

# **Harley Quinn e Jinx: Como a Mídia Representa Personagens com Transtorno de Personalidade Limítrofe-Borderline**

Ana Gabriela Elias de OLIVEIRA (UFSJ)  
Anna Júlia BRAGA (UFSJ)  
Cecília Rodrigues Mendonça Martins (UFSJ)  
Luiza Ferreira FERRAZ (UFSJ)  
Mariana Dias BESSA (UFSJ)

## **RESUMO:**

Durante muitos anos, a Indústria de Massa ditou o que o público deveria consumir, desde os valores sociais, à representatividade. Dentro desse aspecto, entram as representações de personagens com transtornos mentais, e os estigmas que cercam a comunidade. Assim, o trabalho tem como objetivo analisar as personagens Harley Quinn e Jinx, das séries Harley Quinn: The Animated Series, e Arcane, sendo ambas as protagonistas assumindo o papel de vilãs de seus universos, ditando o que se espera de personalidades Borderline: o caos e a desumanização.

**PALAVRAS-CHAVE:** Borderline, Indústria Cultural, Cultura de Massa, Harley Quinn, Jinx

## **1. INTRODUÇÃO**

Desde o princípio do cinema, em meados dos anos 1900, as produções audiovisuais buscavam se aproximar da realidade, trazendo para as telas representações do cotidiano das pessoas e características semelhantes, que fazem com que a identificação se torne algo de renome, criando reputações. Entretanto, os mistérios da mente humana e dos transtornos que a cercam, também começaram a ser relatados no audiovisual como um reflexo da sociedade, cheios de estigmas e preconceitos. Assim como todas as minorias sociais, pessoas em sofrimento mental, além de seus próprios dramas pessoais, enfrentam constantemente abusos diretos em consequência da nódoa que os cercam.

Segundo Ramos (2003), a socialização pode ser caracterizada como o momento em que os indivíduos internalizam valores, comportamentos e normas de seus meios sociais, moldando sua visão de mundo e a maneira como ele se relaciona com terceiros. Dentro do campo da psicologia e da sociologia, o debate se aprofunda de forma que Alexei Leontiev afirma que quando nascemos, somos candidatos à humanidade. Isso significa que, através do processo de socialização realizada pelos indivíduos, se é capaz de adquirir as aptidões necessárias para a sobrevivência, e também se inicia o processo de propagação da cultura.

no decurso da vida por um processo de apropriação da cultura criada pelas gerações precedentes... Podemos dizer que cada indivíduo aprende a ser um homem. O que a natureza lhe dá quando nasce não lhe basta para viver em sociedade. É-lhe ainda preciso adquirir o que foi alcançado no decurso do desenvolvimento histórico da sociedade humana. (Leontiev, 1978, p. 267)

Os seres humanos se tornam, então, criadores e criaturas da sociedade e de tudo que diz respeito a ela. Os agentes educativos responsáveis pela socialização, seriam então, para Savoia (1989), a família, a escola e os meios de comunicação em massa, que durante uma vida inteira passariam repetidamente ao indivíduo suas regras de comportamento, ideias e mensagens a serem ponderadas. Tendo isso em vista, o cinema e o audiovisual utilizam de recursos puramente sociais em suas obras, buscando alcançar o prestígio do público, enquanto transmitem suas mensagens ao interlocutor. Cria-se então, o pseudo ambiente, formado por imagens e narrativas fornecidas pela mídia, que muitas vezes, refletem condições superficiais a respeito dos acontecimentos. Muitas vezes, tais representações vêm influenciadas com base em omissões ou dramatizações, que não abrangem as complexidades que temas importantes, como os problemas sociais. De acordo com Walter Lippmann (2010), esse pseudo ambiente estabelecido pela mídia, domina diretamente as discussões públicas, que são influenciadas pela cobertura midiática disponível.

Nesse cenário, surge a mídia de massas, que ganhou seu papel como agente socializador, possuindo um imenso poder de influência devido a facilidade de reprodução e pelo enorme alcance, não só ditando o que é ou não relevante naquele momento, como também reproduz crenças que, por persuasão e repetição, são apropriadas pelos indivíduos. Dentre as influências geradas pela mídia, está a estigmatização, constante estereotipificação e romantização de pessoas com transtornos psiquiátricos ou que possuem algum tipo de sofrimento mental.

Recentemente, a Rede Globo reprisou o sucesso ‘Mulheres de Areia’, novela de 1993, de Wolf Maya, que entre seus personagens possui Tonho da Lua, o portador de autismo que encantou o público brasileiro com sua sensibilidade e ingenuidade. Porém, mesmo trazendo visibilidade para o Transtorno do Espectro Autista (TEA), a novela serviu como uma fonte de estereotipação e romantização de pessoas autistas, além de colocar o personagem em situações cômicas ou que mostravam constantemente lados violentos e raivosos.

Não ficando apenas restrito a pessoas TEA, os estigmas midiáticos percorrem inúmeros transtornos e doenças psíquicas, de maneira romantizada, abusiva, ou distorcida, de forma que o público crie em seu imaginário certos conceitos negativos. Um dos exemplos disso, é a personagem Arlequina, ou Harley Quinn, como é conhecida originalmente. A vilã, originalmente criada para a animação Batman: A Série Animada, de 1992. Sendo apenas uma ajudante do vilão Coringa, a personagem foi bem aceita pelo público, e se tornou um elemento importante para o universo da DC Comics. Segundo análises realizadas por estudiosos do tema, e até reafirmado em produções audiovisuais, Arlequina sofre com traços de Transtorno de Personalidade Limítrofe-Borderline (BPD), e é apresentada em diversas mídias como uma personagem cruel, impulsiva, psicótica, e agressiva, reforçando estereótipos que pessoas portadoras do transtorno seriam semelhantes a palhaça.

Nessa pesquisa, pretende-se analisar a jornada de desenvolvimento da personagem, que em 2019 ganhou sua série homônima e vem se consolidando, entre filmes e jogos, como o “quarto pilar da DC”. Serão utilizados como objeto de estudo episódios da série, além de traçar paralelos com outra representação de personagem BPD em mídia seriada, sendo ela a protagonista Jinx, de Arcane.

## **2. REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1 A GLAMOURIZAÇÃO DE TRANSTORNOS PSICOLÓGICOS NA MÍDIA**

Desde os primórdios do cinema, em registros datados do expressionismo alemão, conhecido por abordar temáticas sombrias e fantasiosas, representou em diversas obras a insanidade, múltiplas personalidades, também chamado por Eisner (1985, p.80) de “desdobramento demoníaco”, e monstros. O Gabinete do Dr. Caligari (1920), narra a história do médico hipnotista louco Dr. Caligari, que usava um sonâmbulo para cometer assassinatos. Outro exemplo do uso de transtornos mentais como ferramenta de terror, foi Dr. Mabuse: O jogador

(1922), com o personagem repleto de maldade e sede de poder. Em História do Cinema Mundial (2006), ao falar sobre o filme, Laura Loguercio diz que “o destino trágico de Mabuse (Rudolph Klein-Rogge), enlouquecido pela própria frustração, também revela, bem ao gosto dos expressionistas, a insanidade em estado puro” (Monteiro, 2019, p. 3).

Outro movimento importante na história do cinema, que aborda com frequência os sofrimentos mentais, é o Film Noir, cuja principal característica é o crime. As composições Noir englobam atmosferas cruéis, uma sociedade corrompida e temáticas pessimistas, além de possuir personagens moralmente ambíguos. Os vilões do gênero Noir exalam o desejo pela violência e a crueldade, como Tommy Udo de Kiss of Death (1947). No longa, Tommy é um gangster, com traços de psicopatia (Transtorno de Personalidade Antissocial), sádico e instável, associando as doenças mentais com comportamentos violentos.

Em 1960, Alfred Hitchcock lançou o que viria a ser um dos mais famosos filmes de terror de todos os tempos, mas que também trouxe grande desinformação e estigma para a população a respeito de transtornos psicológicos, com o filme Psicose. Na trama, o vilão Norman Bates, após assassinar a mãe, assume a personalidade da mesma, se vestindo e agindo como ela para cometer outros crimes. No final do filme, suas ações são justificadas pelo seu Transtorno de Dupla Personalidade (TDI). Já em 2016, com o lançamento do filme Split (ou Fragmentado), acabou reforçando ainda mais os estigmas contra pessoas com TDI, pois seu personagem principal possui 23 personalidades que divergem umas com as outras, fazendo com que Kevin aja de maneira violenta e psicótica. O terror da trama é envolto na incerteza das vítimas acima dos comportamentos de Kevin, que mudam de maneira brusca.

## **2.2 ANIQUILAÇÃO SIMBÓLICA**

Além das representações negativas e estereotipadas, os personagens com transtornos mentais são minoria dentro da mídia. A Aniquilação Simbólica, termo cunhado pela primeira vez por George Gerbner (1976), foi usado para descrever a falta de representação ou a sub-representação de determinado grupo na mídia. “Representação no mundo da ficção significa existência social; abstenção significa aniquilação simbólica.” (GERBNER e GROSS, 1976, p. 182)

Segundo Merskin (1998), a Aniquilação Simbólica é dada pelo modo em que as representações da mídia ignoram, excluem, marginalizam ou trivializam um grupo. Esse conceito

gira em torno da ideia de que grupos mais socialmente valorizados possuem a tendência de aparecer com maior frequência na mídia, onde os consumidores aprendem sobre as características e valores desse determinado grupo. Quando um grupo não é valorizado, a mídia de massa tende a ignorá-lo, e simbolicamente, informam ao público sobre o suposto valor social do grupo, ou sua falta de valor. Já Pierre Bourdieu (1977), chamou a Aniquilação Simbólica de “violência simbólica”, como um tipo de violência sutil, que despreza a identidade de um grupo. O sociólogo também afirmava que a sociedade é suscetível à mídia que consome, e que as normas sociais apresentadas por ela podem ser uma influência para o modo em que seus consumidores se comportam para com o grupo minoritário. Para Bourdieu, a invisibilidade e a representação negativa negam a existência desses grupos sociais, causando a aniquilação simbólica.

### **2.3 MÍDIA DE MASSA**

Tendo em vista essa perspectiva, é colocado que dentro da ficção, personagens que possuem algum tipo de transtorno psicológico são tratados apenas como entretenimento, tendo papéis violentos ou cômicos, ambos justificados pelas doenças; e representados como desprovidos de direitos, sem identidade social, ou seja, seus traços característicos se limitam ao transtorno que possuem e não são tidos como um indivíduo em si e socialmente funcional.

Representações unidimensionais de pessoas com transtornos psicológicos legitimam a visão sobre indivíduos como sub-humanos. Em 2003, Donald L. Diefenbach e Mark D. West (2007) realizaram uma pesquisa no conteúdo dos programas de horário nobre dos quatro maiores canais da televisão americana. Em 84 horas de conteúdo analisado, 29 personagens foram identificados como portadores de transtornos psicológicos. Desses, 37% poderiam ser classificados como criminosos violentos. Nesses mesmos programas, cerca de 2 mil personagens não possuíam transtornos psicológicos, e apenas 93 deles apresentaram comportamento violento e criminal. Com isso, Diefenbach e West (2007) concluíram que personagens com transtornos psicológicos, na televisão, eram quase dez vezes mais prováveis de serem criminosos violentos do que aqueles que não possuíam transtorno algum, quando na realidade, pessoas que sofrem com esses transtornos são mais prováveis de serem vítimas de algum caso de violência do que cometê-lo. Seja intencionalmente ou não, a mídia “ensina” seus consumidores sobre minorias e grupos sociais, como a comunidade LGBTQ+, mulheres, negros, entre outros; e isso não é

diferente com o grupo de pessoas que sofrem de transtornos psicológicos, levando em consideração que “a principal fonte de informação do público sobre doenças mentais é a mídia” (COVERDALE et al., 2002 BORENSTEIN, 1992; PHILO, 1994; KALAFATIS E DOWDEN, 1997).

### **3. ANÁLISE**

#### **3.1. O QUE É O TRANSTORNO DE PERSONALIDADE LIMÍTROFE-BORDERLINE**

Segundo o Manual MSD (Minimum Set of Data), “O Transtorno de Personalidade Borderline é caracterizado por um padrão generalizado de instabilidade e hipersensibilidade nos relacionamentos interpessoais, instabilidade na autoimagem, flutuações extremas de humor e impulsividade”. Os pacientes com esse transtorno possuem um medo extremo de abandono e/ou negligência, pensamentos maniqueístas, autossabotagem, acessos de raiva e tendências à automutilação ou ideações suicidas.

Não se sabem exatamente as causas do Transtorno, mas traumas e estresses durante a infância podem influenciar o desenvolvimento. Esses traumas podem desencadear gatilhos, que inconscientemente ativam as crises, pendendo entre ataques de raiva, depressão, dissociação ou alucinações. Ainda segundo dados do MSD, cerca de 75% dos pacientes diagnosticados são mulheres. Analisando em geral, a população norte-americana, a proporção entre homens e mulheres é de 1:1.

#### **3.2. HARLEY QUINN**

Inicialmente, a série Harley Quinn parte da premissa idealizada pelos criadores, Justin Halpern, Patrick Schumacker e Dean Lorey, que buscavam mudar a narrativa da personagem. Introduzida apenas como ajudante e par romântico do Coringa, no episódio "*Joker's Favor*", ela foi criada originalmente por Paul Dini e Bruce Timm, apenas para suprir uma lacuna na história da série Batman: The Animated Series. Após ganhar notoriedade, Harley serviu de base para diversas tramas envolvendo o homem morcego, incluindo arcos onde ela se revoltava contra seu parceiro, por seu comportamento extremamente abusivo. Tendo isso em mente, foi lançada a animação Harley Quinn, em 2019.

Logo no primeiro episódio da série, *Till Death Do Us Apart*, é apresentada uma “nova” versão de Harley, onde após ser maltratada diversas vezes por seu parceiro, sua amiga Poison Ivy, ou Hera Venenosa, como é conhecida no Brasil, a protagonista reconhece que precisa dar valor a sua independência. Durante o episódio, também é mostrado o novo traje de Harley, assumindo o rosa e azul nos cabelos, e o uniforme mais ousado em tons de preto e vermelho, descartando a imagem antiga e submissa que a roupa de palhaça lhe dava. Harley, então, traça a partir daí seus novos objetivos e sua nova identidade. Um comportamento comum ao cortar relações, a mudança de visual da personagem pode ser facilmente associada ao processo de libertação de um relacionamento tóxico. Tania Mendonça Marques, afirma que

As finalidades do abuso psicológico, conscientes ou não, são abalar a segurança da mulher com relação ao raciocínio lógico ao qual se baseou durante toda a vida (...) Num relacionamento abusivo, a mulher é visualmente submetida a um condicionamento operante: mesmo não gostando, ela está condicionada a antecipar aquilo que agrada ao marido (MARQUES, 2005, p. 85-87).

As ações de Harley durante seu relacionamento com o Coringa, são um reflexo dos abusos que ela foi condicionada. No episódio *Being Harley Quinn*, é apresentado ao público que Harleen sempre apresentou comportamentos instáveis e imprevisíveis durante a infância e adolescência, ao mesmo tempo em que também é mostrada a relação da garota com sua família. Seu pai sofre de alcoolismo e a trata com desdém, enquanto a mãe a coloca em competições de ginástica, projetando em Harleen suas frustrações enquanto mina a autoestima da filha. Somando isso a atenção e afeto que a, já psiquiatra, recebe do palhaço, Harleen conscientemente pula em um tonel de ácido, para “provar seu amor”, sendo assim criada sua história de origem como vilã. A partir daí, a Harley é criada.

Apresentando traços de Personalidade Borderline, assim como um reflexo de seus relacionamentos interpessoais, a personalidade imprevisível e intensa de Harleen contribui para ajudar a criar nela, a personagem de vilã explosiva. Harley, durante toda a série, tenta lidar com sua personalidade instável, tendências violentas e explosivas, problemas emocionais, falta de autoestima, e tendência à autodestruição. Também é possível enxergar na personagem uma inconsistência na maneira em que se enxerga, e nas suas relações interpessoais, priorizando seus interesses sem considerar as consequências de suas ações.

Durante a quarta temporada da série, Harley se junta a Bat Family, e tenta assumir uma posição de heroína, já que não consegue mais se ver como uma vilã. Harley muda drasticamente seu jeito de se vestir, e tenta ajustar sua personalidade baseado na aprovação do grupo. Sufocando sua identidade, Harley lida com apagões e dissociações, característicos da condição, gerando conflitos entre si mesma e a todos ao seu redor. Durante a animação, ela busca desesperadamente por atenção, e no episódio *Metamorphosis*, é colocado essa necessidade de aprovação, após perceber que todos ao seu redor possuem vidas e interesses que não dependem dela.

Em contrapartida, Harley é extremamente carinhosa e grata a seus amigos, e principalmente, sua namorada. Em *A Very Problematic Valentine's Day Special*, assim como durante toda a terceira temporada, Harley demonstra totalmente sua devoção a Ivy, e uma certa dependência emocional pela sua parceira. Harley faz de tudo para ver Ivy feliz, extrapolando alguns limites de bom senso pelo caminho. Assim como pessoas com Borderline, Harley demonstra de maneira muito lúdica a dinâmica de “pessoa favorita”, ou “favorite person”, presente na maioria dos diagnosticados. Ivy é a razão pela qual Harley levanta da cama todos os dias, e não consegue enxergar sua existência sem sua parceira. Apesar da intensidade do amor de Harley, Ivy consegue lidar com as oscilações de humor e encoraja a protagonista a buscar sua independência, de maneira saudável. Assim como é visto na série, *Jinx*, de *Arcane*, também é apresentada dessa forma.

### **3.3 ARCANE**

*Jinx* é a principal responsável pela maioria das tragédias narradas durante a animação. Derivada do jogo *League of Legends*, e criada por Christian Linke, e Alex Yee, *Arcane* se passa dentro do universo fantástico, possuindo seres inusitados, magia e tecnologia no estilo steampunk. Após perder os pais durante a guerra de Zaun contra Piltover, Powder e Violet precisam se refugiar dos bombardeios e da batalha contra seu povo, sendo acolhidas e adotadas por Vander, um dos líderes do movimento revolucionário. Passados alguns anos, com uma família consolidada, as irmãs vivem ao lado de Claggor e Mylo, que também são órfãos. Juntos, eles passam o tempo cometendo pequenos furtos nas casas de Piltover, onde a cidade prospera e a qualidade de vida é um destaque. Enquanto isso, Zaun enfrenta problemas como pobreza extrema, violência descontrolada e alta criminalidade. É nesse cenário de enorme desigualdade

social, que a narrativa se conduz, criando os dois lados da realidade da série. Após sofrer o trauma da perda dos pais, Vi e Powder se tornam inseparáveis, e mesmo sendo apenas duas crianças, Vi faz de tudo para proteger a irmã.

Durante uma tentativa de furto em uma casa nobre, Powder acidentalmente encontra cristais altamente explosivos, que acabam destruindo o apartamento. Tratando-se de um ataque direto à alta classe, defensores de Piltover vão atrás dos responsáveis. Inesperadamente, Silco, ex-parceiro de Vander, busca vingança pela traição do amigo, e aproveita a oportunidade para colocar em prática seu plano: derrotar Vander e tomar o controle de Zaun. Envolvidas, as crianças são sequestradas por Silco, com exceção de Powder, que permanece escondida por recomendação de Vi. Mesmo assim, a garota se sente inútil no esconderijo, e, com seu talento para criar bombas caseiras, utiliza os cristais como combustível, numa tentativa de ajudar Vander a salvar seus irmãos. O líder consegue salvá-los, mas Silco, com a ajuda de seus capangas sob efeito de uma droga totalmente experimental, intitulada Cintila, consegue derrotar Vander. Vi e o restante das crianças presenciam toda a cena, e desesperada, Powder ativa as bombas, que explodem o lugar, e, acidentalmente, leva a vida de Claggor, Mylo e Vander.

Tomada de raiva, Violet confronta a irmã e a agride, chamando-a de “Jinx”, que significa “algo que dá azar”. Vi então abandona Powder na cena, e acidentalmente é capturada pelos defensores, que a jogam na prisão de Água Mansa. Powder é encontrada por Silco, que acaba a acolhendo.

Passados 7 anos do acidente, é apresentado ao público, no episódio *Happy Progress Day!*, a nova versão de Powder, que adota o nome Jinx, e é a garota dos olhos de Silco, com um comportamento totalmente diferente e imprevisível. A garota é instável e explosiva, impulsiva e constantemente perturbada por pensamentos do passado. Jinx também convive com alucinações de seus irmãos falecidos, e de Violet. Ela é colocada na posição de vilã da primeira temporada da animação, enfrentando policiais, incendiando lugares repletos de pessoas, e atirando sem misericórdia em qualquer um que passar por seu caminho.

Após reencontrar Vi, Jinx se sente traída e abandonada pela irmã, pois Vi estava acompanhada de Caitlyn, uma defensora, que passa os dias caçando Jinx e Silco. Assim, Jinx busca destruir a soberania de Piltover, motivada pelo rancor que carregou junto aos traumas de infância, somados à influência exercida por Silco, que a enxerga como sua própria filha. Apesar de tudo, a protagonista apresenta características comuns de pessoas que sofrem de Transtorno

Borderline, como a dissociação, dependência emocional, instabilidade, despersonalização e tendências autodestrutivas e suicidas.

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

É possível perceber, através das séries analisadas, que ocorre não só o fenômeno descrito por Merton (1948), de transformação do conhecimento passivo do público, como também a Aniquilação Simbólica, de Bourdieu (1977), é muito presente, de forma que as personagens são apresentadas diretamente como vilãs. Características dos transtornos mentais de Harley e de Jinx, são mostradas como defeitos, beirando a desumanização e ignorando o processo que as fez se tornarem as antagonistas de seus respectivos universos.

Buscando mostrar o outro lado por parte do processo, nem todos os espectadores conseguem enxergar as ações e sentimentos humanos, visto que o direcionamento dado às personagens, é manter suas imagens maldosas, ou de possíveis anti-heroínas. Ainda tendo muito caminho a percorrer, as duas obras tentam, mesmo que de maneira um pouco falha, buscar alguma redenção e identificação por parte do público. A leitura mais aprofundada, tanto de Harley quanto de Jinx, é bloqueada pelos conceitos maniqueístas de bem e mal, também apresentados nos dois universos. Harley é vilã do Batman, e mesmo se aliando a Bat Family, ela busca sua independência dos rótulos e traça seu caminho fora das normas de bondade e maldade. Já Jinx, durante toda a primeira temporada, é mostrada como um monstro, movida pela raiva e pelo caos, estando do lado oposto dos defensores de Piltover, e de sua irmã, Vi, que busca fazer o bem acima de todas as coisas. Os lares conturbados e defeitos, os abusos psicológicos sofridos pelas personagens, assim como o abandono por figuras amadas, são coisas que desencadeiam em pessoas BPD diversos gatilhos, como pode ser visto nas animações.

Sendo assim, muitos obstáculos ainda precisam ser superados para uma representação mais humana e assertiva a respeito de transtornos mentais na mídia, principalmente os que são mal vistos aos olhos da sociedade. Tais representações estereotipadas propagam não apenas violência a grupos marginalizados, como afetam diretamente nas próprias construções de imagens e papéis sociais que tais indivíduos possam ter. Representações positivas e humanizadas podem fazer diferença no desenvolvimento da autoestima e aceitação individual, bem como proporcionar um ambiente mais acolhedor para quem já está em sofrimento.

## 6. REFERÊNCIAS

MONTEIRO, Maria Carolina Maia. **A glamourização dos transtornos psicológicos na mídia**. Recife. 2019

MASCARELLO, F. **História do Cinema Mundial**. São Paulo. 2006

BOURDIEU, Pierre. **Sur le Pouvoir Simbolique**. Annales, 3 (may-june), 1977.

BRODY, R. The book on “silver linings playbook”. The New Yorker.

MORIN, Edgar. **Culturas de massas no século XX. Neurose**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997

LIMA, Luiz Costa (Org.). **Teorias da Cultura de Massa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

RAMOS, Arthur. **Introdução à psicologia social**. Santa Catarina. 2003.

SAVOIA, Mariângela Gentil. **Psicologia social**. São Paulo. 1989.

SILBERMANN, J. **Why do we love to watch psychopaths?**. Los Angeles Times

BOCK, Ana Mercês Bahia. **A perspectiva sócio-histórica de Leontiev e a crítica à naturalização da formação do ser humano: a adolescência em questão**. 2004

Sansone RA, Sansone LA. **Gender patterns in borderline personality disorder**. Innov Clin Neurosci. 2011 May;8(5):16-20. PMID: 21686143; PMCID: PMC3115767.

NUNES, Fábio Luiz et al . **Eventos traumáticos na infância, impulsividade e transtorno da personalidade borderline**. Rev. bras.ter. cogn., Rio de Janeiro , v. 11, n. 2, p. 68-76, dez. 2015 .

SKODOL, A. “**Visão geral dos transtornos de personalidade**”. Manual MSD [2018].