

Fragmentos de Jessica Jones: a imagem feminina em Alias - Codinome Investigações



Marcelo Soares/Prof.
Dr. Henrique Magalhães
Universidade Federal
da Paraíba

RESUMO: Nossa pesquisa propõe compreender como as histórias em quadrinhos do gênero superaventura constroem a imagem das mulheres, a partir da revista Alias: Codinome Investigações. Como método de nossa pesquisa, de caráter qualitativa, escolhemos o uso da teoria da Análise de Discurso. Concluímos que a revista se mostra como uma interessante e importante obra no que tange à construção de uma outra visão das mulheres na superaventura, não só aprofundando esse ponto como sendo também um registro histórico de um período sócio-cultural de transformações e novas configurações,

PALAVRAS-CHAVE: Análise de Discurso. Superaventura. Imagem. Feminino. História em Quadrinhos.

ABSTRACT: Our research aims at understanding how super adventure comics construct a representation of woman, observing the discursive resources (verbal and nonverbal) created in this path, the view of reality used in this process, and how it modifies the super-

heroic representation. As our research method, qualitative in nature, we chose to use the theory of Discourse. We conclude that the magazine reveals itself as an interesting and important work regarding the construction of a new vision of women in super adventure, not only deepening this point, but also being a historical record of a sociocultural period

KEYWORDS: Discourse Analysis. Super Adventure. Image. Female. Comics.

E s c a p i s m o , entretenimento, aventura descompromissada são sinônimos relacionados às histórias em quadrinhos desde sua gênese como produto de consumo em revistas periódicas - pontos reforçados com veemência ao se tratar das publicações de super-heróis -, muito por sua expressividade imagética, mas que se mostraram ao longo do tempo como algo além dessas concepções. Calcadas na lógica fantasiosa e lúdica, as superaventuras¹ fincaram raízes na cultura juvenil e, como meio de comunicação e expressão artística que se alimenta da própria cultura e situação histórico-social ao seu redor, se reconfigurou com o passar dos anos, ampliando e explorando suas possibilidades tanto narrativas quanto temáticas.

Nesse contexto, a inserção de temáticas sociais advindas das discussões existentes nos anos 1960 e 1970, e com

influência de produtos criados no meio *underground* americano, foram de primordial importância para a consolidação desse caminho dentro das duas grandes editoras americanas de quadrinhos de super-heróis: Marvel Comics e DC Comics. Os quadrinhos se mostram como espaço criativo e reflexivo que influencia e reverbera em novas gerações de produtores, que se espalham e criam novas obras trabalhando de formas diversas e aprofundadas o cotidiano dentro desse mundo de seres coloridos, invulneráveis e sem defeitos.

Dentro dessas aventuras coloridas do universo dos super-heróis, representações femininas surgiram ainda na primeira fase desse gênero no final dos anos 1930, inicialmente como coadjuvantes - eram namoradas, secretárias, amigas dos heróis principais - servindo como fórmula de roteiro para motivação da ação, como personagem em perigo que

(2011, p.15), "é

aquele [gênero] marcado pela existência de um universo ficcional povoado por seres superpoderosos, os super-heróis e os supervilões, sendo que o super-herói é aquele que possui qualidades sobre humanas".

necessita ser salva pelo protagonista em constantes sequestros pelos vilões. Por isso, nosso objetivo é analisar como a imagem feminina é representada dentro do universo da superaventura, mais especificamente na revista *Alias: Codinome Investigações*, publicada pela editora Marvel Comics de 2001 a 2003. Focamos nosso estudo, de caráter qualitativo, nas cinco primeiras edições da revista, utilizando a Análise de Discurso como método.

aproximado

Foi com a *Mulher-Maravilha*, do psicólogo William Marston, em 1941, na revista *All Star Comics* número 8, que de fato a mulher alcançou o status de heroína e protagonista de suas histórias com sucesso comercial. A revista apresentava a amazona *Diana* oriunda da ilha de Themyscira, habitada apenas por mulheres, longe do mundo do patriarcado. Partindo da ilha para a sociedade dos homens como embaixadora de seu povo, ela se depara com a injustiça e a violência e decide permanecer nos Estados Unidos para ajudar aquela nação a encontrar o caminho do Bem. Forjada no período da Segunda Guerra Mundial, a personagem trazia não só

o patriotismo em seu discurso, mas, principalmente, em seu uniforme:

Uma combinação que remetia à bandeira dos Estados Unidos, além da águia, símbolo máximo americano, na região do peito em alusão à coragem e ao poder. Entre seus acessórios, dois são fundamentais na composição da personagem: os *b r a c e l e t e s* indestrutíveis, forjados a partir dos grilhões que mantinham as amazonas escravas, repelem a munição de diversas armas e representam a submissão amazona à Afrodite, deusa do amor e da beleza. O laço mágico obriga a vítima a obedecer as ordens do seu dono simbolizando a verdade (CAIXETA, 2012, p. 7).

Levando em conta ser uma mídia voltada para meninos, e na época para membros das forças armadas que recebiam no campo de batalha impressões enviadas às bases¹, a história em quadrinhos da *Mulher-Maravilha* focou constantemente como tema a guerra, mostrando uma heroína que usava uma blusa top, saia, botas e uma tiara para combater o crime (Figura 1) – demonstrando, apesar das alegações de seu

Figura 1: Capa e página

Mulher-Maravilha.



criador de mostrar o potencial das mulheres, uma personagem que explora como destaque o físico feminino.

Silva (2011, p. 9) destaca que uma análise detalhada da origem da personagem revelaria que se, por um lado, Marston se propunha a defender uma visão progressista sobre a mulher, por outro lado refletia a ideologia de vínculo entre mulher e a perversão sexual.

No fim das contas, apesar de ao término de cada história a Mulher-Maravilha incitar as mulheres a lutar pelos seus ideais, o discurso que permaneceu após cenas e mais cenas de bondage, sadomasoquismo e homossexualismo implícito, foi a reafirmação da mulher como um ser de sexualidade

anormal que necessitava do controle externo (masculino) para encontrar seu lugar na sociedade.

Dentro desse contexto, a Mulher-Maravilha se tornou referência para criações futuras e formas de trabalho ao longo dos quadrinhos de heróis, em consonância com outras mídias da época, como ressaltava Caixeta (2012, p. 10) ao dizer que "em revistas femininas, cartazes e em menor escala as histórias em quadrinhos, especialmente a Mulher-Maravilha, mostravam mulheres fortes e decididas, estereotipando força e poder como qualidade dos homens". Deste modo, a gênese das super-heroínas dos quadrinhos traz em seu cerne o sexo e poder masculinizado como estrutura, contudo, travestidos de força, inteligência e beleza.

² Para mais informações ver o
Comics. (2010)

Com o avanço das lutas por direitos civis nas diversas áreas e minorias sociais, o papel feminino dentro dos produtos midiáticos passou a ser cada vez mais discutido e estereótipos combatidos, movimento que se intensificou a partir dos anos

(2003, p 3):

As décadas de 60 e 70 trouxeram uma série de conflitos sociais, e alguns grupos sociais, denominados minorias começaram a buscar o direito à igualdade, especialmente vivido e percebido por homens de uma classe privilegiada. E um desses grupos que iniciaram uma manifestação bastante contundente, quase que em sintonia no mundo todo, foi o das mulheres, que já possuíam alguns direitos como o do voto, mas que deveriam, ainda, conformarem-se com o papel

Entretanto, como os quadrinhos de heróis são produtos feitos, em geral, para um público majoritariamente masculino e têm em suas fileiras de produção uma grande maioria também de autores homens, mesmo as representações femininas que tenham um intuito de dialogar com uma visão me-

nos estereotipada e mais condizente com as mudanças e aspirações das mulheres, correm o risco de serem realizadas por um filtro do que o homem acredita ser a imagem que a mulher quer ver ou a do que ele moderna.

Embalados por esses questionamentos sociais, roteiristas e desenhistas de quadrinhos não perdem tempo e criam personagens femininas marcantes, objetivando atingir o principal público das histórias em quadrinhos para adultos: os homens. Assim, se, por um lado, ascender ao papel de protagonistas e ganhar maior visibilidade num veículo de comunicação de massa como as histórias em quadrinhos é uma vitória das mulheres, por outro, a "nova" mulher, que reivindica igualdade de direitos com os homens, não consegue se identificar com sua representação de papel. Tudo porque as personagens femininas que passam a habitar os quadrinhos, independentes e liberadas, não são uma criação das mulheres, mas uma projeção masculina sobre os modelos reivindicados por mulheres no mundo todo. Deste modo, tal projeção masculina não

consegue escapar de uma outra representação: aquela que eles consi-

(BARCELLOS, 2000, p. 7)

Apesar de ocorrer nos quadrinhos contemporâneos um reposicionamento da mulher de dona de casa ou mocinha em perigo para emancipada, contudo, como apontam Siqueira e Vieira (2008, p. 195-196), essas mudanças não reverteram a passividade em relação aos homens. São criadas histórias que dão uma falsa liberdade, na qual a mulher se mostra como pensante e atuante, tendo sua própria renda e conduzindo sua vida, porém, de uma forma limitada a um estilo de imagem ligada à valorização de um corpo sexualizado e misoginia. Assim, elas acabam ficando em segundo plano em relação aos homens ou igualando-se a eles na forma de resolver questões e pensar - em um contexto

diz que:

Aparentemente modernos, os valores representados pelas mulheres que aparecem correspondem mais ao século passado que a situação da mulher na sociedade contemporânea, com suas demandas, seus expectativas.

Representadas dentro de uma lógica de eternas jovens; geralmente brancas; magras; preferencialmente loiras e de cabelos lisos; mães de família; namoradas ou solteiras com problemas para se relacionarem, as mulheres dos *comics* ainda encontram pouca evolução na relação com seu gênero no mundo real. Sendo, assim, de grande importância todas as investidas que de uma forma ou outra busquem uma mudança desse *status quo*, mesmo que não completamente - haja vista toda

...

A construção de *Alias*

Inserida na continuidade do universo de super-heróis da editora Marvel Comics, a história em quadrinhos *Alias* (2001) foi criada pelos americanos Brian Michael Bendis e Michael Gaydos. Durante todas as 28 edições dos quatro anos da revista, os autores contaram suas visões acerca do mundo heroico da Marvel em seus *bastidores*, contando em alguns números com convidados especiais nos desenhos.

Segundo Martins (2001), Bendis esperava resistência do editor-chefe da editora na época, Joe Quesada, e do presidente, Bill Jemas, em relação a sua proposta de escrever *Alias*, sendo pego

de surpresa ao não só aceitarem como escolherem a revista como carro chefe do novo selo adulto de heróis da editora, chamado *Marvel Max*. Jemas aponta que "ela [Jessica Jones] convive com alguns dos Vingadores, talvez até beba com eles mas não é bem-vinda na Mansão dos Vingadores". Além de boas vendas e críticas, a revista, ao longo de sua duração, ganhou os prêmios *Harvey*, em 2002, e *Comics Buyer's Guide Award*, em 2003.

As desventuras da protagonista, *Jessica Jones*, são configuradas como um lado *b* do mundo dos super-heróis, mostrando as, diríamos, consequências de pontos estabelecidos dentro da editora para o dia a dia das pessoas comuns. O caminho escolhido por Bendis para trabalhar isso foi situar Jessica Jones como uma detetive particular, fazendo com que os seus casos a levassem a se deparar com problemáticas desse macrocosmo heroico não evidenciadas nas histórias usuais do gênero e, ao mesmo tempo, praticar seu gosto por produções de investigação policial *noir*².

Em *Alias*, Bendis espalha por vários aspectos da revista seu discurso de aproximação com a nossa realidade cotidiana, seja nos elementos constituintes da ambientação, a se conectar

em referências a outras obras culturais que têm em seu cerne essa ligação com o real ou na construção de sua protagonista e coadjuvantes. Seus personagens desfilam em cena os problemas e dilemas como qualquer um de nós, longe de uma idealização.

Seguindo um clichê básico da superaventura, Jessica Jones é uma orfã que buscou se encaixar em uma nova família adotiva depois de um coma. Ao longo de sua juventude ela é inserida no contexto de origens de outros heróis Marvel, como *Demolidor* e *Homem-Aranha*, e só com o surgimento de seus poderes aceita o chamado à aventura, como denomina *Joseph Campbell* (1997) o momento em que o herói finalmente resolve seguir a vida heroica e o desafio que lhe é posto.

Esse histórico, na verdade, só nos é revelado em completo arcos à frente do primeiro, foco de nossa análise. Em sua primeira história nos deparamos com uma personagem em momento posterior a essa fase de vida heroica, tendo declinado dela para viver uma vida mais cotidiana.

Featherstone (1997, p. 82) aponta uma oposição entre a vida cotidiana e a vida heroica em uma disputa de apagamento, negação do cotidiano em prol da aventura heroica.

Se a vida de todos os dias é

² As histórias noir apresentam temáticas voltadas a assaltos, julgamentos, tramas detetivescas, geralmente saturadas de fraquezas morais e corrupções, contendo personagens arquetípicos como policiais corruptos e bodes expiatórios. Para Massi (2011, p. 54), foi Dashiell Hammet, autor de romances policiais, ao publicar *O Falcão Maltês* na Série Noir, início dos anos 1930, que contribuiu com a inserção do sexo e da violência no estilo policial de literatura.

usualmente associada às rotinas mundanas, apoiadas no bom senso, que sustentam e mantêm a estrutura de nossas vidas cotidianas, então a vida heróica aponta as qualidades opostas. Pensamos aqui nos feitos extraordinários, na virtuosidade, coragem, resistência e capacidade de se destacar. Se a aceitação da vida cotidiana significa a necessidade de submeter a atividade de uma pessoa ao conhecimento prático e a rotinas cuja heterogeneidade e falta de sistematização raramente são teorizadas, então a vida heróica dilacera essa densa facticidade. Ela aponta para uma vida ordenada moldada pelo destino ou pela vontade, na qual o cotidiano é encarado como algo a ser domado, a que se deve resistir ou que se deve negar, algo a ser subjugado, tendo em vista a busca de um propósito mais elevado.

Em narrativas ambientadas em mundos heroicos é mais do que natural um encaminhamento para a vida heroica como necessária, importante, saída do possível lugar comum ou tédio que o cotidiano traria consigo. Em *Aliás*, vemos um discurso que pro-

blematiza as duas vidas como ambas tendo suas dificuldades e desgostos (mesmo que os tempos de Safira da personagem não sejam tão mostrados no arco analisado).

Para Jessica, ser heroína não lhe ajudou muito e ela sempre se refere a tal momento da sua vida com desdém ou tristeza, como na primeira edição ao ser questionada pelos policiais que vão até seu escritório quem era ela numa foto com todos os membros dos Vingadores (Figura 2).

Perguntada qual tinha sido seu nome heroico, ela diz que eles nunca ouviram falar dela pois "eu não estou mais nessa"; o policial pergunta por que não e ela responde: "pela mesma razão que não brinco mais de casinha. Cresci". Em seguida, com a saída dos policiais do ambiente, a personagem se senta e observa sua imagem na foto citada anteriormente, terminando a página com ela acendendo um cigarro e deitando em cima da mesa a sua frente.

Em uma página sem texto, Bendis representa visualmente o desanimo, ou diria, a busca de Jessica de esquecer seu passado *colorido* e mergulhar no vazio de sensações da atual vida. Ponto esse que na sequência seguinte ela mesmo tenta quebrar buscando sentir algo diferente no seu dia a dia



número 1.

ao se relacionar com *Luke Cage*, famoso personagem conhecido como *Herói de Aluguel* que no tempo de um bar na cidade.

Na cena, em que o foco é a expressão facial da protagonista (demonstrando dor), os autores indicam que aquela vivência cotidiana atual não a faz sentir algo que seja de fato relevante, como expressado no pensamento de Jessica nas legendas enquanto pratica sexo anal,

No último quadro da décima segunda página da primeira edição ela diz: "Só quero sentir alguma coisa. Não importa o quê. Dor. Submissão. Raiva", complementando na página seguinte após o coito ter se encerrado: "Só quero sentir alguma coisa diferente". Nesta página, aliás, temos os dois personagens sentados de costas um para o outro, representando o peso e, até, remorso pelo que acabara de acontecer – gerando um distanciamento entre eles, e explicitando

(Figura 3).



número 1.

Tais cenas demonstram também o lado de depreciação, de culpa que a personagem carrega ao longo de toda a história, como se sentisse que merecesse sofrer, ponto que reforça o discurso de desconstrução heroica que a revista traz em sua composição – e até um pouco da visão que a sociedade vigente, de tons machistas, impõe à mulher, que seria sempre a culpada de todos os males que sofre.

Os autores reforçam constantemente essa visão machista da sociedade, e a misoginia³ dos homens com que a personagem interage em outros momentos da obra. Ainda na primeira edição,

a detetive se vê em uma situação complicada, quando um cliente seu resolve agredi-la após saber da traição da sua esposa – a qual Jessica tinha sido contratada para seguir.

Na sequência (Figura 4), o homem diz a ela: “aposto que tu se divertiu né? Metendo o bedelho na nossa vida. Foi engraçado? Cê deve ter rido pra cacete né? Belo jeito de ganhar a vida esse teu. Cambada de putas todas vocês”. Em seguida, tenta agredir Jones, que o joga contra a porta do escritório, quebrando o vidro onde o nome da agência está escrito.



número 1.



³Misoginia é a aversão mórbida às mulheres. (WEISZFLOG, Walter. *Michaelis Moderno Portuguesa*. 2004, 1 ed.).

Na terceira edição, quando a detetive é interrogada por um policial numa sala de interrogatório de

delegacia, acompanhamos uma construção por parte do investigador de um cenário sexual existente em sua mente envolvendo

super-heroínas. Em constantes falas, o policial a questiona sobre seus poderes, "você pode se esticar?"; "você consegue crescer?"; "você pode voar?", o uso de fantasias, chegando a dizer que ele também vestiria uma fantasia, em um tom de insinuação sexual, e que a resolução de sua confusão com o cliente - citada acima de temperamento dela.

A revista busca ao longo de seu discurso nos mostrar uma personagem que não só não é tão heroica, mas, também, que passa por problemas comuns a todas as mulheres e o público em geral. Tal ponto é explorado também no fator psíquico de Jessica e suas relações pessoais. Tanto

nos relacionamentos amorosos quanto de amizade, Jessica é retratada como alguém que não consegue conta disso, é solitária.

Esse fator de solidão é bem demonstrado no momento em que ela resolve buscar ajuda após se ver em problemas, quando a pessoa que procurava é encontrada assassinada e compreende que armaram para ela ser o bode expiatório do crime. Primeiramente, Jones vai atrás de Cage, sendo dispensada por ele que já tinha outra amante em seu apartamento (Figura 5). Após, Jessica vai até a Mansão dos Vingadores tentando falar com o Capitão (Figura 6).



Só após ser presa por suspeita de assassinato e precisando descobrir quem a incriminou que nossa protagonista recorre à antiga amiga Carol Danvers, mais conhecida como *Miss Marvel* na época. O reencontro revela

problemas passados de convivência entre as duas, insinuando uma traição feita por Jessica à amiga, e traz um *bastidor* do cotidiano heroico e vivência diária feminina quando Danvers diz que perdeu uma convocação para

Figura 5: Cena de Alias número 2 (à esquerda), vai pedir ajuda.

Figura 6: Cena de Alias número 2 (acima), em visita à Mansão dos dispensada.



número 3.



uma missão dos Vingadores por estar resfriada e com

século XXI.

(Figura 7).

Como exemplificado, ao longo das edições de *Alias* somos levados a pormenores da vida de personagens que geralmente nos são apresentados em grandes feitos de ação e heroísmo. Contudo, mais que uma simples curiosidade, esses momentos se mostram como estratégias de igualar o herói ao seu público, como alguém que também trai, fica doente, paixões da vida comum.

Esses momentos, quando focados em personagens femininas, nos dão também outro olhar sobre a condição da mulher dentro das superaventuras, problematizando e discutindo também os estereótipos criados dentro desse gênero e sua manutenção mesmo à luz das conquistas

A construção como personagem de Jessica Jones ao mesmo tempo que foge da representação tipicamente sexualizada, submissa ao homem, busca uma *desconstrução* do feminino, isto é, representação que não busca colocar uma visão comum que se mulher.

Além da escolha de uma profissão geralmente masculina em produções culturais, a de detetive, a protagonista constantemente se apresenta em roupas escuras que escondem seu corpo; de calça comprida; camisa ou casaco e tênis; sem o uso de brincos; colares e pulseiras - acessórios comuns no vestuário feminino -; de cabelos longos soltos, mas sem aparente preocupação com vaidade estética. Formação visual que faz



Figura 8: À esquerda, direita, Safira.

direto contraste com sua versão Safira, de tons brilhantes; roupa justa ressaltando os contornos

e sorridente (Figura 8).

Na questão comportamental, Jones leva consigo a postura agressiva física nas resoluções de problemas, relacionada mais ao mundo masculino, entretanto, temos que salientar que tal comportamento é contextualizado como uma forma de reação a agressões. O que se colocaria mais como um discurso pró-autodefesa feminina que

Considerações Finais

Alias se localiza na gênese de um novo século repleto de expectativas quanto às mudanças tecnológicas, econômicas e sociais que se constituíam. Como cria não só de suas influências anteriores,

mas, também, de sua época, a revista traz um olhar sobre um mundo que em dez anos após o fim da Guerra Fria e dissolução do bloco soviético na Europa prometia um futuro de maravilhas e grandes feitos, assim como e prontos para ação.

Na virada de milênio o que esse mundo entregou foram problemas dos mais variados tipos, desde crises econômicas, passando por novas guerras, acirramento de novas lutas por direitos, apatia social e o fantasma do terrorismo, um inimigo invisível, inesperado e assustador. Dentro desse contexto, ser herói já não era mais o mesmo de décadas anteriores, a realidade não só era utilizada por esse tipo de produção, ela se empurrava, se jogava para suas páginas como um corpo estranho que se infiltra para mudar o organismo

repensar.

As desventuras da detetive Jessica Jones são realizadas dentro de uma realidade *apagada, amortecida*, com uma ambientação urbana estéril, de pouca movimentação, tendo como constância o vazio de suas ruas e o estático de carros. Seus personagens, apesar da ligação com o universo heroico, compartilham de problemas, questões e reflexões do homem comum, sendo inclusive falhos, desacreditados pelos outros e por si mesmos. O herói em *Alias* se mostra como alguém solitário, perdido e em constante busca de um sentido para sua de sua autoestima.

Dentro de toda essa ótica, os autores formatam uma mulher com suas fragilidades e dificuldades buscando se encontrar naquele mundo em que vive e no seu caminho como ser humano, sem necessariamente cair num estereótipo também comum da mulher dramática, indefesa e preocupada mais com sua aparência. A Jessica Jones de Bendis e Gaydos é uma personagem complexa, que foge da unilateralidade comum na caracterização heroica e feminina dentro dos quadrinhos, a aproximando não só de seu público como do humano em si: um ser perdido, com acertos e falhas, sentido para si mesmo.

Referências

ARAUJO, Denise Castilhos de. A Questão do gênero nas histórias em quadrinhos de Mafalda (Quino). XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 26°, Belo Horizonte, 2 a 6 Set 2003. Acesso em:

Disponível em:

http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003_NP16_araujo.pdf

BARCELLOS, Janice Primo. O feminino nas histórias em quadrinhos parte 1: A mulher pelos olhos dos homens. *Agaguê*, v. 2, n. 4, nov. 2000. Acesso em: 18 de setembro de 2013. Disponível em:

http://www.eca.usp.br/nucleos/nphqeca/agaque/ano2/numero4/artigosn4_1v2.htm

BENDIS, Brian; GAYDOS, CAIXETA, Sharmaine Pereira. *Anos dourados: a mulher-maravilha e o papel da mulher norte-americana durante a 2ª Guerra Mundial*. *Revista Temática*, Ano VIII, n. 04 - Abril/2012. Acesso em: 18 de

Disponível em:

http://www.insite.pro.br/2012/Abril/mulhermaravilha_segundaguerra_ea.pdf

CAMPBELL, Joseph. *O Herói*. Cultrix/Pensamento, 1997.

- FEATHERSTONE, Mike. *O Desmanche da cultura: Globalização, pós-modernismo e identidade*. São Paulo: Studio Nobel; Sesc, 1997.
- MARTINS, Jotapê. *Linha madura da Marvel*. Omelete [site] Publicado em 10 de maio de 2001. Acesso: 25 de novembro de 2013. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/linha-madura-da-marvel/#.U4vf9vldWhI>
- MASSI, Fernanda. *O Romance Policial do Século XXI: Manutenção, transgressão e inovação do gênero*. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2011.
- MORENO, Rachel. *A Imagem da Mulher na Mídia: Controle*
- SILVA, Alexander Meireles da. *História em Quadrinhos e a perversão feminina: a Mulher-Maravilha como Estudo*. Simpósio Nacional Gênero e Interdisciplinaridades, 2º, Universidade Federal de Goiás, 29 a 31
- Disponível em: www.ensinosuper.com/portal/images/stories/apresentacoes/ii%20sinagi%20-%20artigo%20completo%20de%20alexander%20meireles%20da%20silva.pdf
- SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira; VIEIRA, Marcos Fábio. De comportadas a sedutoras: representações da mulher nos quadrinhos. *Revista Comunicação, Mídia e Consumo*, São Paulo, v. 5, n. 13, p. 179-197, jul. 2008. Acesso em: 18 de setembro de 2013. Disponível em: <http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/132/133>
- VIANA, Nildo. Breve história dos super-heróis. In: VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri Andréas (orgs). *Super-Heróis, cultura e sociedade: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos*. Aparecida, SP: Ideias & Letras, 2011. p. 15-53.
- WEISZFLOG, Walter. *Michaelis Moderno Dicionário Da Língua Portuguesa*. 2004, 1 ed, 2280 p.