCO, 2011, p. 108)

Mas o que isso tem a ver com prática social? Eu afirmo que tudo, pois ao pensar e executar o formato que será exibido nos quadrinhos, o quadrinista utiliza seu conhecimento de mundo para que a interação entre ele e o leitor seja realizada com êxito, e não somente isso, mas também para demonstrar que diversas ações humanas recorrentes do nosso dia a dia podem ser concretizadas pela narrativa dos quadrinhos, já que

O quadrinho [...] constitui a representação, por meio de uma imagem fixa, de um instante específico ou de uma sequência interligada de instantes, que são essenciais para a compreensão de uma determinada ação ou acontecimento. (VERGUEIRO, 2010, p. 35)

1.3.2 É um texto. É uma palavra. É uma linguagem visual

Nesse percurso, em que elenco alguns elementos compostoriais dos quadrinhos, tenho demonstrado as funcionalidades destes para a discursividade da narrativa gráfica, bem como destacado a sua importância como prática social. É claro que dando maior ênfase a essa prática partindo da linguagem não verbal ou visual.

Para tanto, em continuidade à exposição dos elementos estruturais dos quadrinhos, versarei sobre o uso intensivo da linguagem verbal nos quadrinhos, porém com o foco na sua composição como elemento visual, e não como propriamente a conhecemos, como um período oracional. Pois, mesmo com toda a minha intensificação para um aprofundamento da linguagem imagética, não posso desconsiderar a utilização da linguagem verbal, já que os quadrinhos

São formadas por dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita. O fato de os quadrinhos terem nascido do conjunto de duas artes diferentes – literatura e desenho – não os desmerece. Ao contrário, essa função, esse caráter misto deu início a uma nova forma de manifestação cultural, é o retrato fiel de nossa época, onde as fronteiras entre os meios artísticos se interligam. (BIBE-LUYTEN, 1985, p. 11-12)

Dessa forma, saliento que a linguagem verbal executada na narrativa gráfica precisa ir além de uma análise gramatical, pois ao inseri-la nos quadrinhos, o quadrinista não pretende somente que ela seja uma ferramenta de compreensão da história que está sendo narrada, mas ele a usa para intensificar a ação realizada pelas imagens visuais. Observe a figura a seguir para melhor esclarecimento dessas ideias.

Figura 13 - Estilo de letras no quadrinho



Fonte: PALMIOTTI, Jimmy. Arlequina: se jogando na cidade, 2017, p. 18

Nesta imagem, os personagens envolvidos na trama necessitam de uma atenção para refletir as questões de gênero Arlequina aparece em um pântano, presa nos tentáculos de um monstro, representado pelo Coringa. Essa cena remete a

um lugar de suspense e terror, dando um ar de sombrio à narrativa, mas também de opressão.

Do ponto vista verbal, a linguagem expressa pelo personagem Coringa encontra-se elaborada no formato maior e na cor esverdeada, tendo destaque as palavras “bom” e “rumo” para demonstrar a dominação e opressão do Coringa sobre a Arlequina. No entanto, a representação do empoderamento feminino na fala de Arlequina é retratada pelo uso onomatopeia “SPLAT”, que indica uma atitude violenta, porém de libertação de um poder masculino. Além disso, o reconhecimento desse poder pode ser observado na fala do narrador quando diz, “mas é você quem está escolhendo！”, até porque a ideia de exercer o direito de escolha, por muito tempo, foi cerceado das mulheres, omitindo o empoderamento delas na sociedade.

Quando discuti no início desta seção que é preciso pensar a linguagem verbal como visual, marquei a intencionalidade expressiva que o texto pode exercer na narrativa, aspecto que, às vezes, é deixado de lado em prol de uma análise meramente gramatical, esquecendo-se que nos quadrinhos o verbal também exerce a função imagética. Segundo Eisner (1999), a forma como o verbal é exposto na narrativa, seja pelo tamanho, formato, posicionamento e cor contribuem para a complementação do sentido expresso pelo imagético, posto que

Na arte dos quadrinhos, o estilo e a aplicação sutil de peso, ênfase e delineamento combinam-se para evocar a beleza da mensagem. As letras de um alfabeto escrito, quando executadas num estilo particular, contribuem para o sentido. Nesse aspecto, não diferem da palavra falada, que é afetada pelas mudanças de inflexão e nível sonoro. (EISNER, 1999, p. 14)

Com isso, reitero que a linguagem verbal tem muito a contribuir para a narrativa gráfica, e que as particularidades gráficas de significação dadas a ela dependem da intencionalidade do quadrinista. No entanto, ressalto que a significação que ela expressa só será realizável em contato com o leitor de quadrinhos, que recorrerá à sua visão de mundo para o processamento da narrativa gráfica.

Nessa perspectiva, penso que observar a linguagem verbal exposta na narrativa gráfica como uma linguagem também visual pode contribuir, e muito, para as análises feitas dos quadrinhos, pois é preciso pensar essa linguagem como visual, assim como fazemos com as onomatopeias, as quais estão constantemente nesse tipo de narrativa.

E já que estou falando da importância de se discutir a linguagem verbal e a visual nos quadrinhos, nada mais pertinente do que argumentar sobre elas e sua importância e efeito na narrativa gráfica, já que, as onomatopeias presentes nos quadrinhos também são exemplos de prática social na representação gráfica dos sons e ações para os quadrinhos.

Para tanto, antes de demonstrar a sua atuação na narrativa gráfica, é preciso apresentar o conceito de onomatopeia baseado em alguns teóricos de quadrinhos, sendo eles: Bibe-Luyten (1985), Franco (2011), Mendo (2008) e Vergueiro (2010), com os quais justifico a definição de onomatopeia como “representação gráfica dos sons”.

Um ponto importante para a minha discussão sobre as onomatopeias presentes nos quadrinhos como uma linguagem também visual dá-se justamente pelo fato de que além de representar graficamente os sons, elas trazem para a narrativa dinamicidade estética e completude para a mesma. Assim como os balões, que possuem uma função importante na narrativa gráfica, as onomatopeias também a exercem dinamicidade para a narrativa, como afirma Mendo (2008):

As onomatopeias formam o mundo sonoro dos quadrinhos juntamente com os balões e das caixas de texto. [...] pode-se perceber que as onomatopeias muitas vezes têm importância maior do que apenas traduzir sons, elas expressam forte significado gráfico e estético, sendo responsáveis pelo ritmo e dinamismo do quadro ou de toda a página. (MENDO, 2008, p. 37-38)

Desse modo, as onomatopeias são parte constituinte dos quadrinhos e podem incutir várias significações para a narrativa gráfica. Exemplifico essa perspectiva trazendo algumas figuras dos quadrinhos, em que as onomatopeias estão presentes. Observe a figura a seguir:

Figura 14- Representação de onomatopeias



Fonte: PALMIOTTI, Jimmy. Arlequina: se jogando na cidade, 2017, p. 09

No primeiro requadro da onomatopeia CH-CHCK reproduzida duas vezes em caixa alta não só remete à produção do som da arma no ato de engatilhamento executada por Arlequina, mas também remete à iniciação de uma ação, provocando, assim, uma descarga de adrenalina na narrativa gráfica.

No requadro 2, a reprodução do BADDAA, BADDAA, BADA, BADA, BADA, BLAM, BLAM remete à concretização da ação anterior nos seus objetos alvos, sendo estes na narrativa os integrantes da banda. E no terceiro requadro temos o boom em letras minúsculas e separadas, demarcando a finalidade da ação e a morte dos integrantes da banda. Nesta sequência gráfica, as onomatopeias servem

para representar um som gráfico, reforçando a mensagem sonora que o quadrinho deseja passar ao seu leitor, como afirma Franco (2011):

As onomatopeias são estruturadas a partir da representação gráfica do som e também de um especial cuidado de um aspecto visual desses sons representados. Elas usam a linguagem gráfica para ampliar e reforçar a mensagem sonora. Desse modo letras tremulas podem representar um gemido de desespero, ou ainda letras desenhadas com pequenos cubos de gelo podem acentuar o frio de um ambiente, ou frieza de uma personagem. (FRANCO, 2011, p. 111)

Assim, com base na análise realizada, volto a reafirmar que as onomatopeias não são utilizadas simplesmente nos quadrinhos para reproduzir sons, mas para também ampliar a construção significativa na narrativa gráfica, posto que a forma como elas foram expostas e grafadas trouxe um sentido para além de um som meramente reproduzido, pois como afirma Franco (2011), elas podem também representar sentimentos. Observe a figura a seguir:

Figura 15 - Representação dos sentimentos pelas onomatopeias



Fonte: CONNER, Amanda. Arlequina: apagão de poder, 2018.

Nesta figura, as onomatopeias THWAK e THWMP grafadas em letras maiúsculas demarcam o sentimento de raiva exercido pela personagem no ato do soco e chute dados no personagem Coringa, intensificando assim a ação realizada pelo imagético na narrativa gráfica.

Ainda discorrendo sobre as onomatopeias, a sua realização como práticas sociais se dá justamente por essa construção significativa que elas trazem para a narrativa gráfica, uma vez que concretizam no imagético a produção de sons e sentimentos por meio da linguagem verbal. Daí a minha contribuição em discuti-la neste capítulo como um elemento também visual e não somente verbal como normalmente são discutidas e abordadas.

Assim, dando continuidade ao uso das onomatopeias como linguagem visual na narrativa gráfica, trago a seguir mais um exemplo de sua atuação nos quadrinhos para que se tenha uma melhor compreensão das discussões realizadas até aqui.

Figura 16 - Onomatopeia em explosão



Fonte: TOMASI, Peter J. Batman: origens secretas, 2016.

Nesta figura, temos a representação de uma ação realizada pela personagem Arlequina, a qual se restringe a dois momentos. O primeiro quando ela prende todos os heróis do sexo masculino num teatro e no segundo momento a explosão deste lugar com os heróis.

Aqui quero chamar a atenção para o uso da onomatopeia KA-BLOOOIE no último requadro que representa o som de uma explosão, a qual é óbvia na narrativa

gráfica, mas que também posso inferir o sentido de representar a libertação da Arlequina da cultura machista que a cercava, pois a relação da explosão com a imagem que a complementa me dá essa possibilidade de significação, uma vez que

Pode-se buscar nas Histórias em Quadrinhos fontes que se detém na compreensão da representação do mundo social, que pode traduzir as posições e interesses que paralelamente descrevem a sociedade tal qual como ela é pensada, ou como gostariam que fosse. É nas representações das HQ que os leitores podem se identificar com símbolos, atos ou objetos, relacioná-los a práticas individuais ou coletivas que fornecem uma organização conceitual ao mundo social, construindo, assim, a sua realidade apreendida e comunicada. (CAMPOS, SANTOS E SILVA, 2015, p. 28)

Levando-se em consideração esses aspectos, reafirmo a importância de se pensar os quadrinhos e seus componentes estruturais como componentes discursivos pelo qual as práticas sociais se constituem, pois ainda que estes sejam vistos simplesmente como um produto da cultura de massa devido ao grande consumo pela sociedade, eles não são meramente produtos de entretenimento, mas construções concretas de práticas sociais por onde a linguagem se circunscreve na interação com o outro.

Assim, os quadrinhos precisam ser vistos e discutidos na perspectiva aqui apresentada, pois eles têm um modo particular de retratar as realizações humanas por meio do imagético, expondo em suas narrativas gráficas todo um contexto sócio-histórico, político e ideológico que deve ser levado em consideração tanto no ato das produções, como na análise e na leitura por seus admiradores. Consequentemente,

O campo das produções simbólicas do cotidiano, onde se expressam os saberes, as práticas e os rituais de sujeitos sociais, demanda um entendimento de que o registro simbólico expressa não apenas saber sobre o real, mas também as identidades, as tradições e as culturas que dão forma a um modo de vida. (JODELET, 2015, p. 08)

Com isso, os quadrinhos cumprem a função simbólica de representar e expressar nas suas produções as construções sociais do nosso mundo real, bem como, as identidades que nelas são configuradas, como afirma Campos (2015, p. 24) ao mencionar que os quadrinhos “não deixam de ser uma representação da realidade”. Essa representação do real discutirei mais adiante, onde discorrerei sobre a construção da identidade e a representação da personagem Arlequina.

2 IDENTIDADE E REPRESENTAÇÃO NOS QUADRINHOS DA ARLEQUINA

Na pós-modernidade, a discussão em torno da construção da identidade do sujeito e suas representações têm tido uma total relevância, pois esta identidade que na modernidade era vista como homogênea agora passa a ser uma identidade fragmentada, múltipla e cambiante (HALL, 2000). Sendo assim, este capítulo tem como objetivo discutir a construção da identidade e da representação nos quadrinhos. Mas para isso, precisarei discorrer primeiramente sobre o conceito de identidade e representação tendo como base teórica os Estudos Culturais, os estudos da Psicologia Social e a Linguística Aplicada. Posteriormente, abordarei como elas são construídas nos quadrinhos tendo como foco a identidade e representação do vilão, especificamente da personagem Arlequina.

Ao mencionar sobre a identidade preciso deixar esclarecido que ela é uma construção simbólica realizada por meio da linguagem, a qual cria meios para que essa identidade seja representada. Além disso, ela também é social, pois só conseguimos identificar devido às construções sociais em que elas estão inseridas e pelas quais elas moldam a identidade do sujeito. Como afirma Woodward (2000, p, 10) “a construção da identidade é tanto simbólica quanto social”.

Toda prática social é simbolicamente marcada. As identidades são diversas e cambiantes, tanto nos contextos sociais nos quais elas são vividas quanto nos sistemas simbólicos por meio dos quais damos sentido a nossas próprias posições. (WOODWARD,2000, p. 33)

Com isso, percebo que discutir identidade sem pensar sua atuação simbólica e sua existência na prática social me levaria a reproduzir o mesmo posicionamento da modernidade, na qual a identidade era vista como homogênea. Porém sabendo que a construção da identidade é permeada pelo social, comprehendo que as construções dessa identidade são múltiplas e que elas vão se solidificando, porém não no intuito de serem permanentes, pois na pós-modernidade elas não mais são compreendidas dessa forma. Como afirma Parmar (1999) *apud* Moita Lopes (2006, p. 34) “as identidades nunca são fixas, mas complexas, diferenciadas e constantemente reposicionadas.

Quando discuto a construção da identidade como fragmentada, heterogênea, e que podem ser reposicionadas, quero demonstrar que não é mais possível se

pensar o sujeito como possuidor de somente uma identidade, mas de múltiplas identidades que vão surgindo a depender da prática social que a exige. Como afirma Moita Lopes (2006, p. 32) “[...], nossas identidades sociais, portanto, são construídas por meio de nossas práticas discursivas[...]”. A exemplo disso, temos o caso da personagem aqui em estudo, a Arlequina, que antes mesmo de construir sua identidade como vilã (e que agora possui uma outra identidade como anti-heroína), possuía sua identidade como doutora Quinzel na clínica de psiquiatria de Gotham city.

Assim, percebo que a personagem na construção da identidade continua sendo a mesma pessoa, porém assumindo identidades diferenciadas que são solicitadas a depender do contexto, uma vez que não posso negar a existência das identidades anteriormente formuladas para este sujeito, pois elas poderão ser solicitadas a qualquer momento, como pode ser observado na figura a seguir:

Figura 17- A identidade da Dra. Quinzel



Fonte: DINI, Paul. Batman: Arlequina, 2017, p. 11

Observe que nesta tira a personagem Arlequina encontra-se em um contexto social em que a personagem Era Venenosa não a identifica com a Identidade de vilã (Arlequina), mas sim com a identidade que exercia antes de fazer parte do universo da criminalidade, Dra Quinzel, psiquiatra do hospital de Arkham. E isso ocorre devido ao bom desempenho que esta identidade construiu para a personagem antes de assumir a de Arlequina. Como afirma Woodward (2000):

Ao afirmar uma determinada identidade, podemos buscar legitimá-la por referência a um suposto e autêntico passado – possivelmente um passado glorioso, mas, de qualquer forma, um passado que parece “real” – que poderia validar a identidade que reivindicamos. (WOODWARD 2000, p. 27)

Nesta perspectiva, percebo que a identidade do passado sempre que retomada serve como força motriz para a nova identidade que está sendo assumida, justamente porque ao assumir uma nova identidade não se nega a anterior, mas ressignifica por meio de um movimento político de reivindicação (cf. WOODWARD 2000). E é esta reivindicação de mulher consciente que está sendo assumida no momento da narrativa gráfica, quando a Era Venenosa chama Arlequina pela identidade que utilizava quando exercia sua função de doutora.

Um outro ponto que destaco quando discuto sobre identidade é a questão da diferença, que funciona como o marco inicial da construção da identidade, pois como o próprio nome já diz, não pode tratar todas as identidades como iguais, visto que elas não o são, porém também não pode fazer da diferença um meio de discriminação. Assim, percebo a sua importância na construção das identidades, já que elas são múltiplas e heterogêneas.

Embora o pensamento pós-moderno argumente em defesa das múltiplas identidades, não se pode negar o jogo das identidades que promovem uma luta pelo poder, de normatização até porque:

Fixar uma determinada identidade como norma é uma das formas privilegiadas de hierarquização das identidades e das diferenças. A normalização é um dos processos mais sutis pelos quais o poder se manifesta no campo da identidade e da diferença. Normalizar significa eleger – arbitrariamente – uma identidade específica como parâmetro em relação ao qual as outras identidades são avaliadas e hierarquizadas. (SILVA, 2000, p. 83)

Desse modo, percebo que a identificação da diferença serve para romper com a normatização que estigmatiza todos os sujeitos como iguais nos seus papéis sociais. E o que chama a minha atenção para essa discussão é o modo como a narrativa gráfica (os quadrinhos) da Arlequina constrói tanto a identidade dela quanto a de personagens secundários, que mesmo sendo categorizados como vilões, possuem peculiaridades que os diferenciam uns dos outros, e isso é romper com a normatização, até mesmo porque na pós-modernidade alguns vilões têm construído uma nova identidade, sendo ela, a de anti-herói, já que

O “pertencimento” e a “identidade” não têm a solidez de uma rocha, não são garantidos para toda a vida, são bastante negociáveis e revogáveis, e de que as decisões que o próprio indivíduo toma, os caminhos que percorre, a maneira como age – e a determinação de se manter firme a tudo isso – são fatores cruciais tanto para o “pertencimento” quanto para a “identidade”. (BAUMAN, 2005, p. 17)

Com isso, é perceptível que o sujeito não possui uma fixidez de pertencer a determinado espaço social, bem como não mantém uma identidade única nestes espaços, já que no ato de sua locomoção de um espaço para outro, novas identidades podem surgir, e além disso, a presença da diferença, por exemplo, a personagem Arlequina assume diversas marcações de identidade - vilã, doutora, anti-heroína - , comprovando que diferença possui uma relação com o contexto socio-histórico para a configuração das múltiplas identidades.

Ainda nesta perspectiva, Bauman (2005) afirma que as identidades são negociáveis, pois algumas delas são escolhidas pelo próprio sujeito enquanto outras são colocadas por quem nos rodeiam. Daí surge a questão da negociação, justamente para que não se perca a identidade já construída em detrimento de uma nova. E é isso que vejo em alguns quadrinhos da personagem Arlequina. Uma negociação da identidade a ser assumida na narrativa, sendo ela ora vilã e ora anti-heroína, já que

As identidades flutuam no ar, algumas de nossa própria escolha, mas outras infladas e lançadas pelas pessoas em nossa volta, e é preciso estar em alerta constante para defender as primeiras em relação às últimas. Há uma ampla probabilidade de desentendimento, e o resultado da negociação permanece eternamente pendente. (BAUMAN, 2005, p. 19)

É partindo da identidade como não preestabelecida, que pode ser negociada, bem como fluída e sem fixidez que marcam o surgimento da diferença, a qual imbricará a construção da identidade nas práticas sociais em que os sujeitos estão inseridos. A exemplo disso, podemos observar as figuras 18 e 19 a seguir, nas quais Arlequina apresenta uma identidade negociável.

Figura 18 - Identidade fragmentada da Arlequina



Fonte: DINI, Paul. Batman: Arlequina, 2017, p. 186

Na figura 18 da narrativa “Arlequina Vive” é notório o dilema enfrentado pela personagem na pós-modernidade, cujas identidades são múltiplas e fragmentadas. Nessa sequência narrativa vemos a Arlequina conflituosa em seus pensamentos quanto às suas identidades, e o ápice desse questionamento se deu pelo fim do relacionamento com o Coringa.

Note que no terceiro quadrinho, a personagem constrói uma identidade violenta que posteriormente é justificada em sua fala “Parte de mim sempre vai ser a Harleen”, em conjunto com a ação de vestir meias longas, pois nesta história a Harleen era uma garota focada nos estudos e que almejava ser alguém bem-sucedida. E aqui já é visível a construção de duas identidades que estão em um único sujeito, mas que sua apropriação é negociável.

Figura 19- Múltiplas identidades



Fonte: DINI, Paul. Batman: Arlequina, 2017, p. 186

Na figura 19, Arlequina menciona que agora ela pode assumir outras identidades, pois na sua construção social outras identidades foram expostas a ela, afirmindo o já mencionado por Bauman (2005). Aqui é perceptível quando ela diz: “parte de mim sempre será ela” (referindo-se a Harleen), “E minha mãe, e meu irmão, e meu pai”, “e todos os casos que recolhi ao longo dos anos”. “Sou mais uma colagem agora”.

Todas as falas mencionadas na narrativa fazem referência às múltiplas identidades que Arlequina pode assumir. Ou seja, a configuração identitária da personagem demonstra que:

As identidades não são nunca unificadas; [...] elas são, na modernidade tardia, cada vez mais fragmentadas e fraturadas; que elas não são, nunca, singulares, mas multiplamente construídas ao longo de discursos, práticas e

posições que podem se cruzar ou ser antagônicos. As identidades estão sujeitas a uma historicização radical, estando constantemente em processo de mudança e transformação. (HALL, 2000, p. 108)

Dessa forma, as identidades estão sempre em processo de transformação, as quais darão origem a novas identidades que podem retomar as identidades passadas, e que são marcadas pela diferença, pois ao afirmar que a Arlequina é vilã, eu também afirmo que ela não pode ser heroína. E ao mencioná-la como anti-heroína, afirmo que ela não pode ser vilã nem heroína, mas exerce ações que foram preestabelecidas aos heróis. E isso é uma marca da diferença, pois ela não exclui as identidades, mas as afirmam e as classificam, como aponta Silva (2000):

A afirmação da identidade e a marcação da diferença implicam, sempre, as operações de incluir e de excluir. Como vimos, dizer “o que somos” significa também dizer “o que não somos”. A identidade e a diferença se traduzem, assim, em declarações sobre quem está incluído e quem está excluído. Afirmar a identidade significa demarcar fronteiras, significa fazer distinções entre o que fica dentro e o que fica fora. A identidade está sempre ligada a uma forte separação entre “nós” e “eles”. (SILVA, 2000, p. 82)

Assim, ressalto que tanto a identidade quanto a diferença encontram-se imbricadas na construção simbólica e social do sujeito, uma vez que não é possível na modernidade tardia (HALL, 2000) separá-las, pois as identidades são múltiplas e diversificadas, bem como fronteiriças.

2.1 Representação social em Arlequina

Discutida a noção de identidade e sua atuação nos quadrinhos, me deterei a partir de agora na noção de representação, já que ao se pensar a construção da identidade, também é preciso pensar como as representações são construídas.

Com isso, percebo que a identidade não pode existir sem a representação, uma vez que tanto a identidade quanto a representação são ações simbólicas e sociais através das quais o sujeito se constrói socialmente. É claro que o ato de representar é uma necessidade humana, pois ela traz para o externo o que está sendo expresso pela identidade. Como afirma Woodward (2000, p, 17) “[...] esses sistemas simbólicos tornam possível aquilo que somos e aquilo no que podemos nos tornar.”

Aqui, quero chamar a atenção para a coletividade expressa na representação, pois enquanto a identidade visa a sua construção por meio da individualidade do sujeito, a representação visa a sua construção pela coletividade. Daí me questiono, por que a representação é coletiva? Moscovici (1973) argumenta que ela é coletiva por envolver um sistema de crenças, saberes, linguagens, as quais constituem a cultura. Logo, não posso pensar a representação sem envolver os aspectos culturais que permeiam a sociedade em que o sujeito se encontra inserido, já que

[...] a ideia de representação coletiva define a autonomia deste meio natural ao homem, que é a sociedade. [...] a ideia de representação coletiva exprime a continuidade entre os fenômenos sociais e os fenômenos culturais e, desse modo, ela constitui uma novidade no pensamento social moderno. (MOSCOVICI, 1973, p. 13)

Sendo assim, a representação está intrinsecamente ligada aos contextos sociais e culturais pelos quais a sociedade vai se construindo. Além do mais, as formas de representação assim como as identidades são múltiplas, uma vez que, segundo Moscovici (1973), não existe um único sistema de representação, mas sim diversos.

Moscovici (2007) ainda ressalta que as representações possuem duas funções, sendo a primeira a convencionalização, em que determinado grupo define uma forma de representação e a localiza em uma determinada categoria, criando assim classificações. E a segunda, a prescritiva, é impositiva sobre nós, quando “uma combinação de uma estrutura que está presente antes mesmo que nós começemos a pensar e de uma tradição que decreta o que deve ser pensado”. Moscovici (2007, p. 36).

Assim, é importante salientar que esta imposição citada quanto à representação serve para categorizar e normatizar a construção simbólica que se vincula a este ou aquele grupo social. Logo, quero chamar a atenção para o terno normatização abordado aqui, pois este não é expresso como meio de homogeneização da sociedade como era defendido pela modernidade, mas como um mecanismo em que os grupos passam a criar diferenciações representacionais entre si, como afirma Goffman:

[...] A sociedade estabelece os meios de categorizar as pessoas e o total de atributos considerados como comuns e naturais para os membros de cada uma dessas categorias: Os ambientes sociais estabelecem as categorias de

pessoas que têm probabilidade de serem neles encontradas. As rotinas de relação social em ambientes estabelecidos nos permitem um relacionamento com "outras pessoas" previstas sem atenção ou reflexão particular. Então, quando um estranho nos é apresentado, os primeiros aspectos nos permitem prever a sua categoria e os seus atributos, a sua "identidade social" - para usar um termo melhor do que "status social", já que nele se incluem atributos como "honestidade", da mesma forma que atributos estruturais, como "ocupação". Baseando-nos nessas preconcepções, nós as transformamos em expectativas normativas, em exigências apresentadas de modo rigoroso. (GOFFMAN, 1991, p. 05)

Portanto, reafirmo que a normatização utilizada pela sociedade pós-moderna serve para que a coletividade categorize e identifique seu grupo, até mesmo porque segundo Moscovici (2007), as representações não são criadas por um indivíduo isolado, justamente pelo fato de que ao serem criadas, essas representações podem assumir formas, lugares e grupos dando origem a novas representações, já que

Representações, obviamente, não são criadas por um indivíduo isoladamente. Uma vez criadas, contudo, elas adquirem uma vida própria, circulam, se encontram, se atraem e se repelem e dão oportunidade ao nascimento de novas representações, enquanto velhas representações morrem (MOSCOVICI, 2007, p. 41)

E pensando esta representação social que surge a partir de uma coletividade, me deparo com o surgimento da identidade de vilã da personagem Arlequina, visto que a narrativa gráfica demonstra como as representações por ela são assumidas, e como elas a definem como mulher empoderada, marcada pela participação coletiva do seu grupo social.

Dessa forma, para o surgimento da representação de mulher empoderada que rompe o "padrão" de mulher estabelecida pela sociedade, a personagem constrói novas identidades e novos modos de representá-las, e com isso também percebo o quanto essa atuação dela na narrativa representa uma coletividade feminina que almeja ter essa autonomia representacional.

Figura 20 - O surgimento da Arlequina



Fonte: TOMASI, Peter Jr. Batman: Origens secretas, 2016, p. 62

Na figura 20, pode ser observado que a construção da identidade da personagem Arlequina surge mediante um ato de violência exercida pelo Coringa sobre a Dra Quinzel (Arlequina), que a jogou num tanque de produto-químicos ocasionando a morte de sua identidade antiga para o surgimento de uma nova. Observe, também, que no quadrinho três a retratação da Dra Quinzel junto a um esqueleto demarca a fossilização de sua identidade anterior em detrimento de uma nova identidade, que a partir de agora será representada por uma mulher com autonomia, corajosa e que rompe com os padrões sociais de mulher preestabelecida pela sociedade, passiva, subjugada ao poder masculino, visto que

Quanto mais sua origem é esquecida e sua natureza convencional é ignorada, mais fossilizada ela se torna. O que é ideal, gradualmente torna-se materializado. Cessa de ser efêmero, mutável e mortal e torna-se, em vez disso, duradouro, permanente, quase imortal. Ao criar representações, nós somos como o artista, que se inclina diante da estátua que ele esculpiu e a adora como se fosse um deus. (MOSCOVICI, 2007, p. 41, grifo meu)

É claro que para poder construir a retórica sobre o surgimento dessa representação do empoderamento pela Arlequina tive que recorrer a outros aspectos sociais, como a violência do Coringa, um fator determinante para o surgimento da(s) identidade(s) da personagem. Como afirma (MOSCOVICI, 2007, p, 41), “para se compreender e explicar uma representação, é necessário começar com aquela, ou aquelas, das quais ela nasceu”, ou seja, é necessário ter uma percepção de todas as representações sociais que permeiam a construção do sujeito, seja ele vilão ou não.

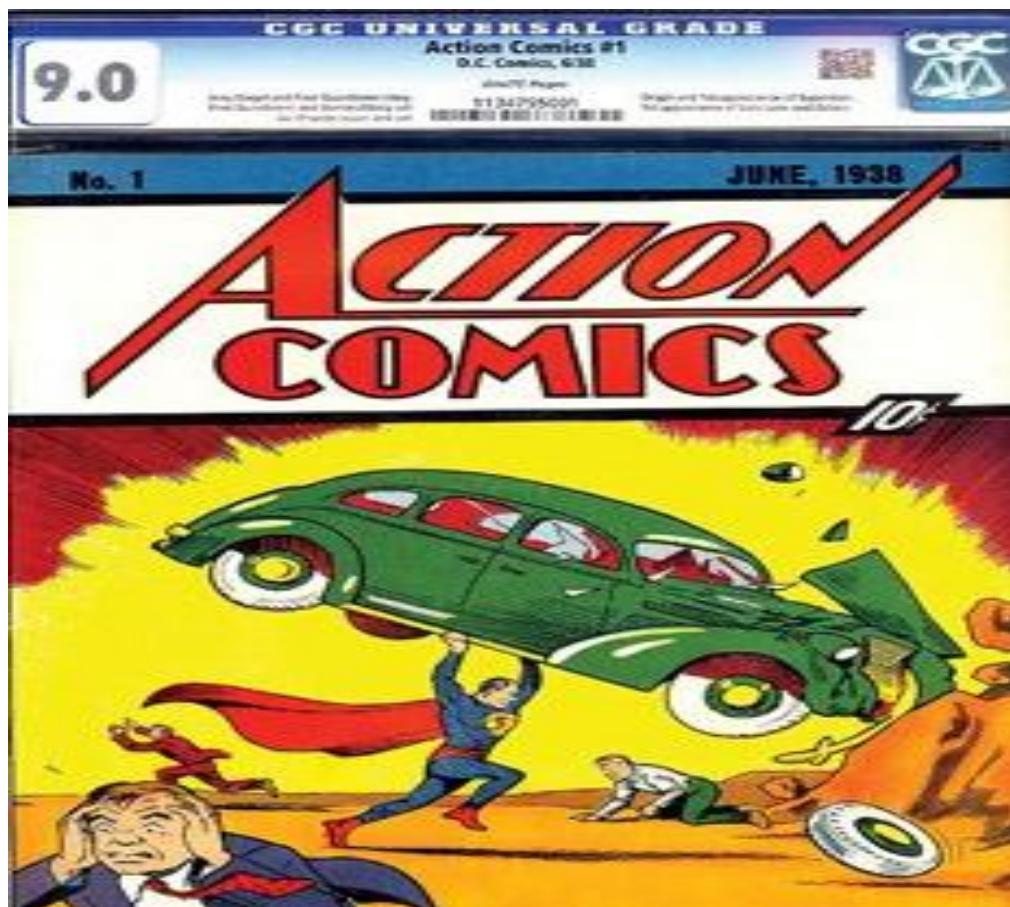
Assim, para uma melhor compreensão de como a personagem Arlequina constrói sua identidade e suas representações, faz-se necessário discorrer a respeito da representação de vilã, protagonista e anti-heroína assumida por esta personagem.

2.2 Vilã, protagonista e anti-heroína: as representações de Arlequina nos quadrinhos

Nos quadrinhos, a representação do vilão sempre é pautada com uma conotação de negatividade e como uma representação oposta ao herói, sendo então denominado como o antagonista na narrativa quadrinística. Desse modo, para uma melhor compreensão dessa afirmação, é preciso discutir brevemente sobre a representação do herói a fim de que se possa chegar à concepção de vilão expresso nos quadrinhos, e de como vejo a construção da representação de vilã da personagem Arlequina.

Nas histórias em quadrinhos, o surgimento dos super-heróis deu-se em 1938, com a revista do Super-Homem, o qual trazia uma intertextualidade aos deuses Olimpianos da Grécia Antiga, já que para esta sociedade os deuses eram venerados e tidos como heróis dos mortais. E essa mesma representatividade foi engendrada para os super-heróis, cujo poder está a serviço da humanidade e não contra ela.

Figura 21 - Revista Super-Homem



Fonte:<http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2014/08/primeira-revista-com-o-super-homem-e-arrematada-por-us-32-milhoes.html>. Acesso 07 mai 2020.

É claro que são muitas as histórias dos deuses e semideuses (ROBB, 2007) que deram subsídios para a criação dos super-heróis, porém não cabe aqui fazer um detalhamento aprofundado sobre eles, mas ressaltar a relevância que a mitologia grega teve para os quadrinhos e de como ela está engendrada tanto na representação do bem quanto do mal.

Ainda me referindo aos super-heróis, estes sempre possuem uma dupla identidade, ou seja, eles possuem duas identidades (uma voltada à profissão humana e outra para sua atuação como herói) que são assumidas a depender do contexto em que se encontram inseridos na narrativa gráfica, pois as preservações dessas identidades são essenciais para a conduta heroica, além de garantir a segurança de pessoas próximas a eles. Mas quanto aos vilões, que são o foco desta seção, como eles surgiram nos quadrinhos?

Para início de discussão quanto ao surgimento da representação do vilão nos quadrinhos afirmo que não existe uma precisão de quando realmente surgiram ou

qual foi o primeiro vilão dos quadrinhos, porém o que se sabe é que na narrativa gráfica precisava-se de uma representação que fosse oposta ao do herói, e que este deveria possuir algumas características que pudessem diferenciar um herói do vilão. O que deu a eles (os vilões) a função de antagonistas da narrativa, visto que

As histórias protagonizadas por esses super-heróis geralmente incluem [...] uma galeria de vilões (com superpoderes ou não) que funcionam como antagonistas dos heróis. Geralmente um reflexo no espelho do próprio super-herói, o supervilão pode adotar um uniforme excêntrico, usar uma variedade de superarmas e pôr em prática um grande número de planos malignos. (ROBB, 2017, p. 15)

Assim, é notório que a carga de representatividade e a construção da identidade dada ao vilão está pautada no sentido de negatividade no que diz respeito à atuação do herói, pois este segue os padrões éticos e morais estabelecidos pela sociedade, enquanto os vilões descumprem essa ética e moral tornando-se sujeitos de representação do mal. Como afirma Faria (2012, p. 143), “o pensamento de bem e mal surge como o modo de agir e pensar do ser humano a *priori* em relação às leis morais estabelecidas”.

Reafirmando ainda com o posicionado expresso por Roob (2017), referindo-se ao vilão, ele é enfático ao mencionar que a criação representacional do vilão é pensada a partir de um herói e não o inverso, justamente pelo fato da conceitualização de bem e mal ser estabelecida na sociedade, a qual para muitos é plausível de muitas especulações, porém o meu foco não está em discutir as concepções de bem e mal existentes, e sim mencionar sobre a representação do vilão.

Tomando como base o conceito de vilão abordado pelo Dicionário Michaelis (2020), este o representa como “aquele que é abjeto, baixo e desprezível”, bem como “personagem que representa o lado mal e sórdido”. Faria (2012) traz o conceito de vilão como representação do mal, e Vogler (2006) que o define como sombra e/ou aquele que representa a obscuridade. Nesta afirmação tenho uma construção significativa e unanime da representação do vilão como oposto ao herói.

Vale ressaltar, segundo Bolshaw (2019), que o vilão é aquele que tem a funcionalidade de impedir a conquista heroica, mas sem a obtenção do êxito, já que nos quadrinhos é construída a ideologia de que o bem sempre vence sobre o mal. Além disso, o autor destaca que a representação do vilão nos quadrinhos pode

assumir outras formas como: catástrofes, doenças, dramas emocionais, entre outros, porém a maioria deles centram-se em sujeitos humanos dotados de poderes ou não para representar o mal.

Para tanto, aqui quero chamar a atenção para as novas formas de representação do vilão que vem surgindo na pós-modernidade, visto que, segundo Faria (2012, p. 25), “a pós-modernidade aceita novas ideias e novas imagens”, ou seja, o vilão não ocupa na narrativa somente o papel de antagonista, mas também tem ocupado o papel de protagonista de sua própria narrativa, e isso tem rompido com o estereótipo do vilão como aquele que vive somente da maldade.

Se na pós-modernidade tenho a construção da identidade como fragmentada e de múltiplas representações, não posso aqui determinar que o vilão volta-se somente para assumir/representar a maldade, mas também transformá-la e ressignificá-la, dando ao personagem uma nova perspectiva, na qual o mal não seja visto somente como negativação e/ou obstáculo a ser superado pelo herói, pois

A marca registrada da pós-modernidade é o pluralismo, ou seja, a abertura para posturas novas e a tolerância para posturas divergentes. Na época pós-moderna, já não existe mais a pretensão de encontrar uma única forma correta de fazer as coisas, uma única solução que resolva todos os problemas, uma única narrativa que amarre todas as pontas. (DENIS, 2000, p. 208-209 *apud* FARIA, 2012, p. 25)

É isso que mostrarei com a personagem Arlequina, visto que ela agora assume um lugar de representação não só de personagem que impulsiona a narrativa heroica, mas que também a subverte realizando feitos morais instituídos ao herói, dando-lhe a construção identitária de anti-heroína (termo utilizado para o herói que descumpe o código ético e moral dos super-heróis). É claro que aqui não a considero anti-heroína por esse descumprimento, mas sim, por atuações de bondade e justiça praticada por ela, como pode ser observado na figura a seguir:

Figura 22- Arlequina, Anti-heroína



Fonte: DINI, Paul. Batman: Arlequina, 2017, p. 86

Nesta figura, Arlequina tem uma atuação bem diferente do que normalmente se espera de uma vilã. Aqui ao ser capturada pelo bandido Scarface para um roubo, ela acaba burlando essa ação, realizando uma ação comumente destinada ao herói, que é impedir que o crime aconteça. Assim, ela liga para o departamento policial e denuncia a corrupção existente, dando as coordenadas necessárias para sua localização, além de solicitar a ajuda do Batman para sua segurança, mesmo sendo eles rivais. E essa atuação demonstra uma ruptura da identidade estigmatizada ao vilão para a nova como anti-heroína.

Após esta exemplificação da representação da Arlequina como anti-heroína (termo este que retomarei com mais embasamento teórico, posteriormente), quero aqui discutir sobre a sua representação como protagonista, pois esta também é assumida pela personagem na narrativa gráfica, e essa se deu mediante seu primeiro aparecimento em um seriado do Batman (1992) como coadjuvante do Coringa, dando-lhe a credibilidade para ter uma história em quadrinho como protagonista.

2.2.1 De antagonista a protagonista

Para discutir sobre a representação de protagonista exercida pela personagem Arlequina nos quadrinhos, é preciso primeiramente que se discorra sobre o termo protagonista, a fim de que seja esclarecido o posicionamento social que se tem desse papel, e o porquê do meu enquadramento da personagem Arlequina nesta representação.

Segundo o Dicionário Michaelis (2020), a definição de protagonista é esboçada como “ator principal da narrativa e/ou participante ativo da narrativa”. Bolshaw (2019), Vieira e Siqueira (2008), Vogler (2006) apontam que o protagonismo é destinado aos heróis, já para Lo Giudice e Nogueira (2018) o protagonista é o anti-herói.

Daí meu questionamento referente ao protagonista, pois enquanto o Dicionário Michaelis não especifica se este protagonista pode ou não ser um herói, um anti-herói ou vilão, outros autores já são bem enfáticos em determinar quem são os protagonistas na narrativa, como afirma Campbell (1990):

[...] O protagonista é um herói ou uma heroína que descobriu ou realizou alguma coisa além do nível normal de realizações ou de experiência. O herói é alguém que deu a própria vida por algo maior que ele mesmo. (CAMPBELL, 1990, p. 137)

É claro que estas visões são pautadas nas construções sociais e morais de que aquele que exerce a bondade é passivo de receber toda honraria em sua narrativa, e isso é bem visível nas histórias em quadrinhos, pois a maioria delas são construídas em volta de um herói que assume o papel principal de toda a narrativa gráfica. Porém, na pós-modernidade, esta construção representacional em torno do herói como personagem principal (protagonista) tem sido subvertida dando espaço representacional de protagonista também aos vilões.

Na contemporaneidade tanto o herói quanto o vilão modificam-se, o herói passa a ser duvidoso, com conflitos, muitas vezes egoísta, vaidoso e hedonista; e o vilão, apesar de ainda ser aquele que comete atos contrários à ética social vigente, pode ser belo, encantador e seus atos inclusive justificados. (FARIA, 2012, p. 132)

Nesse sentido, intensifico a minha visão da personagem Arlequina como protagonista, justamente pelo fato de que ainda se constroem as narrativas gráficas tendo o vilão como oposição ao herói, o que não ocorre nos quadrinhos da

Arlequina, pois ela não assume somente este lugar de pertencimento ao vilão, mas constrói uma nova perspectiva de representação.

Além disso, nas histórias em quadrinhos da personagem Arlequina tem-se presente a representação do herói, porém este não ocupa o lugar representacional de protagonista, mas de antagonista mesmo realizando atos heroicos. Além disso, o foco intensivo da narrativa é centrado na atuação da vilã em seus atos, e isso tem feito com que a visibilidade dela como protagonista ganhe espaço nesse produto cultural de massa.

Com isso, para uma melhor exemplificação da atuação da Arlequina nos quadrinhos como protagonista, exponho uma sequência narrativa em que confirmo o meu posicionamento quanto a sua representação, pois ainda que a narrativa se desdobre chamando a atenção para o herói (Batman), este não é demonstrado de modo enfático, mas como propulsor do protagonismo a ser exercido pela Arlequina. Observe a figura a seguir:

Figura 23 - Roubo ao banco



Fonte: DINI, Paul. Batman: Arlequina, 2017, p. 65

Nesta sequência narrativa, é possível visualizar a ação de um criminoso em um assalto ao banco de Gotham, uma representação simbólica do herói expresso pelo símbolo do Batman, que o demonstra como possível protagonista da narrativa. No entanto, no transcorrer da narrativa em que o fugitivo se encontra encurralado,

esta ação não foi feita pelo Batman e sim pela Arlequina, que o surpreende e o golpeia, recuperando o objeto roubado, como pode ser observado na figura a seguir:

Figura 24 - Arlequina surpreende



Fonte: DINI, Paul. Batman: Arlequina, 2017, p. 69

É notório que aqui a ação heroica que moralmente é destinada ao herói foi subvertida por uma vilã, que na narrativa atua como protagonista e não como antagonista, uma vez que esta construção pós-moderna vem desconstruir o modelo hegemônico do herói como salvador. E ainda nesta mesma narrativa, temos a aparição do Batman no último quadrinho como antagonista (personagem secundário), no qual ele tem um encontro inesperado com a Arlequina após ela ter recuperado o roubo do banco, porém reafirme que a ênfase é dada à vilã, como pode ser observado na figura a seguir:

Figura 25 - Arlequina e Batman



Fonte: DINI, Paul. Batman: Arlequina, 2017, p. 72

Vale ressaltar que nesta narrativa em que a Arlequina assume a representação de protagonista pode ser inferido a perspectiva da feminilidade exercida pela personagem, uma vez que ela não é estereotipada como o “sexo frágil”, e isso é perceptível pela sua atuação, na qual a sua perspicácia e astúcia demonstra o empoderamento que ela possui em não depender do sexo masculino para solucionar as ações transcorrentes na narrativa.

Dessa forma, enfatizo que é preciso que se desnude o olhar esboçado à personagem Arlequina, em que muitas vezes só se conjectura a sua representação de vilã como aquela que exerce uma representatividade em segundo plano, em detrimento das atuações do Coringa (representação da masculinidade), dado que, em suas narrativas, ela é a personagem principal, que muito tem demonstrado a força feminina nos quadrinhos.

2.2.2 De vilã a anti-heroína

Até aqui, mencionei sobre o conceito/construção representacional do vilão que é abordado em sua grande maioria nos quadrinhos e nos estudos teóricos como aquele que representa o obstáculo do herói, bem como discuti uma nova perspectiva de representação dada à personagem Arlequina, a qual é convencionada aos personagens de atos heroicos, sendo este a representação de protagonista.

Para tanto, nos quadrinhos da personagem Arlequina também encontro uma outra representação, a qual é assumida por ela e que me leva a questionar sua atuação. A representação assumida por ela é a de anti-heroína, à qual já fiz uma breve menção em uma das análises realizadas. Desse modo, aqui quero discutir a atuação representacional da Arlequina como anti-heroína, já que ela constrói esta identificação na narrativa.

Tendo como base os estudos teóricos sobre anti-herói pautados em Faria (2012) Lo Giudice e Nogueira (2018), Silva (2016), Vogler (2006), estes usam o termo anti-herói para classificar os heróis que descumprem o código ético existente entre eles, além de possuírem características que violam a conduta heroica, sendo elas representadas por uso excessivo do álcool, da violência, feituras de justiça por conta própria sem se importar com as consequências, erotismo, entre outros.

É importante ressaltar que a visão de anti-herói não pode ser compreendida como oposto ao herói, pois segundo Vogler (2006) essa representação tanto pode ser assumida por um herói quanto por um vilão. Lembrando que o herói se enquadra nessa representação quando burla sua conduta moral, e o vilão quando pratica atos de bondade que moralmente não são cumpridos por eles na narrativa, podendo ser classificado em dois tipos:

1. Personagens que se comportam de modo muito semelhante aos Heróis convencionais, mas a quem é dado um toque muito forte de cinismo, ou uma ferida qualquer[...].
2. Heróis trágicos, figuras centrais de uma história, que podem não ser admiráveis nem despertar amor, e cujas ações podemos até deplorar. (VOGLER, 2006, p. 58)

Dessa forma, enquadro a personagem Arlequina nessa representação justamente pelas características e atuações destinadas ao anti-herói, pois analisando sua conduta na narrativa, esta tem demonstrado uma representação significativa de anti-heroína, na qual ela luta por seus ideais sem ter uma

preocupação com a sua conduta, além de fazer uso excessivo da violência para a realização de seus feitos.

Com isso, vale ressaltar também que o anti-herói/anti-heroína nos quadrinhos não estão presos a objetivos comuns de seus grupos, sendo eles de heróis ou vilões, pois para eles o que importa é seguir seu objetivo próprio independente do que isso lhe custe, e esta também é uma característica que é encontrada em Arlequina, como pode ser observado na figura a seguir:

Figura 26 - Agindo em favor do Coringa



Fonte: DINI, Paul. Batman: Arlequina, 2017, p. 21

Nesta cena, em que Arlequina faz o uso excessivo da violência para deter os capangas do personagem vilão Pinguim, com o qual Coringa estava tendo um embate a respeito de empréstimos para a sua ascensão ao mundo do crime, Arlequina só tem por objetivo uma coisa, poder ficar com seu amado, mesmo que para ele não seja este o objetivo. Mas observe que para a anti-heroína, o que importa não é o objetivo do Coringa, e sim o dela, que é ficar perto do seu amado.

Um outro ponto que demarca a representação da Arlequina como anti-heroína encontra-se em seus atos de benevolência para ajudar alguém, feito este que é

destinado na representação dos quadrinhos ao herói, mas que a personagem mesmo sendo uma vilã o exerce dando-lhe a identidade de anti-heroína, como afirma Faria (2012, p. 258): “um anti-herói, convive simultaneamente com condutas de bem e mal, fazendo o bem”, como pode ser observado na figura a seguir:

Figura 27 - Sororidade feminina



Fonte: CONNER, Amanda. Apagão de poder, 2018.

Nesta figura, Arlequina ajuda uma super-heroína de outra galáxia que colidiu na terra devido a uma de suas lutas interplanetárias, porém esta foi encontrada pela Arlequina ferida e resolveu ajudá-la a se recuperar. Aqui tem-se uma ação heroica, que é salvar vidas, sendo realizada por uma vilã. Além disso, aqui presencio a sororidade feminina (Bell Hooks, 2019) sendo exercida, pois independente das classes sociais que elas pertencem houve a empatia em ajudar.

Desse modo, acredito que na contemporaneidade as representações do vilão estão para além de uma mera representação do mal, pois Arlequina nesta ruptura com as identidades preestabelecidas mostra que é possível assumir outros papéis sociais com os quais ela não é classificada. E justamente por essa não classificação

que fiz menção a estas representações que são assumidas nas histórias em quadrinhos, uma vez que é preciso que discutir essas representações (protagonista e anti-heroína) e muitas outras pautadas no feminino.

3 AS REPRESENTAÇÕES FEMININAS DA PERSONAGEM ARLEQUINA

A construção da representação feminina nos quadrinhos sempre foi e ainda é pensada a partir da dominação masculina existente, pois este gênero como um produto cultural de massa, que é criado por quadrinistas e consumido por leitores em sua grande maioria do sexo masculino, traz em suas narrativas gráficas uma representação massiva da masculinidade, onde o feminino é representado como subalterno ao masculino.

Assim, este capítulo tem como objetivo analisar as representações femininas nos quadrinhos na perspectiva da vilã, foco desta pesquisa.

Quando penso na representação feminina nos quadrinhos, e isso trago com propriedade, verifico como as discussões de gênero estão intrinsecamente incutidas nas produções quadrinísticas, pois as HQs são uma representação do nosso mundo real e, como tal, ela dissemina as construções de gênero existente.

3.1 A representação feminina da vilã nos quadrinhos

Segundo Oliveira (2007), nas histórias em quadrinhos, a representação feminina se dá de três maneiras. A primeira, pautada na mocinha indefesa que serve como força motriz para a ação do herói na narrativa gráfica. Nesta a feminilidade é totalmente passiva do sexo masculino, já que está sempre em perigo, além de representar o modelo ideal de mulher estando condicionada a construção familiar, e a servidão ao marido.

A segunda representação é a da heroína, que mesmo conquistando sua emancipação feminina, ainda se encontra subserviente ao herói, uma vez que, mesmo a heroína obtendo todas as suas estratégias para solução do conflito na narrativa, esta é sempre finalizada com a ajuda do herói, cujo intuito é intensificar a necessidade da figura masculina, já que este é tido como o sexo dominante sobre o feminino.

É importante destacar que nestas duas representações aqui mencionadas a construção do feminino está pautada na sexualidade, visto que a mocinha usa vestimentas compostas, possui um corpo esbelto, sem muito detalhamento das estruturas corporais. Já as heroínas possuem um corpo exuberante, com detalhamentos corporais precisos, poucas vestimentas, principalmente para

ressaltar os seios e a genitália, além de seu corpo ser uma reprodução do masculino.

Já a terceira representação feminina que encontro nos quadrinhos, refere-se às vilãs, mulheres sempre estereotipadas como perigosas, sedutoras dos homens, realizadoras dos desejos sexuais mais insanos. A vilã representa o modelo de mulher que não condiz com o padrão estereotipado pelo patriarcado, mas que o serve para satisfazer os desejos do masculino. E o que chama a minha atenção é que as vilãs são as que mais têm a hipersexualização aflorada e, é o que acontece com a personagem Arlequina e muitas outras vilãs nos quadrinhos.

Com isso, para melhor conhecimento da personagem aqui em análise, é necessário discorrer sobre o surgimento da protagonista para que se possa ir delimitando as representações femininas por elas exercidas, mesmo que breve, porém necessária para a análise futura.

3.1.1 A representação feminina de Arlequina no seriado de tv Batman

A personagem Herley Quinzel, conhecida no Brasil como Arlequina, produzida pelos quadrinistas Paul Dani e Bruce Tim, tem o seu surgimento e aparecimento no seriado de tv intitulado “Batman série animada” em 1992 (ROSA, 2019; DC COMICS, 2020), no episódio de número 22 da primeira temporada da série, sendo que esta é composta de três temporadas.

Figura 28 - Batman série animada (1992)



Fonte: <https://play.hbomax.com/>

Neste episódio que leva o título de “Um favor para o Coringa”, o aparecimento da personagem se dá de modo repentina, sem uma contação do seu surgimento. Mas antes de argumentar sobre sua aparição no seriado, faz-se necessário situá-los sobre este episódio para compreensão da atuação da personagem Arlequina.

O episódio se inicia demonstrando a rotina de um trabalhador, sendo este o personagem Charlie Collins, que no seu retorno para casa enfrenta um trânsito exaustivo e estressante e, no decorrer da cena, tem-se a fuga do Coringa da prisão ocasionando uma perseguição no trânsito, e nesta fuga Coringa se desentende com Charlie Collins. Com isso, Charlie bate no carro do vilão e este o persegue até que Charlie implora por sua vida e este o libera, porém com a condição de um favor em troca da sua liberdade.

Dois anos depois, o Coringa pretende atacar a festa organizada para o comissário James Gordon e contacta o Charlie Collins para o cumprimento do seu favor chantageando-o, e é a partir daqui que temos a aparição da personagem

Arlequina na narrativa como uma capanga do personagem Coringa. Como pode ser observado nas figuras a seguir:

Figura 29 - Arlequina e Coringa



Fonte: <https://animesonline.vip/episodio/batman-a-serie-animada-episodio-22-online/>

Figura 30 - Arlequina apoia o Coringa



Fonte: <https://animesonline.vip/episodio/batman-a-serie-animada-episodio-22-online/>

Aqui, Arlequina desempenha um papel secundário, que a meu ver representa o lugar da subalternidade da mulher em relação ao sexo masculino, já que, ela apoia todas as ideias do Coringa, sem o direito de se opor. Além disso, um outro ponto que chama a minha atenção é o comportamento da personagem que traz na sua

feminilidade uma representação de infantilidade, a qual percebi pelo uso delicado da voz dada a personagem, que também não deixa de ser sensualizada, intensificando ainda mais a sua subalternização ao masculino.

Esta minha confirmação da primeira representação feminina de Arlequina como subalterna se confirma também mediante a composição gráfico-visual, em que analisando atentamente vejo a representação do Coringa sempre como imponente em detrimento da dela. Além disso, a intensificação do poder patriarcal também pode ser identificada pelo uso da cor preta no fundo, bem como a utilização do plano americano, já que como mencionado por Vergueiro (2010), este plano serve para intensificar um momento de conversação entre os personagens, mas que aqui também pode ser interpretada como uma força opressora.

Para mais, as falas proferidas por ela no diálogo com o Coringa, a qual transcrevo aqui para melhor compreensão também dão margem a essa subalternidade, já que, como sua companheira, esta deve estar em pleno acordo com a fala dele.

Quadro 2 - Diálogo entre Arlequina e Coringa

Coringa: Eu providenciei outra fuga. Assim que eu soube da homenagem ao Gordon.

Arlequina: é para rir senhor Coringa?

Coringa: Eu lhe pergunto, Arlequina. Quem proporciona mais horas de divertimento a força policial de Gotham do que eu?

Arlequina: Ninguém Sr. Coringa

Coringa: Eu exijo direito de homenagear o nosso caro comissário também.

Arlequina: maravilhoso! (aplausos)

Fonte: <https://animesonline.vip/episodio/batman-a-serie-animada-episodio-22-online/>

Verifico que em sua fala tanto interrogativa, quanto afirmativa, a personagem Arlequina usa o termo senhor, o que aqui interpreto como subalternidade ao personagem masculino. O uso também da expressão “maravilhoso” pode ser interpretado como que tudo que o personagem masculino faz é tido como positivo, mesmo que seja para o malefício da sociedade. Esta construção aqui esboçada como positividade do masculino sobre o feminino se dá pelo modo como são representadas tanto a narrativa verbal, quanto a não verbal, onde ambas se inter-

relacionam construindo esta discursividade, como afirma Campos, Santos e Silva (2015).

Pode-se buscar nas Histórias em Quadrinhos fontes que se detém na compreensão da representação do mundo social, que pode traduzir as posições e interesses que paralelamente descrevem a sociedade tal qual como ela é pensada, ou como gostariam que fosse. (CAMPOS, SANTOS e SILVA, 2015, p. 28)

Logo, essas formas discursivas são modos interpretativos de construção e ressignificação das identidades e posicionamentos sociais que são identificados por seus leitores, uma vez que os quadrinhos não são um gênero com significados isolados, mas sócio-históricamente situados. Como afirma Campos, Santos e Silva (2015, p. 28) “é nas representações das HQ que os leitores podem se identificar com símbolos, atos ou objetos, relacioná-los a práticas individuais ou coletivas.”

Uma outra cena que apresenta Arlequina como submissa na narrativa, encontra-se no momento em que o Coringa está fazendo uma ligação para o Charlie Collins e a Arlequina aparece cortando o cabelo do Coringa que a meu ver demarca o lugar da mulher subserviente vivendo em razão do seu parceiro. Vale ressaltar que nesta cena Arlequina aparece atrás do Coringa, o que sugere a representação da mulher como uma figura secundária sem voz dentro da narrativa, como pode ser observado na figura a seguir:

Figura 31 - Arlequina cuida do Coringa



Fonte:<https://animesonline.vip/episodio/batman-a-serie-animada-episodio-22-online/>

Em um outro momento da narrativa Arlequina surge na festa realizada para o comissário Gordon vestida de policial, cujas roupas demarcam as partes do seu corpo, além de, a todo momento, a personagem sensualizar com seu corpo e sua voz adocicada, já que esta é uma representação que o masculino criou para

representar as vilãs nos quadrinhos. Como afirma Oliveira (2007, p. 60) “A vilã, [...] é caracterizada por sua beleza, sensualidade, perfídia, maldade, lascívia, deslealdade e ardileza. Aqui deixo claro que ao mencionar que esse modo de agir da Arlequina é uma representação imposta fundamenta-se na concepção trazida por Bauman (2005), que menciona que algumas identidades nos são impostas, e essa atuação nada mais é do que uma imposição do sistema masculino.

Nesta cena, Arlequina também exalta a masculinidade mediante algumas falas proferidas ao comissário Gordon, sendo uma delas: “Você é um herói para todos os homens da guarda”, o que aqui identifico como uma exaltação do masculino, já que nesta mesma cena a expressão facial da personagem demonstra admiração, demarcando o lugar do masculino como o modelo ideal.

Figura 32 - Arlequina na festa de Gordon



Fonte: <https://animesonline.vip/episodio/batman-a-serie-animada-episodio-22-online/>

Assim, fica evidente neste episódio que a representação da personagem Arlequina foi criada mediante o modelo patriarcal em que a mulher é totalmente submissa ao masculino não subvertendo este lugar de dominação, muito menos questionando-o. É importante frisar, que neste mesmo período de lançamento da série, o movimento feminista estava na terceira onda do movimento, o qual centra-se na multiplicidade de feminismos não visando sua hegemonia (RODRIGUES, 2016), uma vez que, este lugar é pensado para todos.

Vale ressaltar que, mesmo o surgimento da personagem sendo datada no período em que se vivenciava a terceira onda do feminismo, este teve mais dois

momentos anteriores que o antecederam, sendo elas: a primeira onda, que se iniciou no século 18 estendendo-se até a reivindicação das sufragistas, que deu o direito de voto as mulheres; a segunda onda, a partir de 1960, caracterizada pela luta feminina na defesa do direito à liberdade sexual, reivindicação ao fim do patriarcado, reconhecendo assim a força sistêmica do mesmo (RODRIGUES, 2016). Para tanto, mesmo com todos estes acontecimentos do movimento feminista a personagem Arlequina, na sua atuação em 1922, não se centra em uma representação de mulher empoderada.

Outro episódio escolhido para identificar a representação de submissão da personagem Arlequina encontra-se na terceira temporada da série, no episódio 106, intitulado “Louco por amor” de 1999. Neste, a personagem Arlequina conta a trajetória do surgimento da identidade de vilã perpassando pela sua primeira identidade que é a de Dra. Quinzel.

E é a partir daqui que demarcamos as identidades construídas pela personagem, pois como afirmei no capítulo sobre identidades e representações em concordância com Bauman (2005), Hall (2002) e Moita Lopes (2006), as identidades são fluídas e fragmentadas na pós-modernidade, o que faz de Arlequina uma mulher de múltiplas representações.

Para tanto, retomando o episódio 106, o qual se inicia com o comissário Gordon indo ao dentista, o desfecho da narrativa centra-se no surgimento da personagem Arlequina. Como mencionado, ao chegar no consultório do dentista, o comissário Gordon, surpreso, se depara com o Coringa que tenta matá-lo, porém sem êxito na sua ação. Neste momento, Arlequina surge aprisionando o comissário na cadeira com uma de suas invenções, mas também não obtém êxito, visto que o Batman chega para salvar Gordon.

Nesta cena, Arlequina ainda tenta atingir o Batman com um gás, porém é repreendida pelo Coringa mediante seu ato, o que o leva a espancá-la, pois para o personagem Coringa somente ele é quem pode tentar matar o Batman. A repreensão feita pelo Coringa a personagem Arlequina se dá por meio da violência, em que a personagem não reivindica, mas romantiza o ato violento, tendo em vista que, segundo Hooks (2009), na cultura de dominação, a violência é vista como aceitável, já que é por meio dela que se exerce o controle.

Figura 33 - Coringa fica bravo com Arlequina



Fonte: <https://animesonline.vip/episodio/batman-a-serie-animada-episodio-106-online/>

Além do uso da força física, o personagem Coringa também marca o seu lugar de dominação sobre a personagem pelas suas falas. Aqui mais uma vez, a personagem também reproduz a submissão feminina ao masculino pelo uso do pronome de tratamento “senhor”. Vale destacar que, mediante as falas que são proferidas pelos personagens, o uso da força física vai ocorrendo sobre Arlequina. Como pode ser observado na descrição e imagem a seguir.

Quadro 3- Dominação masculino no diálogo do Coringa

Arlequina: Hahaha! É um tremendo gás hein, senhor Coringa?

Coringa: Sou eu que conto piadas por aqui. Entendeu?

Arlequina: Sim, senhor!

Coringa: Ora, Arlequina foi divertido como sempre, mas agora tenho mesmo que ir.

Fonte: <https://animesonline.vip/episodio/batman-a-serie-animada-episodio-22-online/>

Figura 34 - Coringa retira Arlequina da sala



Fonte: <https://animesonline.vip/episodio/batman-a-serie-animada-episodio-106-online/>

Nesta figura, um outro aspecto que destaco é o uso da cor vermelha no plano de fundo do ato agressivo que o personagem Coringa exerce sobre a Arlequina, puxando-a para fora da sala do dentista. O uso da cor vermelha que estampa todo o céu de Gotham não é uma mera casualidade, mas uma construção simbólica (HELLER, 2013) que aqui compreendo como uma representação da violência machista, uma vez que, em nossa sociedade, utilizamos o vermelho para simbolizar o amor, o sangue, e até mesmo a agressão aqui explícita.

Na cena posterior, Coringa aparece revendo seus planos de ataque ao Batman e Arlequina adentra ao recinto sensualizando com um vestido vermelho justo para o Coringa, porém este não dá a mínima importância, o que a incita a recorrer a sua atenção por meio de demonstrações de carinho que são brutalmente violados pelo personagem masculino. Observe as figuras a seguir:

Figura 35 - Arlequina sensualiza para o Coringa



Fonte: <https://animesonline.vip/episodio/batman-a-serie-animada-episodio-106-online/>

Figura 36 - Arlequina tenta seduzir o Coringa



Fonte: <https://animesonline.vip/episodio/batman-a-serie-animada-episodio-106-online/>

Figura 37 - Arlequina sentada sobre a mesa



Fonte: <https://animesonline.vip/episodio/batman-a-serie-animada-episodio-106-online/>

Figura 38 - Arlequina é empurrada pelo Coringa



Fonte: <https://animesonline.vip/episodio/batman-a-serie-animada-episodio-106-online/>

Nesta sequência de imagens, Arlequina mesmo tendo consciência de sua feminilidade, e utilizando-se desta consciência para um momento de afeto com o personagem Coringa não subverte este lugar de dominação, ficando identificável uma representação de mulher submissa subjugada ao masculino. Aqui, também temos a simbologia da cor vermelha em dois aspectos, o vermelho do seu vestido, demarcando um momento amoroso, e o vermelho do céu demarcando o ato da violência.

Sequenciando a narrativa, Coringa inconformado com o seu fracasso na captura e morte do Batman reavalia o seu plano, e numa dessas reavaliações Arlequina sugere que o Coringa dê um tiro na cabeça do Batman. Neste momento,

Coringa demonstra em sua feição espanto e, revoltado, profere para a personagem seu discurso de poderio, já que para o machismo o discurso feminino (TIBURI, 2019) não tem importância por serem vistas como inferiores e isso é visível no discurso e atuação dos personagens, como demonstro a seguir:

Quadro 4 - O discurso de poder do Coringa

Coringa: O Batman tinha razão! A arma utilizada no dia de hoje foi terror, uma tragédia!

Coringa: Tá na hora de eliminar algumas como a humilhação final dele, seguida de sua deliciosa e delirante morte.

Arlequina: Por que não dá um simples tiro nele?

Coringa: Um simples tiro? Entenda uma coisa, meu amor. A morte de Batman não deve ser nada menos do que uma obra de arte. O triunfo de meu gênio puramente cômico sob sua ridícula máscara e apetrechos.

Fonte: <https://animesonline.vip/episodio/batman-a-serie-animada-episodio-106-online/>

Figura 39 - Coringa surpreso com a ideia da Arlequina



Fonte: <https://animesonline.vip/episodio/batman-a-serie-animada-episodio-106-online/>

Figura 40 - Coringa explode com Arlequina



Fonte: <https://animesonline.vip/episodio/batman-a-serie-animada-episodio-106-online/>

Após esta cena em que o Coringa demarca sua dominação sobre Arlequina, sendo representada pela posição em que os personagens se compõem na cena, onde Arlequina encontra-se envergada para trás e o Coringa furioso esbravejando sobre ela, a mesma é jogada brutalmente em uma cela, onde profere as seguintes falas.

Quadro 5 - Arlequina reconhece o sistema de poder

Arlequina: Já chega Arlequina! Assim não dá.

Arlequina: Você é uma louca de carteirinha, procurada em doze estados loucamente apaixonada por um palhaço psicopata.

Arlequina: Em que momento minha vida ficou tão maluca? O que aconteceu? De quem é a culpa?

Arlequina: – Batman. É Ele. Batman.

Arlequina: Sempre tem o Batman arruinando a minha vida. Estragando a graça. Se metendo entre mim e o meu lindinho, meu docinho. Desde o início.

Fonte: <https://animesonline.vip/episodio/batman-a-serie-animada-episodio-106-online/>

Mediante estas falas que demarcam uma tomada de consciência da subalternidade ao masculino, Arlequina parece consciente da sua subserviência, porém esta consciência não é efetivada no decorrer da narrativa, uma vez que estas falas serviram simplesmente para que a personagem narrasse o surgimento da sua identidade como Arlequina nos dois episódios aqui em análise, o qual a legitimou

como Arlequina, pois como afirma Woodward (2000) que para se afirmar esta identidade recorreu-se a um passado, no qual aqui foi a contação do fatos pela própria personagem, e é por meio dessa identidade que ela reivindicará sua identidade de mulher.

Assim, Arlequina retoma as suas lembranças no Hospital *Arkham*, local em que exercia a profissão de psiquiatra, tendo uma afeição em estudar a mente dos criminosos de *Gotham city*. Neste momento, tem-se um relance em que a Dra. Quinzel ao cumprimentar uma colega de trabalho, menciona que esta pode chamá-la de Arlequina, porém esta ainda não é uma identidade assumida pela personagem, já que ela se encontra presa a identidade imposta pela sociedade ao público feminino, sendo a de uma mulher centrada, mas com uma sensualidade imposta pelo patriarcado.

Esta imposição a qual menciono aqui, está em conformidade com o exposto por Bauman (2005) e Moita Lopes (2006) ao mencionar que as identidades não são fixas, e que estas podem ser negociadas ou impostas, dado que, na cena acima citada Arlequina já demonstra uma tendência a assumir sua identidade de vilã, porém ainda se encontra detida na identidade a ela imposta como Dra. Quinzel.

Retomando ao episódio, o personagem Coringa envia para a Dra. Quinzel um bilhete com uma rosa com a seguinte frase: “apareça para me ver a qualquer hora”, e é a partir daqui que a Dra. Quinzel começa seu envolvimento com o Coringa, que de uma simples consulta psiquiátrica se torna um caso amoroso, devido a persuasão que o Coringa exerce sobre ela para poder se livrar da prisão.

Para tanto, ressalto que enquanto exercia a identidade de Dra Quinzel, a personagem mantinha as condutas preestabelecidas pelo patriarcado para o feminino, ou seja, ela mantinha a identidade, que segundo Bauman (2005) lhe foi imposta até o surgimento da sua nova identidade como Arlequina/vilã. Assim, ela mantinha um padrão de vestimenta que demonstrava a dominação masculina sobre a feminina, como o cabelo sempre preso, a roupa da parte superior composta, e a parte inferior curta como meio de despertar o desejo sexual pelo masculino (OLIVEIRA, 2007; RAMOS, MIRANDA e CÂMARA, 2020) E, isso demonstra como o masculino exercia o poder de dominação na personagem mesmo ela tendo alcançado um alto nível profissional.

Figura 41 - Dra. Quinzel conversa com o Coringa



Fonte: <https://animesonline.vip/episodio/batman-a-serie-animada-episodio-106-online/>

Com sua artimanha psicopática, Coringa em uma das sessões com a Dra. Quinzel conta a sua trajetória de infância a partir da sua relação com seu pai, que o espancava toda vez que ele fazia algo de errado, e isso causa um remorso na personagem Dra. Quinze que, partindo das suas análises dos discursos proferidos pelo Coringa, é convencida de que ele era o reflexo da exclusão de uma sociedade caótica.

Arlequina começa a manter uma atração intensa pelo vilão, e este começa a despertar na personagem aquilo que havia sido adormecida pela sociedade patriarcal, porém, o Coringa como fruto desse sistema não estava despertando a personalidade de Arlequina para o próprio bem dela, mas para se libertar do hospício e tê-la como sua capanga.

Após relembrar a trajetória da construção da sua nova identidade com Arlequina, a personagem retoma a sua consciência e percebe que para poder ficar definitivamente com o Coringa, ela teria que eliminar o obstáculo existente entre eles, sendo este o Batman. Assim, ela realiza umas melhorias no plano do Coringa e vai a captura do Batman.

Obtendo êxito na captura, Arlequina prende o Batman de cabeça para baixo sobre um tanque cheio de piranhas, ideia esta não pensada pelo Coringa. Arlequina está bem confiante do seu ato, porém o Batman com sua persuasão consegue

convencê-la de que foi enganada pelo Coringa quando lhe contou sobre a sua convivência conflituosa com seu pai, já que ele havia praticado esse mesmo golpe com o herói.

Confusa, Arlequina decide ligar para o Coringa na intenção de que este ficaria satisfeito com a captura. Mas quando o Coringa chega ao local fica furioso com Arlequina, pois ele viu seu plano realizado por uma mulher, o que para a masculinidade não é permitido, como afirma Tiburi (2019, p. 63) “o machismo é um sistema de crenças em que se aceita a superioridade dos homens devido a sua masculinidade.” Nesta feita, no sistema patriarcal o homem não pode ser inferiorizado ao feminino, e foi isso que o Coringa se sentiu perante a atuação da Arlequina.

E como consequência do seu fracasso enquanto homem, o Coringa começa a espancar a personagem Arlequina em seu momento de fúria, porém esta tenta a todo instante justificar que o ato feito foi em favor dele, mas este não aceita, sendo o seu ato de masculinidade tóxica (KOOHS, 2019; TIBURI, 2019) ainda mais agressivo com quando este a empurra do prédio abaixo, e ela ainda se sente culpado mesmo sofrendo a agressão. A seguir demonstro uma sequência de imagens do fato aqui discorrido.

Figura 42 - Arlequina é agredida pelo Coringa



Fonte: <https://animesonline.vip/episodio/batman-a-serie-animada-episodio-106-online/>

Figura 43 - Arlequina se defende do Coringa



Fonte: <https://animesonline.vip/episodio/batman-a-serie-animada-episodio-106-online/>

Figura 44 - Arlequina é empurrada do prédio pelo Coringa



Fonte: <https://animesonline.vip/episodio/batman-a-serie-animada-episodio-106-online/>

Nesta sequência, a figura 42 representa a opressão e dominação masculina sobre a feminina, em que analisando a imagem, Arlequina se encontra numa posição de subalternidade sendo refém de uma masculinidade tóxica, sem ao menos conseguir se libertar desta, visto que lhe falta consciência e identificação das forças opressoras sobre ela (BERTH, 2019). Já as figuras 43 e 44 demarcam a brutalidade da violência masculina transcorrida sobre o feminino de modo aceitável pela personagem que não a reivindica em nenhum momento, ao passo que aceita essa agressão passivamente, pois como afirma Hooks (2019) dentro de um sistema totalmente patriarcal a violência é tida como aceitável para que se exerça o controle sobre o outro.

Desse modo, tenho nesta narrativa da década de 90 dois pontos que merecem ser dialogados. O primeiro deles são as identidades criadas nestes episódios, onde é identificável duas representações que dialogam entre si na construção da personagem vilã, sendo o primeiro a da Dra. Quinzel, uma mulher centrada, que silencia a sua identidade negativa perante a sociedade, buscando por meio da sua profissão compreender a mente de um criminoso.

E a segunda, a de Arlequina, uma vilã obcecada amorosamente por seu parceiro, que a todo instante tenta provar para o mesmo o quanto o ama, mas que em nenhum momento é valorizada enquanto mulher por seu parceiro, que constantemente a violenta das mais variadas formas de violência como descritos nos episódios analisados.

O que chama a minha atenção é que estas identidades que ora estão unificadas, ora se fragmentam (HALL, 2000; MOITA LOPES, 2006) estão todas pautadas numa representação de submissão ao masculino, tendo em vista o massivo consumo deste gênero pelo sexo masculino.

Assim, para compreender o motivo dessa subalternidade da personagem Arlequina ao Coringa, realizei uma breve busca histórica do surgimento do personagem Arlequim, que na Idade Média era representado pela figura masculina. Desse modo, destaco alguns pontos importantes para que posteriormente possa dar continuidade a análise da subalternidade da personagem Arlequina.

Segundo Scarpini (2007) o primeiro aparecimento do Arlequim se deu em meados do século XVI, em Paris sob a responsabilidade de uma companhia de teatro italiano, e que este era representado como esperto, ágil, violento e que trazia divertimento ao público. Requisitos estes que também encontro na representação feminina da personagem Arlequina, uma vez que, em alguns momentos da narrativa ela se mostra uma mulher ágil em resolver as jogadas do Coringa, e que faz uso da violência para a realização dos seus feitos.

Outro ponto importante é que o Arlequim consiste em um serviçal fiel a seu amo, o qual faz de tudo para livrá-lo de enrascadas visando também o seu proveito, como observei nos dois capítulos da série aqui em análise, em que Arlequina sempre estava disposta a seguir fielmente o Coringa e a cumprir todos os seus planos maléficos, não porque era aquilo que ela queria, mas porque socialmente ela representa essa figura de subalterna, já que o Arlequim precisa de alguém que o comande, sendo este seu amo. Como afirma Berthold (2001)

Um arlequim [...] gosta de conforto e come muito, com óbvio prazer. Em obras dramáticas posteriores, ele se transforma num serviçal obsequioso e amigo fiel, que aplica a dose certa de descaramento e senso prático ao retirar seu amo de enrascadas, todas as vezes em que possa tirar da situação alguma vantagem para si. (BERTHOLD, 2001, p. 38)

É notório que o proveito que a Arlequina retira nos episódios em análise não é o da sua promoção enquanto uma personagem feminina que surge na década de 90, mas sim de uma mulher que busca a aceitação amorosa pelo Coringa que a todo instante a maltrata e despreza o seu amor.

Com isso, fica evidente que essa representação que temos da Arlequina se deve principalmente a este contexto histórico do teatro em que o Arlequim não é uma figura de grande prestígio social, e essa mesma representação de pouca serventia social foi estigmatizada na personagem Arlequina. Essa representação reafirma a concepção abarcada por Moscovici (2007) ao mencionar que a representação surge mediante um sistema de valores, crenças e linguagem que permeiam a cultura, como aqui descrevo a questão da negatividade ao feminino construída pelo patriarcado fazendo com que o feminino sempre esteja neste lugar de negação. Como afirma, Tiburi (2019, p. 50) “O feminino é o termo usado para salvaguardar a negatividade que se deseja atribuir às mulheres no sistema patriarcal.”

Assim, fica evidente que a subalternidade que a Arlequina representa em toda a narrativa do seriado de tv está atravessada por uma construção hegemônica de servidão, pois os quadrinistas trouxeram para a narrativa uma representação de subalterno para uma figura feminina, que nestes episódios não se desvinculam do sistema patriarcal, visto que, mesmo como Dra Quinzel esta também reproduz estereótipos femininos estabelecidos pelo patriarcado.

Com isso, para uma melhor compreensão das performatividades, segundo Pennycook (2006) é compreendida pelo modo como as identidades vão sendo construídas pelo sujeito. Assim, me debruçarei em investigar quais são as representações assumidas pela Arlequina que subverte essa representação de submissão ao masculino.

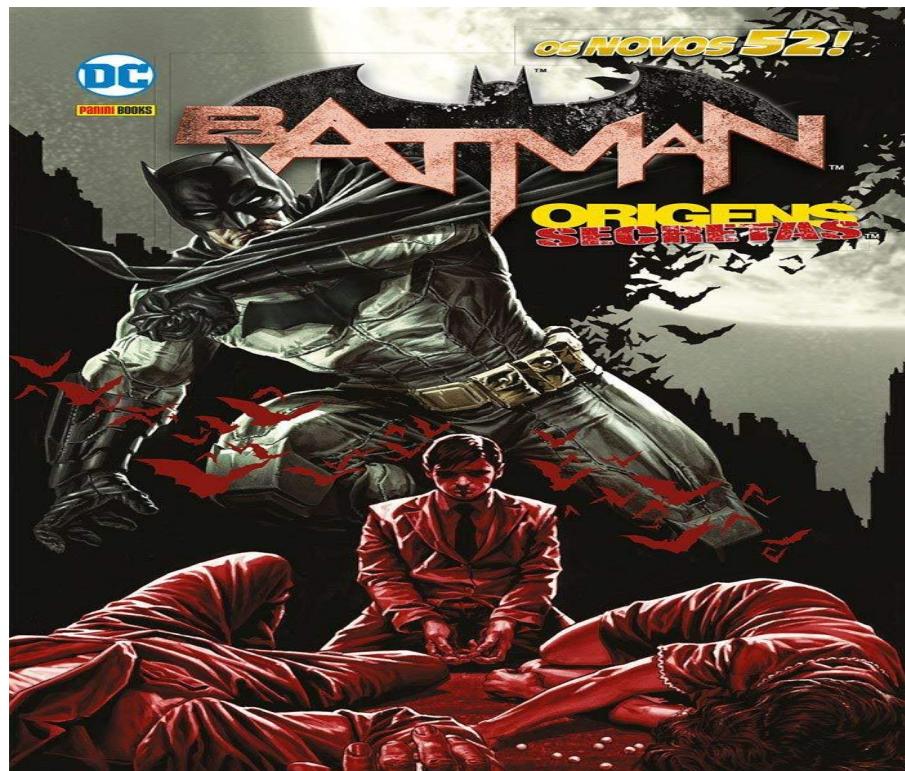
3.2 Arlequina e suas representações para além da mulher submissa nas graphic novels

Na subseção anterior discorri sobre as representações da personagem pautadas nas identidades da Dra Quinzel e Arlequina, em que ambas representam o papel da mulher submissa, a qual sofre as mais cruéis agressões em favor do amor do parceiro. Aqui, é importante destacar que essa representação está pautada no patriarcado a partir da visão de seus criadores e roteiristas (Bruce Tim e Paul Dini), ambos do sexo masculino, que reproduziram na personagem este lugar de submissão.

Para tanto, nas *graphic novels* que analisarei a partir desta subseção demonstrarei que a personagem Arlequina está muito além de uma mulher submissa, bem como, suas representações estão para além de uma vilã, já que segundo Pennycook (2006) mediante a performatividade é possível compreender como as identidades são (re)criadas. Desse modo, é preciso desconstruir a representação que se tem da personagem, porque quando se é pensado a representação da Arlequina esta é coloca somente no lugar de vilã, o que já dá uma contação negativa (BOLSHAW, 2019; VOGLER, 2006; FARIA, 2012), no entanto não pode ser esquecido que antes de ser vilã ela era uma doutora que desempenhava uma contribuição importante para a sociedade, e ainda vou mais além, antes de doutora ela foi uma adolescente e filha de uma família intrinsicamente patriarcal (TIBURI, 2019).

E como na narrativa do seriado de tv do Batman não foi explicitado sua trajetória de infância e adolescência antes da sua atuação como Dra Quinzel, na narrativa gráfica esta história é contada de modo a compreender como essa identidade de Arlequina se constrói na *graphic novel*. Assim, iniciarei analisando a primeira *graphic novel* “Batman: origens secretas”, que conta a história do surgimento de heróis e vilões da DC Comics, estando entre elas a história da personagem Arlequina. Observe a figura a seguir:

Figura 45 - Capa da Graphic Novel- Batman Origens Secretas



Fonte: TOMASI, Peter J. Batman: origens secretas, 2016

Aqui, dois pontos se intercruzam tanto na narrativa do seriado, quanto na gráfica, que Arlequina só conta a sua história a partir da rejeição do personagem Coringa, o que na narrativa gráfica será o ponto de partida para o seu empoderamento feminino (BERTH, 2019), tendo em vista que isso não ocorreu no seriado de tv. Assim no capítulo “Origens secretas: Arlequina” tem-se a participação de várias mulheres que desempenham a meu ver papel importante para a subversão da Arlequina nos quadrinhos, sendo elas: Amanda Conner (roteiro), Stephane Roux (arte gráfica), katie Kubert (editora original) e Denise Araújo (letras) no letreiramento.

Também não posso deixar de mencionar os homens que estão envolvidos na produção gráfica da personagem, sendo eles: Jimmy Palmiotti (roteiro), Chris Conroy (editor original), Bernardo Santand (editor), Mario Luiz C. Barroso (tradutor), que de alguma maneira trarão traços da masculinidade para a narrativa gráfica, porém está não será mais predominante. Observe a figura a seguir:

Figura 46 - Capa da história de Arlequina



Nesta figura Arlequina encontra-se em um palco e aparece sentada em sua cadeira onde começa a narrar a história do surgimento da sua personagem vilã. É notório que a vestimenta utilizada por ela nesta narrativa rompe com o padrão patriarcal, pois agora suas vestimentas demarcam um lugar de empoderamento (BERTH, 2019), justamente porque no seriado de tv Arlequina aparece sempre utilizando o macacão de duas cores, porém isso não quer dizer que nas narrativas aqui em análise não o encontraremos.

Além da vestimenta e do lugar de poder que assume nesta narrativa, um ponto importante que se relaciona com as imagens gráficas são as falas proferidas pela personagem, reafirmando as mudanças ocorridas na construção da identidade da Arlequina com o passar do tempo, como pode ser observado a seguir.

Quadro 6 - Arlequina narra sua história

Arlequina: Eu só tô contando essa história pra vocês porque confio em todo mundo aqui e sei que **nunca** vão recontar pra ninguém.

Arlequina: Querem saber como virei essa **pessoa maravilhosa** bem na sua frente?

Arlequina: De **várias** formas! Só que o mais engraçado é que toda vez que euuento minha história, sai um pouco **diferente**.

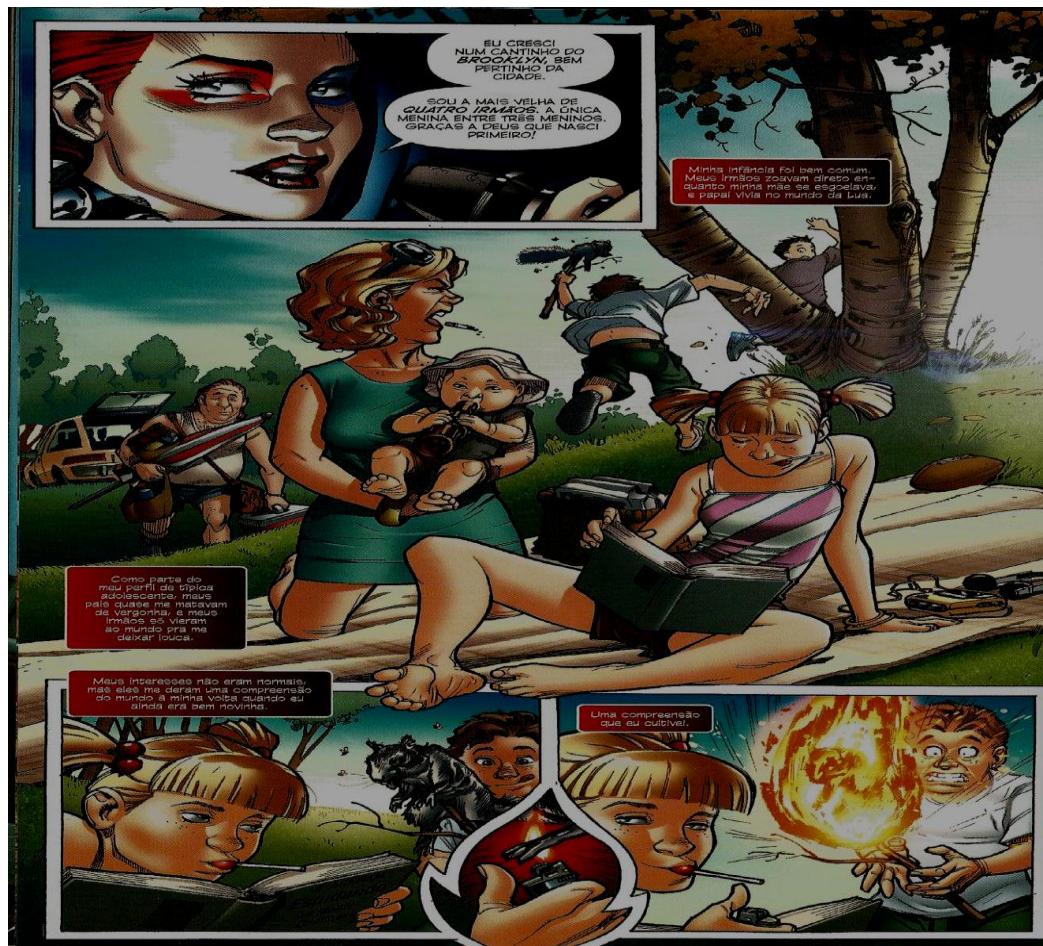
Arlequina: mas é normal, sabe? Os detalhes **mudam** com o tempo, mas os **personagens**... continuam os mesmos.

Arlequina: Vai por mim... que a história é de **estourar a boca do balão**.

Fonte: <https://animesonline.vip/episodio/batman-a-serie-animada-episodio-106-online/>

Vale destacar que neste recorte temporal em que Arlequina profere estas palavras, ela já se encontra livre do personagem Coringa, e é a partir deste momento que ela descreve em detalhes toda a sua afeição pela mente dos criminosos, bem como o que a levou a se tornar a Arlequina. As palavras em negritos nas falas da personagem também demarcam o seu empoderamento feminino, uma vez que eles realçam o seu lugar de subversão.

Figura 47 - Quinzel no parque com a família



Fonte: TOMASI, Peter J. Batman: origens secretas, 2016

Como pode ser observado na figura 47, Arlequina retoma ao tempo da sua adolescência e constrói a narrativa da sua vida em família. Primeiramente ela diz ser a única menina na conjectura de quatro irmãos, também descreve na construção familiar o papel da sua mãe que cumpria o papel patriarcal de cuidar dos filhos, enquanto seu pai se ausenta desse serviço.

Arlequina, ainda cita que ela reproduzia o típico modelo de adolescente, no entanto algo incitava ao rompimento com este padrão, sendo este, o gosto por aquilo que normalmente não estavam atreladas as feminino, como podemos observar na imagem a seguir em que ela está lendo um livro sobre as mentes criminosas de Arkham e posteriormente queima o esquilo do irmão com o fogo isqueiro.

Figura 48 - Quinzel queima um roedor



Fonte: TOMASI, Peter J. Batman: origens secretas, 2016

Nesta figura as falas “Meus interesses não eram normais, mas eles me deram uma compreensão do mundo à minha volta quando eu ainda era bem novinha” e “Uma compreensão que eu cultivei” ditas pela personagem demonstram que a sua identidade como vilã tem seus indícios na adolescência, mesmo estes sendo silenciados pelo sistema patriarcal. E isso se evidencia mais ainda quando sequencio a narrativa gráfica na figura a seguir:

Figura 49 - Quinzel e seu primeiro amor



Fonte: TOMASI, Peter J. Batman: origens secretas, 2016

Nesta sequência gráfica em que Arlequina retrata um momento seu na festa do colegial, evidencio em suas falas traços da sua personalidade de vilã que ainda seguia silenciada, pois na fala do primeiro balão diz o seguinte: “Ao contrário dos meus colegas de turma, eu sabia desde cedo o que queria da vida. Demorei um tempão pra conhecer alguém que me entendesse...”. Nisso, ela não se referia ao Coringa, mas a sua primeira paixão, chamado Bernie Bash, um rapaz que compreendia o seu lado maléfico, já que ambos comungavam do mesmo sentimento quanto aos atos de crueldade.

Neste seu envolvimento de paixão que é abordado pela narrativa a identidade de Arlequina não é exposta, porque quem estava assumindo este papel era a Harllen Quinzel. Assim, seu parceiro fez um ato de paixão para Quinzel, jogando contra a menina que ela destetava um caminhão em alta velocidade. Isso para Quinzel foi uma enorme demonstração de amor. Porém, Bernie foi preso e julgado a passar o resto da sua vida num reformatório. Observe a figura a seguir:

Figura 50 - O namorado de Quinzel é preso



Fonte: TOMASI, Peter J. Batman: origens secretas, 2016

Posteriormente Quinzel descobre que Bernie foi esfaqueado levando-o a morte e a partir daí um novo rumo é dado em sua vida, pois ela ingressa na Universidade Gotham, onde investiu profundamente na sua formação, porém ela

não estando satisfeita com seu trabalho no hospital de Gotham City, decidiu estudar as mentes criminosas do Asilo Arkha, onde terá o seu contato com o Coringa, bem com a construção da sua identidade como Arlequina.

Com o intuito de compreender as atitudes e atuações dos criminosos a Dra Quinzel decide se infiltrar, tornando-se uma das pacientes, pois assim ela teria uma conduta assistiva dos pacientes, uma vez que estes, segundo o relato da personagem não confiavam muito nos funcionários do asilo pelo simples fato do uso excessivo da violência e de medicamentos. Essas práticas são formas de demarcar simbolicamente as diferenças sociais entre os ditos como sãos dos loucos perante a comunidade. (JODELET, 2015)

Dentro da narrativa uma cena chama a minha atenção quando a Dra. Quinzel toma esta decisão de ser uma pesquisadora/paciente e no quadrinho ela profere as seguintes palavras; “Tive que dar duro pra convencer o diretor, mas ele deixou fazer minha experiência sem que os outros funcionários soubessem”. Esta fala que se complementa com a imagem gráfica leva-me a perceber uma ambiguidade, pois pode ser interpretada como o uso da forma física, como da sexualidade feminina ou os dois para persuadir o diretor a aceitar a sua ideia. Como pode ser observado na figura a seguir:

Figura 51 - Dra. Quinzel e a sexualidade



Fonte: TOMASI, Peter J. Batman: origens secretas, 2016

Vale destacar que nesta imagem a Dra. Quinzel já marca um lugar de empoderamento usando da violência para realizar seus feitos, rompendo com as

normas patriarcais, como afirma Berth (2019) que o empoderamento é dar poder ou capacitar, e é justamente esta capacitação de libertação da opressão sexista que é visível nas narrativas gráficas, porém algo que não evidencio no seriado de tv de 1992. Ao mesmo tempo em que esta mulher afirma esse empoderamento, as suas feições e gestos corporais intensificam a hipersexualização (OLIVEIRA, 2007), que como já mencionado é uma característica dada pelos quadrinistas as personagens vilãs.

Mais adiante na narrativa a Dra. Quinzel muda a sua cor de cabelo e começa a se envolver com o Coringa ao ponto de se apaixonar pelo mesmo e a realizar a sua fuga do aliso. Assim, ao mencionar sobre a sua relação com o Coringa a Dra. Quinzel descreve como era o personagem, chegando a citar que ele era o modelo de homem que a sua mãe (a qual aqui incluirei também o sistema patriarcal) manda evitar, uma vez que o Coringa não representa o modelo ideal de homem. Observe a figura a seguir:

Figura 52 - Dra. Quinzel se apaixona pelo Coringa



Fonte: TOMASI, Peter J. Batman: origens secretas, 2016

Nesta imagem tem-se a representação de um amor obsessivo que a Dra. Quinzel desempenhará na narrativa construindo assim a identidade de mulher submissa que será desenvolvida pela personagem Arlequina, outra identidade que

passará a ser assumida com mais frequência na narrativa, uma vez que, é a partir desta entrega total ao Coringa que ela surgirá. Como afirma Bauman (2005, p. 09) “as identidades flutuam no ar, algumas de nossa própria escolha, mas outras infladas e lançadas pelas pessoas em nossa volta”, sendo assim, a identidade de Arlequina foi inflamada pelo Coringa para que ela assumisse este lugar, mesmo que por um determinado tempo como mulher submissa. Observe a figura a seguir:

Figura 53 - O surgimento da personagem Arlequina



Fonte: TOMASI, Peter J. Batman: origens secretas, 2016

Nesta sequência é demonstrada como realmente houve o surgimento da identidade da personagem Arlequina, o que justifica minha colocação de o Coringa foi o propulsor desta identidade, pois mesmo que a personagem antes de assumir esta identidade tinha um fascínio por aquilo que é julgado como o mal para a sociedade, esta foi silenciada por um bom tempo até o seu envolvimento pelo Coringa que vai instigar e ocasionar o surgimento da mesma.

Ainda nesta imagem tem-se a construção deste processo identitário por meio do apagamento parcial da identidade anteriormente assumida, o que Moscovici (2007) vai chamar de fossilização da identidade, uma vez que, se esquece da

identidade antiga para que a nova assuma o lugar de imortalidade, até porque é nesta nova identidade que a personagem vai conquistar o poder da ser imortal nos quadrinhos, assumindo o seu empoderamento feminino.

Quando me refiro a imortalidade aqui esboçada, é justamente porque, na *graphic novel* Batman Arlequina é discorrida como a personagem adquire esta mortalidade, a qual se dará por meio da ajuda de outra vilã, chamada Hera Venenosa, em que presencio na narrativa a sororidade feminina (HOOKS, 2019) sendo exercida. Como pode ser observado nas figuras a seguir:

Figura 54 - Arlequina toma porção da imortalidade



Fonte: DINI, Paul. Batman: Arlequina, 2017, p. 31

Figura 55 - Arlequina experimenta suas novas habilidades



Fonte: DINI, Paul. Batman:

Arlequina, 2017, p. 32-33

Nesta sequência, Arlequina toma a porção feita por Hera Venenosa, uma vez que esta se sensibilizou com o sofrimento da personagem ao ser desprezada pelo Coringa de modo violento. Assim, Hera decide ajudá-la para que Arlequina não vingue somente o Coringa, mas o Batman também, e isso se confirma no diálogo entre as personagens.

Quadro 7 - Diálogo entre Arlequina e Hera Venenosa

Arlequina: Opa! Olha só pra mim mamãe! Conseguí Poderes!

Hera venenosa: Vai com calma, docinho. Você não vai dar trabalho pro Superman, só te dei um pouco de vantagem.

Arlequina: Por quê?

Hera venenosa: Em parte, porque me diverte. Mas também

porque simpatizo com você. Deu tudo que tinha pra um homem que te usou. Agora te dei as condições necessárias pra reagir. Não só a ele, mas ao Batman também.

Fonte: DINI, Paul. Batman: Arlequina, 2017, p. 32-33

Aqui fica evidente nos discursos das personagens, principalmente da Hera Venenosa que o intuito é subverter o lugar de poder e dominação masculina, já que segundo Berth (2019) o empoderamento não se restringe em somente identificar o opressor, mas também a reagir contra ele. E nesta perspectiva, a personagem Hera Venenosa conscientiza Arlequina a ir muito mais além do que uma mera vingança ao personagem Coringa, mas ao Batman também, que representa o modelo hegemônico da masculinidade, tendo em vista que todas as personagens femininas estão sempre sendo controladas pelo masculino.

Após ter o poder adquirido, Arlequina planeja como irá se vingar do Batman e do Coringa, visto que ambos representam a dominação masculina sobre o feminino. Com isso, ela decide entrar em contato com Batman a fim de levá-lo para capturar o Coringa, quando na verdade não passa de uma emboscada para obter êxito em seu plano que é se livrar preferencialmente do Coringa. Observe a figura a seguir:

Figura 56 - Arlequina luta com o Coringa



Fonte: DINI, Paul. Batman: Arlequina, 2017, p. 42-43

Na figura 56, Arlequina aparece em um momento de luta com o Coringa, que demarco como a subversão à dominação masculina por meio da violência que a todo tempo na narrativa se reafirma, porém, está interpelada pela ação da personagem Arlequina que agora assume o lugar de poder. Destaco aqui, que o uso da violência pela personagem feminina não é utilizado como um mecanismo opressor sobre o outro, mas como um mecanismo de empoderamento e equidade entre os gêneros. E mais uma vez volto a reafirmar que o empoderamento na personagem só acontece mediante o rompimento amoroso com o Coringa. Porque, como afirma Berth (2019) é preciso que se reconheça as forças opressoras e se busque meios para rompê-las.

[...] o empoderamento começa quando eles não apenas reconhecem as forças sistêmicas que os oprimem, como também atuam no sentido de mudar as relações de poder existentes. Portanto, o empoderamento é um processo dirigido para a transformação da natureza e direção das forças sistêmicas que marginalizam as mulheres e outros setores excluídos em determinados contextos. (BERTH, 2019, p. 23-24)

Com isso, fica evidente que Arlequina não só identifica na narrativa gráfica a opressão que era exercida sobre ela pelo personagem Coringa, como também encontra meios para subverter esta dominação, sendo estes a violência e o desapego amoroso. Esta mesma prática se subversão como já mencionado anteriormente, engloba também a libertação da opressão machista (HOOKS, 2019), tendo em vista que Arlequina figura uma representação tanto de vilã que vivencia um relacionamento abusivo, quanto de mulher marcando assim suas diferenças identitárias. Como afirma Moita Lopes (2006) que:

As identidades sociais de classe social, gênero e sexualidade, raça, idade, profissão, etc. são simultaneamente exercidas pelas mesmas pessoas nas mesmas ou em práticas discursivas diferentes". (MOITA LOPES, 2006, p. 36)

Desse modo, quando analiso na personagem a atuação das forças opressoras e sua subversão, não as delimito somente a identidade de vilã, negando as outras existentes, porém identificando o modo como as construções sociais em que elas estão inseridas se realizam, visto que Arlequina precisa ser vista e compreendida também como uma representação identitária de mulher, a qual muita das vezes é contida na representação somente de vilã.

Ainda nesta narrativa em que Arlequina desafia as forças opressoras do machismo exercido pelo Coringa, verifico no discurso do personagem Coringa falas desse machismo como meio de deter o controle sobre a Arlequina, a exemplo: “– Mulher louca! Me culpando por cada probleminha no relacionamento”. porém Arlequina consciente da opressão sofrida, não se deixa iludir com as palavras proferidas, a qual ela mesma afirma as seguintes falas: ‘– Eu te amava, mas você nunca se importou. Só me machucou, abandonou e riu de mim!” Agora vou fazer o mesmo!

Desse modo, é notório o quanto o discurso vai construindo e ressignificando as identidades e situando o sujeito, seja ele um opressor ou oprimido, tendo em vista que as reafirmações machistas do personagem Coringa se fortalecem discursivamente pela falas proferidas, bem como as da personagem Arlequina quanto no que se refere a sua subversão, como afirma Moita Lopes (2006, p. 30) “as pessoas se tornam conscientes de quem são, construindo suas identidades sociais ao agir no mundo por intermédio da linguagem.” Observe a figura a seguir:

Figura 57 - Arlequina se vinga do Coringa



Fonte: DINI, Paul. Batman: Arlequina, 2017, p. 48-49

Nesta imagem fica evidente que o Coringa tenta a todo custo violentar a personagem do sexo feminino para não perder seu lugar de dominação, no entanto o personagem não obtém êxito, visto que, Arlequina agora se utiliza das mesmas armas opressororas utilizadas pelo Coringa para assumir o lugar de poder a ela negada pelo patriarcado. Como afirma Berth (2019) que o empoderar para assumir os espaços de poder se dá mediante uma consciência crítica dos meios de opressão, e isso a personagem Arlequina demarca muito bem em suas narrativas.

3.2.1 Arlequina e a Sororidade feminina

Outro ponto que destaco aqui para a construção da representatividade feminina de Arlequina pauta-se na questão da Sororidade feminina, termo cunhado pelo movimento feminista, que tem por finalidade a empatia pela luta das mulheres independente do gênero, raça, etnia, onde as mulheres buscam ajudar uma as outras na luta contra todo sistema de opressão do patriarcado, como afirma Hooks (2019)

A Sororidade feminista está fundamentada no comprometimento compartilhado de lutar contra a injustiça patriarcal, não importa a forma que a injustiça toma. Solidariedade política entre mulheres sempre enfraquece o sexismo e prepara o caminho para derrubar o patriarcado. (HOOKS, 2019, p. 36)

Assim, Arlequina em suas narrativas demarca este lugar de sororidade para com o sexo feminino (HOOKS, 2019), procurando sempre ajudar outra personagem, seja ela heroína, vilã ou simplesmente uma civil. E nisto também se entrelaça a questão de enquadrar Arlequina não somente como uma vilã, mas também como uma anti-heroína (VOGLER, 2006), uma vez que ela exerce papéis sociais dentro dos quadrinhos que normalmente não compete ao vilão. Como afirma Faria (2012) que na pós-modernidade são aceitas novas ideias e imagens, tendo em vista que, as identidades aqui mencionadas vão delinear as representações identitárias (MOSCOVICI, 2007) da personagem não a restringindo a somente uma identidade.

Vale destacar que a Sororidade feminina está intrinsecamente interligada com a questão do empoderamento, pois como afirma Berth (2019) o empoderamento é um individual que visa uma coletividade, ou seja, o indivíduo quando se torna empoderado ele luta para que outros também se libertem da opressão pelo qual

passam. Nisto, ser um indivíduo com sororidade é ajudar outros a se conscientizar quanto ao sistema opressor e ajudá-lo a subvertê-lo, como identifico na narrativa gráfica em que Arlequina exerce sua sororidade feminina.

A narrativa a seguir descreve a trama de uma garota que foi sequestrada por um abusador, o qual chantageia o Batman para que pague um resgate no valor de quinhentos dólares. No entanto, esta consegue fugir desesperadamente em busca de alguém que possa socorrê-la, sendo evocada na narrativa as heroínas que não aparecem para ajudá-las, uma vez que deduzo que a intenção dos quadrinistas nesta narrativa é justamente demonstrar que o vilão também pode exercer atos de bondade, já que isto é o que ocorre aqui.

Em determinado ponto da narrativa a garota em total desespero, fugindo do agressor, se depara com as vilãs Arlequina e Hera Venenosa que a ajudará a se livrar do seu opressor. Assim, eles exercem a sororidade feminina (HOOKS, 2019) visando o bem comum e a emancipação da menina. E esta demarcação das vilãs exercendo a empatia para com a garota não só subverte o lugar de poder dos heróis/ heroínas, como modifica o modo de pensar e ver a atuação dos vilões nos quadrinhos que cultural e socialmente são tidos como marginalizados. E essa mudança de perspectiva de quem vai salvar a garota só é possível, porque nas narrativas gráficas estão construindo novas representações para os vilões (MOSCOVICI, 2007) Observe as figuras a seguir.

Figura 58 - Uma garota é sequestrada



Fonte: DINI, Paul. Batman: Arlequina, 2017, p. 160

Figura 59 - Arlequina e Hera Venenosa protegem a garota



Fonte: DINI, Paul. Batman: Arlequina, 2017, p. 163

Figura 60 - Hera Venenosa luta com o agressor



Fonte: DINI, Paul. Batman: Arlequina, 2017, p. 164

Na figura 59 percebo a empatia das vilãs no intuito de salvar a garota do agressor não só pela imagem gráfica por onde as ações são reveladas, mas também pelas falas ditas pelas personagens, demonstrando que independente de vilãs, elas são mulheres e passam pelos mesmos problemas que as mocinhas nas narrativas, já que seus corpos são hipersexualizados, já que, como afirma Ramos, Miranda e Câmara (2020, p. 174) “sob o prisma da hipersexualização feminina, vê-se um ideal fetichizado e que contribui para a objetificação da mulher na sociedade”. Com isso, as personagens Arlequina e Hera Venenosa decidem dar um basta no sistema opressor representado pela figura do masculino, além de proporcionar na narrativa a quebra do modelo hegemônico do salvamento somente pelos heróis (VOGLER, 2006), como transcritos nestas falas a seguir.

Quadro 8- Diálogo entre as vilãs, a garota e o agressor

Agressor: Vocês encontraram minha prima. Vou levar ela pra casa.

Garota: Foi ele! Viu minha camiseta e disse que conhecia a Batgirl!

Disse que ia me apresentar pra ela! E aí, me bateu.

Hera venenosa: Ah, é?

Arlequina: Bom, a Batgirl não tá disponível agora.

Hera venenosa: Mas sei que não iria se importar com a substituição.

Fonte: DINI, Paul. Batman: Arlequina, 2017, p. 164

Já na figura 60, a demarcação do empoderamento feminino e da sororidade (BERTH, 2019; HOOKS, 2019) se justificam também pelo desenrolar da narrativa, em que as personagens usam suas habilidades para vingar a garota e pela fala proferida por uma delas “ – sem chance, querido, agora você tá brincando com as meninas grandes”. Aqui chamo a atenção para o termo meninas grandes, que comprehendo como demarcação de que as vilãs/ mulheres não estão mais subjugadas a dominação masculinas, mas se reafirmando e assumindo o lugar de poder por elas almejados, pois segundo Berth (2019) o empoderamento surge quando se reconhece a força opressora e se cria meios para subvertê-los, além de possibilitar a conscientização de outros.

Em outra narrativa o processo da sororidade exercida pela personagem Arlequina se dá para com uma heroína vinda de outro planeta. Esta narrativa está contida na *graphic novel* *Apagão de poder* (2018), a qual tem como roteirista Amanda Conner e Jimmy Palmiotti. Ressalto que a presença da roteirista do sexo feminino muito contribui para a percepção da sororidade existente em uma das histórias abordadas nessa HQ, porque em sua grande maioria os roteiristas são do sexo masculino, eles tendem a construir a narrativa dentro do modelo patriarcal, pois como afirma Bretas (2007, p. 02) “as personagens mulheres criadas por homens ao longo da história são, muitas vezes, representações das visões machistas de seu tempo.” Logo, a participação de uma roteirista feminina traz a sua construção sócio-histórica de luta feminista para a narrativa.

A HQ se inicia com a personagem Arlequina participando de uma competição de patinação somente com mulheres. Um jogo sem regras, onde se vale de tudo para conseguir chegar em primeiro lugar (destaco que parte desta narrativa foi reproduzida no filme Arlequina: aves de rapina). Observe a figura a seguir:

Figura 61 - Arlequina numa competição



Fonte: CONNER, Amanda. Arlequina: apagão de poder, 2018, p. 33

Nesta imagem Arlequina aparece como figura de primeiro e segundo plano e o texto verbal junto a personagem com a seguinte frase: “Não existem regras”, interpreto não só como uma competição sem normas, mas também como a marcação da feminilidade, pois como afirma Eisner (1999, p.14) a disposição das letras “quando executadas num estilo particular, contribuem para o sentido.” Sendo assim, comprehendo que a disposição das linguagens verbal junto ao não verbal contribuem para a significação de que a personagem não está mais presa as regras estipuladas pelo patriarcado, uma vez que, Arlequina rompe com todos esses padrões preestabelecidos, já que segundo Oliveira (2007) toda vilã é transgressora.

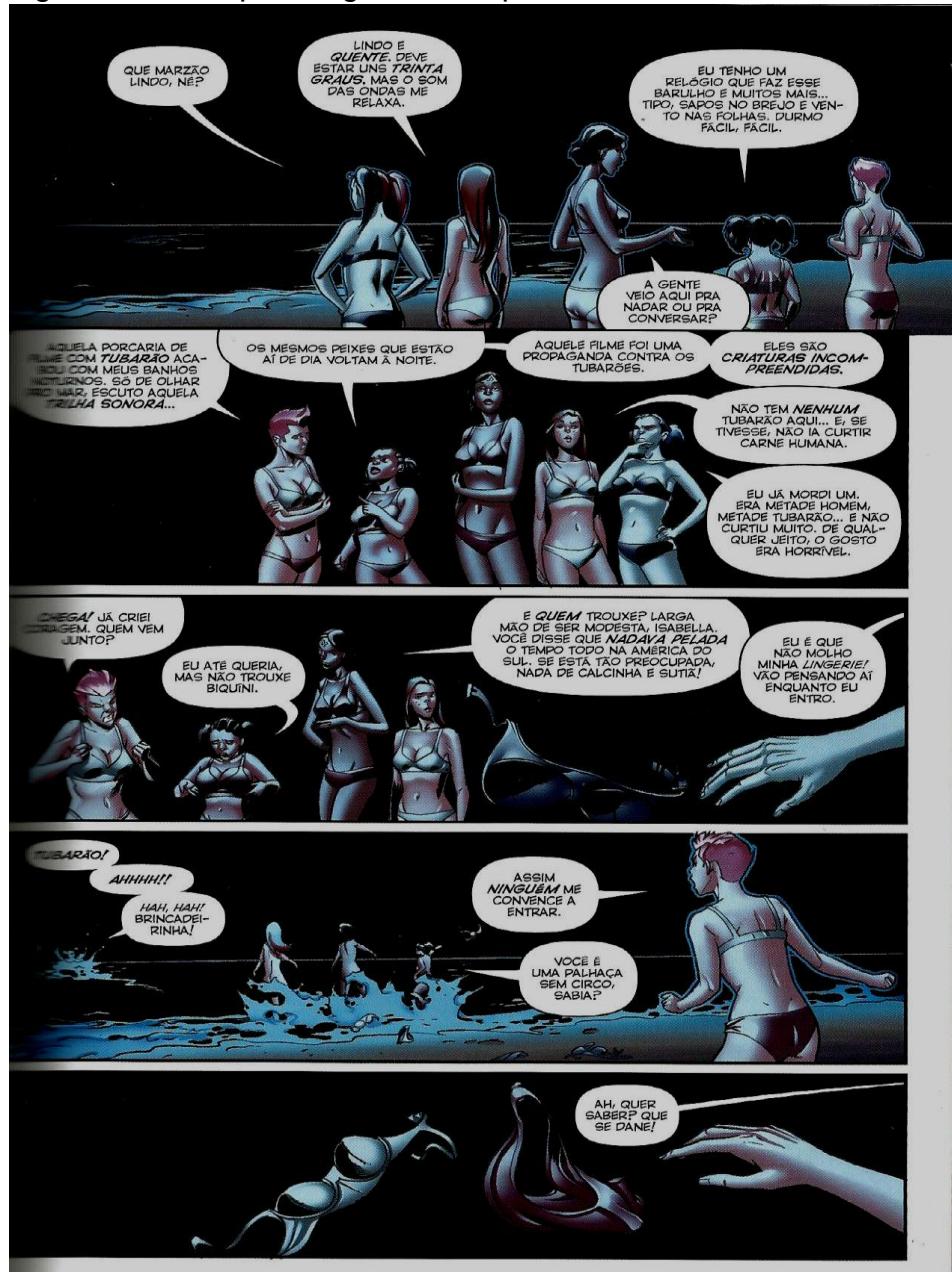
Retornando a narrativa da competição, Arlequina perde a partida após fazer uso indevido de uma substância que resultou na morte de uma das participantes, o que gerou a sua expulsão do torneio. Logo em seguida, Arlequina e outras patinadoras vão à praia para um mergulho, pois Arlequina encontrava-se triste depois de ter perdido e ainda levado um fora de um rapaz. Observe as figuras a seguir:

Figura 62 - Arlequina explode uma competidora



Fonte: CONNER, Amanda. Arlequina: apagão de poder, 2018, p. 33-34

Figura 63 - Arlequina e garotas na praia



Fonte: CONNER, Amanda. Arlequina: apagão de poder, 2018, p. 37

Posteriormente, Arlequina se despede das companheiras e decide ficar numa parte do bairro que ela conhece para ver o nascer do sol, porém é surpreendida por uma luz brilhante que veio em sua direção, sendo esta a heroína intergaláctica por quem Arlequina exercerá a sororidade. Observe a figura a seguir:

Figura 64 - Arlequina e a explosão



Fonte: CONNER, Amanda. Arlequina: apagão de poder, 2018, p. 39

Após a queda sofrida pela heroína no planeta terra, esta se encontra num estado temporário de perda de memória, e a Arlequina vai se utilizar desta fragilidade para incutir na poderosa(heroína) que elas são amigas. É notório que esta ação possui uma relação direta com a representação do Arlequim que busca a sua satisfação própria, sendo esta a de anti-heroína, como afirma Faria (2012, p. 258) “um anti-herói, convive simultaneamente com condutas de bem e mal, fazendo o bem”, por isso que enquadraria Arlequina nesta nova representação, que como

mencionado no capítulo dois muda o rumo da narrativa, uma vez que, Arlequina assume outras identidades que estão para além da vilã obcecada pelo Coringa.

Para tanto, o foco que pretendo discorrer aqui com mais precisão é que Arlequina mesmo sendo este arlequim que busca sua satisfação, o que é bem notório nos quadrinhos aqui em análise, a personagem também exerce a empatia para com a heroína, já que a sua chegada se deu por meio de uma queda do espaço, e esta por estar muito ferida recebe a ajuda de Arlequina, ação esta que normalmente não está atrelada a personagens vilãs.

Aqui Arlequina representa mais que uma vilã, ela representa uma mulher que se solidariza pela outra mesmo sem saber o que realmente ocorreu, e que tem por finalidade a sua emancipação feminina, uma vez que, dentro do sistema patriarcal as mulheres são ensinadas a serem rivais entre si (HOOKS, 2019), contudo, a ação exercida pela Arlequina muda este paradigma. Observe a figura a seguir:

Figura 65 - Arlequina ajuda uma heroína



Fonte: CONNER, Amanda. Arlequina: apagão de poder, 2018, p. 67

Nesta imagem, Arlequina demonstra-se constantemente preocupada com o bem-estar da heroína. Assim, solicita que os rapazes, que são filhos da madame macabra ajudem-na a levar a heroína para recuperar suas forças, e juntas elas vivem grandes aventuras intergalácticas dentro da narrativa, demarcando que o empoderamento (BERTH, 2019) e a sororidade feminina (HOOKS, 2019) não visa somente ao grupo das heroínas, mas as vilãs também, e que estas mais do que nunca compreendem como o sistema patriarcal impede que esta sororidade aconteça entre elas.

3.2.2 Arlequina e as sexualidades possíveis

Nas narrativas gráficas as questões de gênero em sua grande maioria foram pautadas na heteronormatividade (BUTLER, 2019), a qual determinou modos de identificação e demarcação dos gêneros. No entanto, nos tempos modernos essa nomenclatura tem sido rompida com novas performatividades exercidas pelos sujeitos envolvidos por meio da linguagem, como afirma Pennycook (2006, p.77) “A linguagem é o lugar onde as formas reais e possíveis de organização social e suas consequências sociais e políticas são definidas e contestadas.” E isto é o que acontece com a personagem Arlequina, que agora não se restringe somente a orientação heterossexual, mas que também assume uma bissexualidade.

Com isso, para melhor compreensão dessa sexualidade assumida pela personagem, faz-se necessário discorrer sobre como são construídos os papéis femininos nos quadrinhos e dialogar de que maneira Arlequina rompe com este padrão heteronormativo, uma vez que vejo a Arlequina como uma personagem transgressiva (PENNYCOOK, 2006), a qual não só rompe com a subalternidade ao masculino, mas que também apresenta novas performatividades do ser mulher.

No início deste capítulo, elenquei as representações do feminino existente nos quadrinhos, pautadas na moça indefesa e/ou namorada do herói, na heroína e na vilã, as quais são estereotipadas de modos diferentes para satisfazer o sistema patriarcal, pois os quadrinhos em sua grande maioria são pensados para os homens, os quais são massivos consumidores deste gênero. E com isso, criam-se meios de representar estes corpos femininos, que são controlados e erotizados como afirma Oliveira (2007)

A representação do corpo feminino nas histórias em quadrinhos tem sido, há várias gerações, um *locus* erotizado de significações, uma instância de vigilância e controle sobre as sexualidades masculinas e femininas. (OLIVEIRA, 2007, p. 150)

Desta forma, é perceptível que os quadrinhos cumprem mais do que entreter, eles também moldam os padrões sexistas a serem seguidos pela sociedade. Oliveira (2007) enfatiza que as personagens dos quadrinhos, as quais ela nomeia de mulheres de papel são um esquema de mediação no imaginário feminino, pois estas idealizam o corpo perfeito projetado nas narrativas gráficas pelo qual a masculinidade busca encontrar no mundo real.

Para o imaginário feminino, as mulheres de papel tornam-se esquemas de mediação de sua relação com seu próprio corpo. Inscrito nos padrões da cultura de massa, aquele corpo idealizado e projetado sobre uma folha em branco transforma-se em mais uma imagem feminina que cobra da menina formas e medidas provavelmente distantes do seu corpo legítimo. (OLIVEIRA, 2007, p. 150)

Logo, pensar essa construção simbólica do feminino que permeia toda construção narrativa dos quadrinhos está para além de um simples desenho quadrinhístico, porque ao se projetar estereótipos femininos numa personagem simbólica e socialmente criam-se modelos preestabelecidos pela masculinidade, já que ele detém o poder de dominação.

E nesta perspectiva os quadrinistas vão performando as feminilidades que eles consideram aceitáveis, em que estas personagens ao assumirem o papel de mãe são omitidos os atributos que ressaltem sua sexualidade negando-a, bem como as crianças que aparecem sem nenhuma erotização. No entanto referindo-se a heroína e vilã estas são totalmente erotizadas, sendo as mais enfáticas as vilãs, já que elas representam aquilo que dentro do sistema patriarcal não diz respeito as mulheres de família. Como afirma, Oliveira (2007)

A forma feminina encerra e naturaliza a identidade sexual da menina em um conjunto de normas que se inscrevem no seu imaginário a partir de um corpo desenhado no papel. Podemos identificar algumas contexturas que determinam esquemas básicos de representação feminina: a mãe, cujos atributos físicos a destituem de sua sexualidade; a criança, que também é privada de qualquer característica erótica, e a mocinha/vilã, que é totalmente erotizada.(OLIVEIRA, 2007, p. 151)

Essas construções são bem perceptíveis na *graphic novel* que conta a história da Dra. Quinzel, a qual posteriormente se tornará a Arlequina. Assim, na narrativa gráfica intitulada *Arlequina: origens* temos duas figuras representativas do feminino

destacada por Oliveira (2007), sendo elas; a mãe da Dra. Quinzel, e a própria Quinzel na fase da adolescência, as quais em nenhum momento têm seus corpos erotizados, como pode ser observado na figura a seguir:

Figura 66 - O corpo feminino da Arlequina e sua mãe



Fonte: TOMASI, Peter J. Batman: origens secretas, 2016.

Nesta imagem, as personagens têm corpos que não são demarcados com os estereótipos criados para as heroínas e vilãs, uma vez que a mãe da Quinzel tem um corpo baixo sem curvaturas que não remetam a erotização, o qual também ocorre com a Quinzel na imagem que representa sua adolescência, ou seja, há um silenciamento da erotização, tratando-as com uma certa leveza, como afirma Oliveira (2007)

O corpo *maternizado* é a representação do *locus* familiar no qual a sexualidade é apagada pela desqualificação desse corpo como objeto de prazer. Nas histórias em quadrinhos, a distinção dos modelos dissocia a feminilidade da maternidade. As mães são, em geral caricaturas gordas, baixinhas, magrelas ou pálidos arremedos da mulher de papel.

O corpo *infantilizado* representa o *locus* do silêncio. Nos personagens infantis das histórias em quadrinhos, acentuam-se os traços do rosto. [...] Não há no corpo infantilizado qualquer vestígio de sexualidade. (OLIVEIRA, 2007, p. 152-153)

Vale ressaltar que este padrão do corpo feminino da mãe e da criança nos quadrinhos se dá mediante uma normatização dos corpos, o qual Braga Jr. (2020) na representação desses corpos sociais preestabelece-se técnicas para que tanto o quadrinista, quanto o leitor realize a diferenciação dos corpos, já que “os quadrinhos lidam com uma forma de estetização dos corpos humanos, desenvolvidas a partir de regras de desenhos” (BORGES JR. 2020, p. 123), e estas regras estão pautadas nos valores socialmente atribuídos.

Para tanto, quando me deparo com a representação do feminino na Dra. Quinzel e Arlequina, a erotização são marcadas em seus corpos, como afirma Oliveira (2007, p.153) “[..] o corpo erotizado da mocinha e da vilã, é dotado do maior número possível de atributos sexuais.” É claro que na Dra. Quinzel a erotização está na demarcação dos traços do rosto, curvaturas do corpo, porém com uma suavidade, já que ela representa uma profissional socialmente construída pelo patriarcado, onde sua sexualidade é contida. Como pode ser observado na figura a seguir:

Figura 67 - Dra. Quinzel no Arkham



Fonte: TOMASI, Peter J. Batman: origens secretas, 2016.

Já na representação como Arlequina, a personagem tem seu corpo totalmente erotizado, tendo as partes que atraem a atenção do masculino avantajadas e curvaturas bem delimitadas. Além disso, há uma mudança nas vestimentas da personagem, as quais deixam de ser estipuladas pelo patriarcado como aquelas que objetificam seu corpo para as que a empoderam. Observe a figura a seguir:

Figura 68 - Arlequina e a hipersexualização



Fonte: CONNER, Amanda. Arlequina: apagão de poder, 2018, p.07

Ainda que muitos tenham a construção do corpo sexualizado como uma marcação meramente patriarcal, aqui deixo claro que na representação identitária da personagem, ela está para além disso, uma vez que o modo como as vestimentas e as curvaturas do seu corpo são moldados, geram na personagem o seu empoderamento, pois ela rompe com todos os padrões preestabelecidos, pois como afirma Oliveira (2007) as vilãs são donas de uma beleza exótica e sempre

transgressora. Logo a hipersexualização deste corpo não deve ser visto somente como marcação patriarcal, mas também como subversão do mesmo.

Diante das narrativas gráficas delimitadas nesta pesquisa, todas as performatividades corpóreas assumidas pela personagem vão ressignificando a construção patriarcal estipulada para as mulheres como já supracitado, pois como afirma (Pennycook, 2006) é por meio da linguagem que a identidade performada reivindica ser. E, isso se dá pelo fato de que, enquanto personagem vilã, socialmente marginalizada, Arlequina está constantemente subvertendo essas dominações quando aparece com partes do seu corpo a mostra, performando a liberdade do corpo feminino (HOOKS, 2019). Observe a figura a seguir:

Figura 69 - Arlequina e o corpo hipersexualizado



Fonte: PALMIOTTI, Jimmy. Arlequina: se jogando na cidade, 2017, p. 208

Nesta imagem, em que se hipersexualiza a representação da personagem, esta demarca o empoderamento da mesma, pois Arlequina na narrativa não se encontra contida nos padrões hegemônicos que o patriarcado delimitou para a representatividade feminina (OLIVEIRA, 2007; BERTH, 2019), mas vai modificando-

o no desenrolar da história, uma vez que identifico na personagem que não há uma preocupação com o imposto pelo sistema patriarcal. E, é pensando neste rompimento com os padrões femininos preestabelecidos que Arlequina também assume sua bissexualidade nas narrativas, já que segundo Berth (2019) o empoderamento é definido pela rapidez e extensão de mudança que ocorre nas pessoas, sendo esta a que ocorre com a personagem Arlequina, que transita entre a heteronormatividade e a bissexualidade.

Sendo assim, é preciso pensar a construção identitária da personagem para além de uma orientação sexual cisgênero, uma vez que Arlequina também assume uma bissexualidade com a personagem Hera Venenosa, que é amiga e parceira em algumas histórias dos quadrinhos. Pois como afirma Butlher (2019) o gênero é performativo, ou seja, ele é culturalmente construído. Logo, Arlequina não está contida somente no padrão heteronormativo.

Vale ressaltar que bissexualidade que Arlequina representa na narrativa não se transcorre constantemente, mas são acionados gatilhos ou episódios rápidos, em que essa homoafetividade é demarcada, visto que os quadrinhos ainda são construídos e consumidos por uma parcela massiva heteronormativa, pois como mencionado por Bretas (2007) as mulheres nos quadrinhos representam uma visão machista do seu tempo, daí a questão dessa bissexualidade não ser tão presente em todas as páginas da *graphic novel*.

Chamando ainda atenção para esta colocação, é de extrema importância salientar que Arlequina só assume sua bissexualidade em narrativas em que se encontra separada do personagem Coringa. Se esta performatividade seria para suprir o amor do vilão não tenho como comprovar neste momento, pois as histórias contidas nas hqs não apontam para este caminho, mas é uma discussão a ser revisitada futuramente.

Aqui o enfoque foi demonstrar como essa bissexualidade também subverte a construção binária (BUTLER, 2019) pelos quais os gêneros são construídos e introjetados nas narrativas como se não fosse possível pensar novas formas de representar o gênero e sua sexualidade. Assim, identifico dentro das narrativas aqui analisadas Arlequina fragmentando (HALL, 2000; MOTA LOPES, 2006) sua sexualidade, performando a que lhe servirá para determinado momento, uma vez que não há rotulação, nem discriminação da sua escolha. Como afirma Dalberto (2020) a performatividade não se limita a uma performance predeterminada, mas

que pode levar o sujeito a performar novas construções que permeiam o social. Observe a figura a seguir:

Figura 70 - Arlequina e Hera Venenosa



Fonte: CONNER, Amanda. Arlequina: apagão de poder, 2018, p. 69

Nesta imagem, Arlequina tem um momento íntimo explicitamente exposto na narrativa após ela e a personagem Hera Venenosa terem salvado várias animais dos criminosos e fugirem dos mesmos. É claro que esta ideia de salvar os animais parte da personagem Arlequina que é defensora dos bichos, e não tolera nenhum tipo de maldade com os mesmos, até porque esta tem como “animal de estimação” uma marmota empalhada, pelo qual ela tem uma afeição infindável.

Aqui a sexualidade é demarcada pela representatividade das personagens, assumindo assim, uma relação homoafetiva. Porém como bem salientei anteriormente, esta relação não é permanente e sim temporária, pois ocorre somente em cenas que a personagem Hera Venenosa aparece. No último quadro vemos Hera Venenosa levantando da cama e realizando uma carícia na

personagem, sendo este um beijo, e proferindo as seguintes palavras: “minha gracinha psicótica”, como uma frase de amor entre parceiras.

Noutra cena, Arlequina reencontra Hera venenosa, e profere as seguintes palavras ‘não sei se te mato ou se te beijo’, tendo como resposta da Hera “beijo, por favor”. Posteriormente na narrativa a feição de Hera venenosa quando a Arlequina lhe convida para mostrar o apartamento é de admiração e insinuação a uma relação íntima entre as mesmas. Porém a perspectiva da cena é rompida quando Arlequina mostra a marmota a Hera, que fica espantada e decepcionada, e Arlequina profere a frase “Te comporta, menina!”, trazendo assim o silenciamento desta bissexualidade. Observe a figura a seguir:

Figura 71 - O silenciamento da bissexualidade



Fonte: CONNER, Amanda. Arlequina: apagão de poder, 2018, p. 60

Desta forma, fica evidente que as performatividades (DALBERTO, 2020) das identidades femininas da personagem Arlequina vão se configurando em conformidade com o transcorrer da narrativa, pois como afirma Dalberto (2020, p.

212)) o sujeito deve ser compreendido como “uma constante construção de caráter performativo capaz de ressignificar os signos normatizantes”. Assim, Arlequina performa novas perspectivas de representação da sua feminilidade e vilã, a qual não está intrinsecamente pautada na construção de mulher submissa, mas de subversão deste lugar para o seu empoderamento (BERTH, 2019), a fim de que este espaço seja subvertido por outras vilãs, independente da raça, gênero e orientação sexual.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os quadrinhos são um gênero discursivo (BAKHTIN, 2003), por meio do qual agimos, interagimos e representamos o social. Logo, pensar a prática social nos quadrinhos é compreender que esta se realiza no ato da leitura, promovendo a interação entre os interlocutores. Além disso, não é permitível compreender este gênero como pertencente somente ao entretenimento (NOVAES, 2012), mas também como um modo de se perpetuar ideologias e construções políticas.

E, é nesta perspectiva de ver os quadrinhos para além do entretenimento que analisei as performatividades femininas assumidas pela personagem nas narrativas gráficas, pois como afirma Ramos; Miranda e Câmara (2020, p.172) “as HQs nos ajudam a compreender a sociedade e seus momentos históricos, dada a sua importância do que suas histórias retratam”. Assim, Arlequina nas narrativas gráficas vai construindo novas formas de vislumbrar o feminino, que agora não se encontra estigmatizada (GOFFMAN, 1991) como uma personagem totalmente submissa ao masculino, mas que a todo instante subverte este lugar (HOOKS, 2009), não para opressão do seu alvo, mas para assumir o lugar de poder que lhe foi negado.

Desse modo, como constatado nesta pesquisa, os resultados alcançados estão em conformidade com os objetivos aqui delimitados, sendo eles: discutir como as representações da identidade feminina são configuradas na personagem Arlequina da DC Comics e de que maneira ela (des)constrói a visão machista da mulher perante a sociedade, bem como problematizar como os estereótipos nas representações da identidade feminina são (des)construídos na personagem Arlequina da DC Comics.

Além disso, verificar como os aspectos da violência e da sexualidade contribuem para identificar o empoderamento da mulher a partir da personagem Arlequina da DC Comics e analisar como as discussões sobre a desconstrução de estereótipos do empoderamento feminino através da personagem Arlequina contribuem para equidade dos gêneros, os quais foram comprovados no decorrer das análises, visto que Arlequina possui diversos papéis sociais que se cruzam na narrativa e que vão performando o seu jeito e modo de ser mulher, pois deixa claro que, mesmo sendo vilã, já que essa é uma de suas construções identitárias de formação, agora é possível a construção de uma outra, que é a de anti-heroína (VOGLER, 2006), que tem ganhado e conquistado a aceitação pelo público leitor,

visto que a personagem só expõe aquilo que socialmente está camuflado pelo sistema patriarcal (TIBURI, 2019), gerando, assim, nos interlocutores, um certo fascínio com a sua atuação, inclusive a minha. Observe a figura a seguir:

Figura 72 - Representatividades da Arlequina



Fonte: CONNER, Amanda. Arlequina: apagão de poder, 2018, p.164

Nesta figura, tem-se várias personagens femininas assumindo a representação emancipatória da personagem Arlequina, a qual dentro da narrativa tem empoderado outras personagens a lutar pelo direito de ter voz e vez dentro do sistema que as oprimem, como reafirma Berth (2019) o empoderamento parte de um individual para uma coletividade. Além disso, nesta imagem posso inferir que a quadrinista ao propor que várias personagens femininas das mais variadas formas estéticas assumissem este lugar de empoderamento não é um mero acaso, mas um meio de propagar o empoderamento feminino para todas as classes e raças (HOOKS, 2019).

Vale ressaltar que na figura acima algumas personagens femininas proferem as seguintes frases: “caos e pandemônio”, assassinato e mutilação”, bem como se representa o apoio de outras as falas proferidas como motivações para se vestirem como Arlequina e logicamente se apropriar da identidade de anti-heroína. Para tanto, chamo a atenção que mesmo elas utilizando estas falas violentas e minha utilização desta violência como forma de empoderar, não o considero que esta prática seja uma marca crucial do empoderamento no mundo real, já que o empoderamento visa se libertar de toda força opressora.

Porém, ao utilizar esta violência presente nos quadrinhos como uma categoria para o empoderamento é pertinente, pois a estou tratando em uma representação visual, já que segundo Pozza (2016) a consideração um ato como violento ou não, depende da intencionalidade do contexto e aceitação do espectador, que no caso aqui, é o leitor de quadrinhos. Logo, na obra ficcional me é permitido a utilização desta violência como uma forma de empoderamento, pois em nenhum momento a minha intencionalidade e desconfigurar a compreensão que se constitui o termo empoderamento, e sim, demonstrar como nos quadrinhos essa violência também pode ser um meio para se subverter este lugar de dominação.

Daí, este gênero permite-me compreender o quanto os quadrinhos têm construído novas formas de enxergar o feminino, e digo isto com propriedade e reafirmando que Arlequina veio para ressignificar o ser mulher socialmente.

Nesta feita, performar Arlequina somente com a identidade de vilã é colocá-la numa construção identitária hegemônica eurocentrada, como se esta personagem jamais pudesse assumir novas performatividades dentro das narrativas, seja ela gráfica ou cinematográfica. E, essa transformação para além de vilã comprovo nesta pesquisa, na qual discorro sobre múltiplas identidades, que na pós-modernidade chamamos de identidades fragmentadas (HALL, 2000) que vão sendo adquiridas ou impostas na construção do sujeito, mas sem negar sua identidade de origem.

Arlequina é, antes de tudo, mulher (e quero enfatizar bem esse argumento). Posteriormente, ela assume o papel (ou função) social de Dra. Quinzel, seguida da identidade de Arlequina, a qual a emancipa de vilã-antagonista para protagonista, que a sucederá com a identidade de anti-heroína, e além do mais, no que se refere a sua sexualidade esta não está centrada na heteronormatividade, mas encontra-se enveredada para uma bissexualidade, mesmo que camouflada ou suavizada dentro da narrativa gráfica.

Além disso, vale ressaltar que Arlequina não é a primeira vilã a ter uma construção feminista em suas narrativas, pois antes dela teve a Mulher Gato (1940). Porém, percebo que, se tratando de uma emancipação efetiva e constante nas narrativas gráficas, possibilitando novas formas de vislumbrar o feminino e a atuação feminina nos quadrinhos, Arlequina é a que mais tem a contribuir para esta emancipação, uma vez que, ela surge das margens para assumir o lugar de poder e fazer com que outras também assim o façam.

Assim, essas identidades femininas das quais Arlequina vai se apropriando no transcorrer da narrativa vão solidificando a sua construção de mulher ao mesmo tempo em que vão desconstruindo a visão machista dos próprios personagens dos quadrinhos, pois mesmo com falas e atitudes totalmente sexistas, Arlequina não se permite permanecer neste lugar de opressão por muito tempo, já que segundo Berth (2019) a conscientização das práticas opressoras faz-se necessária para se empoderar. Nesta comprovação o uso da violência que aparece excessivamente nos quadrinhos e que é exercido pela personagem estão sempre atrelados para com os personagens masculinos, como um modo de demarcação da luta pela emancipação feminina.

Além do mais, é mediante essas novas representações que percebo o quanto os quadrinhos da personagem Arlequina tem ganhado uma nova roupagem, rumo a equidade entre os gêneros demonstrando que independente do gênero que se ocupa socialmente é possível construir uma equidade entre os gêneros, ao invés de inferiorizar um em detrimento de outro.

Aqui, concluo reafirmando que Arlequina é uma das personagens que mais tem reafirmado a emancipação feminina, e tenho comprovado essa leitura mediante análises que venho realizando em outros gêneros em que há a atuação da personagem, como os filmes de animação e cinematográfico do esquadrão suicida, bem como em novas *graphic novels*, os quais têm elevado a personagem a uma identidade primordial de anti-heroína (LO GIUDICE e NOGUEIRA, 2018; SILVA, 2016; VOGLER, 2006), o qual é perceptível tanto na atuação quanto na fala da personagem.

REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. [S. I.: s. n.], 2003.
- BAUMAN, Zygmunt. **Identidade**: entrevista a Benedetto Vecchi. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.
- BRAGA JR. Amaro Xavier. Representação de etnia e gênero nos quadrinhos: questões estéticas e sociológicas. *In: BRAGA JR. Amaro Xavier, NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva. Gênero, sexualidade & feminismo nos quadrinhos*. Leopoldina: ASPAS, 2020, p. 117-163.
- BERTHOLD, Margot. **História mundial do teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- BIBE-LIYTEN, Sônia. M. **O que é história em quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985. (Coleção primeiros passos,144)
- BOLSHAW, M. Arqueologia dos supervilões: como o 'mal' é representado nas histórias em quadrinhos. **Revista Imaginário**, Paraíba, n. 16, p. 28-57, jun. 2019. Disponível em: <https://marcadefantasia.com/revistas/imaginario/imaginario11-20/imaginario16/2-marcelo.pdf>. Acesso em: 18 maio 2020.
- BRETAS, Nara. A mulher e a HQ: uma reflexão teórica sobre a representação feminina nos quadrinhos. *In: ENCONTRO DOS PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL DE MINAS GERAIS*, 10., 2017, Belo Horizonte. **Anais** [...]. Belo Horizonte: CEFET-MG, 2017. Disponível em: https://anaisecomig.files.wordpress.com/2018/02/narabretas_artigoecomig20171.pdf. Acesso em: 18 mai. 2020.
- BUTLER, Judith. **Problemas de gênero**: feminismo e subversão da identidade. 18. ed. Tradução Renato Aguiar. Rio de Janeiro: civilização Brasileira, 2019.
- CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.
- CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. Tradução Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- CAMPOS, Maria de Fátima Hanaque; SILVA, Gledson de Jesus; SANTOS, Alan S. Identidade e diferença nas histórias em quadrinhos: construção do discurso multicultural. *In: REBLIN, Iuri Andréas; RODRIGUES, Marcio dos Santos (org.). Arte sequencial em perspectiva multidisciplinar*. Leopoldina, MG: ASPAS, 2015. p. 23-42. (Ensaios acadêmicos, v. 1). Disponível em: https://issuu.com/iuriandreareblin/docs/aspas_lv2_-arte_sequencial_em_pers_b590abad17f682. Acesso em: 15 abr. 2020.
- CINEMA, Adoro. **Esquadrão suicida**. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-144185/>. Acesso em: 20 jan. 2021
- _____, _____. **Esquadrão suicida 2**. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-245535/>. Acesso em: 20 jan. 2021.

- _____, _____. **Harley Quinn: série animada.** Disponível em: <https://www.adorocinema.com/series/serie-22997/>. Acesso em: 20 jan. 2021.
- CONNER, Amanda. **Arlequina:** apagão de poder. Tradução Mário Luiz C. Barroso. Barueri, SP: Panini Brasil, 2018.
- CRESWELL, Jhon W. **Projeto de pesquisa:** métodos qualitativo, quantitativo e misto. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- DALBERTO, Lucas do Carmo. Por esta eu não esperava! Gênero e sexualidade nas páginas de x-factor. *In: BRAGA JR. Amaro Xavier, NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva. Gênero, sexualidade & feminismo nos quadrinhos.* Leopoldina: ASPAS, 2020, p. 199-220.
- DC COMICS. **Personagem Harley Quinn.** Disponível em: <https://www.dccomics.com/characters/harley-quinn>. Acesso: 10 jan 2020
- DINI, Paul. **Batman:** Arlequina. Tradução Pedro Catarino e Paulo França. Barueri, SP: Panini Brasil, 2017.
- DUARTE, Michelle Costa. SILVA, Éderson Paulino. Elementos básicos da linguagem das histórias em quadrinhos. *In: SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paulo da (org.). Histórias em quadrinhos & educação: formação e prática docente.* São Bernardo do Campo, SP: Universidade Metodista de São Paulo, 2011. p. 73-94.
- ESINER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial.** São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- FAIRCLOUGH, Norman. **Discurso e mudança social.** Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2001.
- FARIA, M. L. de. **Imagem e imaginário dos vilões contemporâneos:** o vilão como representação do mal nos quadrinhos, cinema e games. 2012. 281 f. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Faculdade de Meios de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012. Disponível em: <http://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/4503..> Acesso em: 14 jun. 2020
- FRANCO, Edgar. Criando histórias em quadrinhos com técnicas alternativas. *In: SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paulo da (org.). Histórias em quadrinhos & educação: formação e prática docente.* São Bernardo do Campo, SP: Universidade Metodista de São Paulo, 2011. p. 107-125.
- FREITAS Ernani Cesar de; PRODANOV, Cleber Cristiano. **Metodologia do trabalho científico:** métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo, RS: Feevale, 2013.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- GOFFMAN, E. **Estigma:** notas sobre a manipulação da identidade deteriorada. Tradução Márcia Bandeira de Mello Leite Nunes. Rio de Janeiro: LTC, 1991.

GOMES, Ivan. Uma vida para os quadrinhos: Moacy Cirne e sua interpretação marxista para as histórias em quadrinhos no Brasil. **Revista História & Luta de Classes**, [S. l.], n. 18, p. 17-21, set. 2014. Disponível em: <http://dev.historiaelutadeclasses.com.br/upload/arquivo/2018/03/c2a767ada1465b63bde2dc9f9924d3e069f92c53>. Acesso em: 15 abr. 2020.

HALL, Stuart. Quem precisa da identidade? *In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.); HALL, Stuart; WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: perspectiva dos estudos culturais.* Tradução Tomaz Tadeu da Silva. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

HELLER, EVA. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. Tradução Maria Lúcia Lopes da Silva. 1. ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

HOOKS, Bell. **O feminismo é para todo mundo**: políticas arrebatadoras. 8. ed. Tradução Bhumi Libânia. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2019.

JARDIM, Alex Fabiano Correia; OLIVEIRA, André Luiz Ferreira de. Quadrinhos: da marginalização ao reconhecimento como linguagem. **Revista Imaginário**, n. 15, p. 114-136, dez. 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/imgn/article/view/45900/22566>. Acesso em: 25 abr. 2020.

JODELET, Denise. **Loucura e representações sociais**. 2. ed. Tradução Lucy Magalhães. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

MAGALHÃES, Henrique. **O que é fanzine**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais: configurações, dinamicidade e circulação. *In: KARWOSKI, Acir Mario; GAYDECZKA, Beatriz; BRITO, Karim Siebeneicher (org.) Gêneros textuais: reflexões e ensino*. 4. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2011.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

_____, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2006.

MELO, Desirée Paschoal de; MELO, Venise Paschoal de. **Uma introdução à semiótica peirceana**. Paraná: UNICENTRO, 2015. Disponível em: <http://repositorio.unicentro.br:8080/jspui/handle/123456789/953>. Acesso em: 19 abr. 2020

MENDO, Anselmo Gimenez. **História em quadrinhos: impresso vs. Web**. São Paulo: Editora UNESP, 2008.

MEURER, J. L. Integrando estudos de gêneros textuais ao contexto da cultura. *In: KARWOSKI, Acir Mario; GAYDECZKA, Beatriz; BRITO, Karim Siebeneicher (org.) Gêneros textuais: reflexões e ensino*. 4. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2011.

MOITA LOPES, Luiz Paulo da. **Por uma linguística aplicada indisciplinar**. São Paulo: Parábola, 2006.

_____, _____. **Identidades fragmentadas: a construção discursiva de raça, gênero e sexualidade em sala de aula**. 1. reimpr. Campinas, SP: Mercado das Letras, 2006.

MOSCOVICI, Serge. Por que estudar as representações sociais em psicologia?. **Estudos: Revista da Universidade Católica de Goiás**, Goiânia, v. 1, n. 1. p. 11-30. 1973.

_____, Serge. **Representações sociais**: investigações em psicologia social. 5. ed. Tradução Pedrinho A. Guareschi. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

NOGUEIRA, Camila S. C.; LO GIUDICE, Rafael Furlan. O culto ao anti-herói: uma análise do personagem e sua influência sobre o público. **Revista Conexão Eletrônica**, Três Lagoas, MS, v. 15, n. 1, p. 325-339, 2018. Disponível em: <http://revistaconexao.aems.edu.br/edicoes-anteriores/2018/2018/ciencias-sociais-aplicadas-e-ciencias-humanas-6/>. Acesso em: 20 mai. 2020.

NOVAES, R. P. de. **Histórias em quadrinhos**: recurso semiótico para a sala de aula. 2012. 82 f. Monografia (Licenciatura em Letras Vernáculas), Universidade do Estado da Bahia, Ipiaú, BA, 2012.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. **Mulher ao quadrado**: as representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: permanências e ressonâncias. Brasília: Editora Universidade de Brasília: Finatec, 2007.

ONLINE, Animes. **Batman**: a série animada (1992). Disponível em: <https://animesonline.vip/batman-a-serie-animada/>. Acesso em: 15 fev. 2021.

PALMIOTTI, Jimmy. **Arlequina**: se jogando na cidade. Tradução Mário Luiz C. Barroso. Barueri, SP: Panini Brasil, 2017.

PENNYCOOK, Alastair. Uma linguística aplicada transgressiva. In: MOITA LOPES, L. P. da. (Org.). **Por uma linguística aplicada indisciplinar**. São Paulo: Parábola Editorial, 2006, p. 67- 83.

POZZA, Gustavo L. A violência no cinema. In: MODENA, Maura Regina (org.). **Conceitos e formas de violência**. Caxias do Sul, RS: Educs, 2016, p. 123 -134.

RAJAGOPALAN, Kanavillih. **Por uma linguística crítica**: linguagem, identidade e a questão ética. São Paulo: Parábola, 2003.

RAMALHO, Viviane. RESENDE, Viviane de Melo. **Análise de discurso (para a) crítica: O texto como material de pesquisa**. Campinas, SP: Pontes Editores, 2011, vol. 1.

RAMOS, Paulo. **Tiras livres**: um novo gênero dos quadrinhos. 2. ed. Paraíba: Marca da Fantasia, 2016.

RAMOS, Amanda Freitas, MIRANDA, Camila C. Magalhães de, CÂMARA, Maria Amália Arruda. A representação feminina nas histórias em quadrinhos de super-heróis: uma demanda por superação de velhos estereótipos das mulheres na geladeira. *In: BRAGA JR. Amaro Xavier, NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva. Gênero, sexualidade & feminismo nos quadrinhos.* Leopoldina: ASPAS, 2020, p. 165-197.

_____, Paulo. Humor dos quadrinhos. *In: VERGUEIRO, Valdomiro; RAMOS, Paulo Quadrinhos na educação: da rejeição à prática.* São Paulo: Contexto, 2009, p. 185-217.

RIBEIRO, Djamila. **Lugar de fala.** 4. reimpr. São Paulo: Polén, 2019.

ROBB, Bian J. **A identidade secreta dos super-heróis:** a história e as origens das HQs: do super-homem aos vingadores. 2. ed. Tradução André Gordirro. Rio de Janeiro: Valentina, 2017.

RODRIGUES, Rosângela Hammes; CERUTTI-RIZZATTI, Mary Elizabeth. **Linguística aplicada:** ensino de língua materna. Florianópolis: LLV/CCE/UFSC, 2011. Disponível em: https://petletras.paginas.ufsc.br/files/2016/10/Livro-Texto_Linguistica_APLICADA_UFSC.pdf. Acesso em: 08 mar. 2020.

RODRIGUES, Carla. **Dossiê a quarta onda do feminismo.** Revista Cult, nº 219, 2016.

ROSA, Franco de. **Os segredos dos super-heróis.** São Paulo: Pé da letra, 2019.

SCARPANI, Brígida Menegon. As Máscaras de Arlequim: Figurino e Simbologia na Commedia Dell'Arte. **4º Colóquio de Moda-ABEMPEM**, 2008. Disponível em: <http://coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202008/42444.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2021.

SILVA, Tomaz Tadeu da. A produção social da identidade e da diferença. *In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.); HALL, Stuart; WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: perspectiva dos estudos culturais.* Tradução Tomaz Tadeu da Silva. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000

TIBURI, Marcia. **Feminismo em comum: para todas, todes e todos.** 10. ed. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2019.

TICKET, One. **Aves de Rapina: Arlequina e Sua Emancipação Fantabulosa.** Disponível em: <https://oneticket.com.br/filme/arlequina-em-aves-de-rapina>. Acesso em: 20 jan. 2021.

TOMASI, Peter J. **Batman:** origens secretas. Tradução Bernardo Santana. Barueri, SP: Panini Books, 2016.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. *In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro; BARBOSA, Alexandre;*

RAMOS, Paulo; VILELA, Túlio (org.) **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2010, p. 31-64.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estruturas míticas para escritores. 2. ed. Tradução Ana Maria Machado. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. *In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.); HALL, Stuart; WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: perspectiva dos estudos culturais*. Tradução Tomaz Tadeu da Silva. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000

XAVIER, Glayci Kelli Reis da Silva. Histórias em quadrinhos: panorama histórico, características e verbo-visualidade. **Darandina Revista eletrônica**, Juiz de Fora, v. 10, n. 2, p. 1-20, 2018. Disponível em: <https://www.ufjf.br/darandina/files/2018/01/Artigo-Glayci-Xavier.pdf>. Acesso em: 10 mai. 2020.