

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ

LUANA VENEZIANO DE SOUZA

**TECNOLOGIA E CULTURA NA OBRA *TINA RESPEITO* (2019)
DE FEFÊ TORQUATO**

CURITIBA

2023

LUANA VENEZIANO DE SOUZA

**TECNOLOGIA E CULTURA NA OBRA TINA RESPEITO (2019)
DE FEFÊ TORQUATO
Technology And Culture In The Work Tina Respeito (2019)
De Fefê Torquato**

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do título de Mestre em Tecnologia e Sociedade do Programa de Mestrado em Tecnologia e Sociedade da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR).

Orientador: Dra. Marilda Lopes Pinheiro Queluz

CURITIBA

2023



[4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Esta licença permite remixe, adaptação e criação a partir do trabalho, para fins não comerciais, desde que sejam atribuídos créditos ao(s) autor(es) e que licenciem as novas criações sob termos idênticos. Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.



LUANA VENEZIANO DE SOUZA

**TECNOLOGIA E CULTURA NA OBRA TINA RESPEITO (2019)
DE FEFÊ TORQUATO**

Trabalho de pesquisa de mestrado apresentado como requisito para obtenção do título de Mestre em Tecnologia e Sociedade da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Área de concentração: Mediações Culturais

Data de aprovação: 03 de Abril de 2023

Dra. Marilda Lopes Pinheiro Queluz, Doutorado - Universidade Tecnológica
Federal do Paraná
Dra. Luciana Martha Silveira, Doutorado - Universidade
Tecnológica Federal do Paraná
Dra. Soraya Sugayama, Doutorado - Universidade Federal do Paraná (Ufpr)

Documento gerado pelo Sistema Acadêmico da UTFPR a partir dos dados da Ata de Defesa em 03/04/2023.

AGRADECIMENTOS

Esse trabalho é fruto de muita dedicação, tenho muito orgulho de como essa pesquisa foi conduzida.

Primeiramente gostaria de agradecer a minha orientadora Professora Doutora Marilda Lopes Pinheiro Queluz, pela sabedoria com que me guiou nesta trajetória, muito obrigada por tudo. Quero também agradecer a oportunidade que foi estudar na Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Agradeço e dedico este trabalho aos meus pais, Elisete Veneziano e José Garcia de Souza. Esta dissertação é a prova de que todo seu investimento e dedicação valeram a pena. Assim também quero dedicar ao meu irmão Luiz Henrique Veneziano de Souza, que foi um dos responsáveis em trazer a linguagem dos quadrinhos em minha vida.

Gostaria de deixar registrado também, o meu reconhecimento à minha família, pois acredito que sem o apoio deles seria muito difícil vencer esse desafio. Principalmente as mulheres da minha família que sempre foram fonte de inspiração em minha vida. Também quero agradecer meus amigos que sempre tiveram no meu lado, me ajudaram em tudo que foi possível.

Dedico também esse trabalho, a quadrinista Fefê Torquato. Seus trabalhos de arte me motivaram a desenvolver essa pesquisa. Também quero deixar registrado meu agradecimento a outras quadrinistas mulheres, que foram o estopim da realização dessa dissertação. Enfim, a todos os que por algum motivo contribuíram para a realização desta dissertação.

RESUMO

O presente estudo procura refletir sobre as representações de tecnologia e cultura na obra *Tina Respeito*, da quadrinista brasileira Fefê Torquato, lançada em 2019, pelo selo MSP da Mauricio de Sousa. Nas análises, foram consideradas as relações entre os contextos de produção, as materialidades técnicas, sociais e simbólicas e as narrativas que atravessam essa *graphic novel*. Esse trabalho artístico é visto não só como produto, mas como parte de práticas culturais que envolvem valores e comportamentos historicamente constituídos. A partir da trajetória da artista e dos processos de trabalho que envolvem *webcomics* e o uso da tecnologia para criar histórias em quadrinhos, estudamos os significados construídos pelos diversos elementos da linguagem dos quadrinhos: composição, diagramação das páginas, cenários, caracterização dos personagens, efeitos de cores e grafismos, gestualidades, fala, expressões, balões etc. A quadrinista constrói críticas da sociedade contemporânea, abordando diferentes aspectos da tecnologia e da cultura, além de experimentar muitas de suas estratégias artísticas e o uso da linguagem dos quadrinhos para pensar o cotidiano e construir outras visões de mundo.

Palavras-chaves: História em quadrinhos; *Tina Respeito*; Fefê Torquato; gênero.

ABSTRACT

The present study seeks to reflect on the representations of technology and culture in the work *Tina Respeito*, by the Brazilian comic artist Fefê Torquato, released in 2019, by Mauricio de Sousa's MSP label. In the analyses, the relations between the production contexts, the technical, social and symbolic materialities and the narratives that cross this graphic novel were considered. This artistic work is seen not only as a product, but as part of cultural practices that involve historically constituted values and behaviors. Based on the artist's trajectory and the work processes that involve webcomics and the use of technology to create comics, we study the meanings constructed by the various elements of the language of comics: composition, layout of pages, scenarios, characterization of characters, effects of colors and graphics, gestures, speech, expressions, balloons, etc. The comic artist builds critiques of contemporary society, addressing different aspects of technology and culture, in addition to experimenting with many of her artistic strategies and the use of comic language to think about everyday life and build other worldviews.

Keywords: Comics; *Tina Respeito*; Fefê Torquato; Genre

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Autorretrato de Fefê	19
Figura 2: Tenho Pensado No Futuro.....	22
Figura 3: Tirinha da Gemma Correll que foi publicada no site da artista.....	23
Figura 4: Web-Tirinha da Fefê Torquato.....	24
Figura 5: Web-tirinha do blog A Vaca Voadora.....	27
Figura 6: Web Tirinha “Esposta” de Bianca Pinheiro publicada no blog Vaca Voadora.....	29
Figura 7: Web-tirinha eu te odeio um pouquinho de Fefê Torquato.....	30
Figura 8: Web-Tirinha Ignorada de Fefê Torquato.....	32
Figura 9: Web-tirinha Cadê minha mãe de Fefê Torquato.....	33
Figura 10: Web-Tirinha Procrastinação da Fefê Torquato.....	35
Figura 11: captura de imagem do vídeo:	36
Figura 12: Captura de imagem do Tumblr da Gata Garota.....	37
Figura 13: Primeira imagem postada no Tumblr referente a Gata Garota.....	38
Figura 14: Parte da Web-tirinha Gata Garota.....	39
Figura 15: Capa do livro Gata Garota.....	40
Figura 16: Imagem da Mulher-gato do filme Batman: O retorno.....	42
Figura 17: imagem do quadrinho estranhos.....	43
Figura 18: página do quadrinho Estranhos.....	44
Figura 19: Capa do quadrinho “A”	45
Figura 20: Página 3 do quadrinho “Lanchinho”	46
Figura 21: Papel de Carta.....	48
Figura 22 :Página 4 da web-comic Arapuca.....	49
Figura 23: Captura de imagem do Blog Fefeco.....	51

Figura 24: Captura de imagem do canal de YouTube da Fefê Torquato.....	52
Figura 25: Captura do vídeo Morena dos Olhos D'água	52
Figura 26: Captura de imagem do vídeo: Studio blog 6.....	53
Figura 27: Captura de imagem do vídeo como começar fazer quadri- nhos	55
Figura 28: Logo do projeto Fefeco.....	56
Figura 29: Página da Agenda que faz parte do projeto Fefeco, um dos benefícios que a artista disponibiliza para seus apoiadores.....	57
Figura 30: Captura de imagem do perfil do Instagram da Fefê Torquato.....	58
Figura 31: Captura de imagem do vídeo Reels no Instagram de Fefê.....	59
Figura 32: Captura de imagem do perfil do Instagram	60
Figura 33: Ilustração realizada por Fefê Torquato,	61
Figura 34: Print do Twitter realizado por Fefê.....	63
Figura 35: Foto da Fefê Torquato com o quadrinho Gata Garota.....	65
Figura 36: Tirinha Onde A Personagem Da Mônica Apareceu A Primeira Vez Nos Quadrinhos.....	67
Figura 37: Capa Do Suplemento Onde A Tina Apareceu Pela Primeira Vez, Nas Histórias Em Quadrinhos.....	69
Figura 38: Tina Aparece Pela Primeira Vez Nos Quadrinhos.....	70
Figura 39: Tina Da Década De 1970.....	71
Figura 40: Tina Vendedora De Miçangas.....	72
Figura 41: Rolo, Tina e Pipa na década de 1970.....	73
Figura 42: Página do quadrinho Ser ou não ser...Hippie?.....	74
Figura 43: Tirinha Do Wood E Stock.....	75
Figura 44: mudança da tina nos anos de 1974 e 1975.....	75
Figura 45: Trecho da HQ "A joqueta" (1976).....	76
Figura 46: Tirinha da Tina de 1977.....	77
Figura 47: Trecho do quadrinho "Enfim, sós" de 1983.....	78

Figura 48: Trecho da Tirinha Pipa e Zecão: HQ "Soco de amor não dói"	78
Figura 49: "comigo aconteceu de gostar de namorada de um amigo meu"	80
Figura 50: "Foi Assim..." 'Almanaque Da Mônica Nº 39.....	81
Figura 51: Capa da revista: Turma da Mônica Jovem, Terceira Série de 2021...	82
Figura 52: Parte do Quadrinho Tina e os Caçadores de Enigmas parte 1.....	83
Figura 53: Capa da revista Tina e os caçadores de Enigmas.....	84
Figura 54: Página do quadrinho Revista Tina ed. 0, página 5.....	85
Figura 55: Página do quadrinho Revista Tina ed. 0, página 12.....	86
Figura 56: Capa Da Revista Capricho Maio De 2014.....	87
Figura 57: Capa Da Revista Tina De Março De 2014.....	87
Figura 58: parte da revista Tina de 2014, página 3.....	88
Figura 59: Imagem da Isabelle Drummond e Gustavo Merighi caracterizados como Tina e Rolo no Filme Turma da Mônica Lições de 2021.....	90
Figura 60: Página 93 do quadrinho Tina Respeito.....	95
Figura 61: Criação da capa da HQ.....	96
Figura 62: Capa do quadrinho <i>Tina Respeito</i>	97
Figura 63: detalhe da página 25, onde vemos um chaveiro com formato da personagem Mônica.....	99
Figura 64: <i>Tina Respeito</i> , página 68.....	101
Figura 65: Detalhe da Página 64 do Quadrinho <i>Tina Respeito</i>	102
Figura 66: Model Sheet da Tina.....	104
Figura 67: Contracapa do quadrinho <i>Tina Respeito</i>	105
Figura 68: Páginas 38 e 39 do Quadrinho <i>Tina Respeito</i>	107
Figura 69: Página 68 do Quadrinho <i>Tina Respeito</i>	109
Figura 70: Detalhe da página 21 do Quadrinho <i>Tina Respeito</i>	111
Figura 71: Página 54 do Quadrinho <i>Tina Respeito</i>	112
Figura 72: Parte da página 32, onde vemos os personagens descrevendo as ações do Jairo.....	114
Figura 73: Parte da página 58 do Quadrinho <i>Tina Respeito</i>	116
Figura 74: Página 59 do Quadrinho <i>Tina</i>	

<i>Respeito</i>	117
Figura 75: página 24 do Quadrinho <i>Tina Respeito</i>	119
Figura 76: Página 45 do Quadrinho <i>Tina Respeito</i>	120
Figura 77: Página 66 do Quadrinho <i>Tina Respeito</i>	121
Figura 78: Página 11 do Quadrinho <i>Tina Respeito</i>	125
Figura 79: Parte página 78 do quadrinho <i>Tina Respeito</i>	126
Figura 80: Captura de Tela do vídeo	128
Figura 81: Captura do Instagram da Fefê Torquato	130
Figura 82: Captura do Instagram da Fefê Torquato	131
Figura 83: Captura do Instagram da Fefê Torquato	133
Figura 84: Captura do Instagram da Fefê Torquato	134

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2A TRAJETÓRIA DE FEFÊ TORQUATO.....	17
2.1.A Vaca Voadora.....	25
2.1.2 Os quadrinhos da Fefê Torquato em <i>A Vaca Voadora</i>	29
2.2 Gata Garota.....	36
2.3 Estranhos.....	42
2.4 HQ“ A”	44
2.5 Lanchinho.....	45
2.6 Arapuça.....	47
2.7 Ferramentas de divulgação dos trabalhos da Fefê Torquato.....	49
2.7.1 Blog Fefe.co.....	50
2.7.2 Canal de Youtube.....	51
2.7.3 Projeto Fefeco.....	55
2.7.4 <i>Instagram</i> da Fefê Torquato.....	58
2.7.5 Twitter da Fefê Torquato.....	62
2.8 Conclusão sobre os trabalhos da Fefê.....	63
3. A PERSONAGEM TINA, DE MAURÍCIO DE SOUSA: ANDANÇAS E MUDANÇAS	66
4. A PERSONAGEM TINA, ADAPTADA POR FEFÊ TORQUATO: <i>TINA RESPEITO</i>	91
4.1 Construção da HQ <i>Tina-Respeito</i>.....	94
4.1.2 Personagens e Cenários no quadrinho <i>Tina Respeito</i>	101
4.2 A Tecnologia no Quadrinho <i>Tina Respeito</i>.....	122
4.2.2 Tecnologia como estratégia de divulgação do quadrinho <i>Tina Respeito</i>	128
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	135
REFERÊNCIAS.....	141

1.INTRODUÇÃO

O meu interesse por desenvolver esta pesquisa despertou durante minha graduação em licenciatura em Artes Visuais, quando escolhi explorar a linguagem das histórias em quadrinhos como objeto de pesquisa no Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Naquele momento, a minha monografia tinha a intenção de entender como as histórias em quadrinhos poderiam ser um recurso didático para explorar a criatividade dos estudantes. Um dos pontos que foram analisados era como a linguagem estava presente em diferentes partes do mundo, como na Ásia, Europa, Estados Unidos e no Brasil. Nesse estudo, percebi que havia uma ausência de nomes femininos na história dos quadrinhos e isso acontecia tanto em relatos de mulheres artistas como na representação feminina. Com isso, tive a curiosidade de entender como as mulheres estão trabalhando com essa linguagem, principalmente conhecer como as artistas brasileiras estão explorando os quadrinhos na atualidade.

A partir dessa curiosidade, escolhi uma artista brasileira jovem, que está se destacando no universo dos quadrinhos, Fernanda Torquato, também conhecida como Fefê Torquato. A artista tem uma gama diversificada de trabalhos, tendo feito quadrinhos de diferentes formatos, como, *Web comics*¹, *Graphic Novels*², tirinha, entre outros produtos. Ela também explora gêneros distintos nos quadrinhos que vão desde o humor, comédia, ao terror, drama, entre outros. A quadrinista é uma artista que trabalha com a internet, tendo iniciado sua arte através da publicação em *blogs*; ao longo dos anos, explorou diversos mecanismos para a produção e divulgação de seus trabalhos de arte.

Além das *Web-comics* e *Web-tiras*, a artista também já criou quadrinhos

¹ *Web comics* são histórias em quadrinhos cuja publicação é veiculada exclusivamente pela Internet, apesar de existirem muitos quadrinhos consagrados à moda tradicional que são disponibilizados de forma digital (LUIZ, 2013)

² *Graphic Novels*: A **Graphic Novel** ou, traduzindo para o português, o romance gráfico, é uma história produzida em quadrinhos, estilo que, por sua vez, capta personagens flagrados em atuações e atitudes preservadas por alguns momentos no que habitualmente se define como quadros particulares dispostos sequencialmente. Neles, as falas são inseridas em balões de diálogo. Geralmente considera-se *Graphic Novel* uma história mais longa e elaborada, semelhante às obras literárias compostas no gênero conhecido como prosa. Embora os tradicionais gibis consumidos principalmente pelas crianças sejam também insistentemente rotulados de histórias em quadrinhos, este formato se caracteriza hoje por abrigar igualmente narrativas mais densas e complexas. (SANTANA, p.1)

impressos, destacando-se a nova perspectiva que a quadrinista desenvolveu para a Tina, personagem dos quadrinhos da *Turma da Mônica*. Fefê Torquato foi responsável por criar a primeira *Graphic Novel* do selo MSP da Mauricio de Sousa, protagonizada por uma personagem feminina, que foi a HQ *Tina-Respeito*, lançada em 2019. Nessa história, vemos a personagem iniciando sua carreira no jornalismo, tendo que lidar com diversas situações machistas que são normalizadas na sociedade contemporânea, como o caso de assédio sexual em seu ambiente de trabalho. Optamos em analisar esse trabalho desenvolvido pela quadrinista porque parece sintetizar um pouco de suas visões críticas da sociedade contemporânea, abordando diferentes aspectos da tecnologia e da cultura, além de exemplificar muitas de suas estratégias artísticas e o uso da linguagem dos quadrinhos para pensar o cotidiano e construir outras visões de mundo.

O quadrinho *Tina Respeito*, que foi idealizado e ilustrado por Fefê, retrata vários tipos de vivências que diferentes mulheres enfrentam no dia a dia, além de representar diferentes tipos de masculinidades. Ao ler a obra, conseguimos nos identificar, de alguma maneira, com os personagens da narrativa, já que ela traz elementos do cotidiano do trabalho. A história também mostra as mediações, negociações, os usos e apropriações de diversos artefatos tecnológicos do mundo que vivemos, e a maneira como são agenciadas essas relações entre pessoas e coisas. O celular, os computadores, impressoras, entre outros mecanismos tecnológicos que nos ajudam a entender como a cultura material faz parte da vida e da constituição dos sujeitos, ressignificando o cotidiano. Em muitos casos, as técnicas apresentadas têm um papel importante na história.

Com isso, analisaremos essa perspectiva que Torquato faz sobre a personagem da Tina, e como ela adapta sua narrativa para a contemporaneidade, considerando questões de gênero, raça e etnia, classe e geração. O objetivo da pesquisa é analisar o quadrinho *Tina Respeito* de Fefê Torquato, estudando as representações de cultura e de tecnologia engendradas na obra.

Debater a cultura implica pensar no modo como construímos e usamos os significados e valores compartilhados socialmente. Stuart Hall argumenta que

A cultura não é tanto um conjunto de coisas – romances e pinturas ou programas de TV e história em quadrinhos -, mas sim um conjunto de práticas. Basicamente, a cultura diz respeito à produção e ao intercâmbio de sentidos – o “compartilhamento de significados” – entre os membros de um grupo ou sociedade (HALL, 2016, p.19-20)

Para o desenvolvimento da pesquisa, foram utilizados métodos de pesquisa bibliográfica e documental, de abordagem qualitativa, pensando, inicialmente, as artistas brasileiras contemporâneas que estão presentes na produção de histórias em quadrinhos. Foi feito um levantamento bibliográfico sobre a personagem Tina, observando as mudanças em sua caracterização e em seu comportamento feitas por Mauricio de Sousa, comparando com a proposta de Fefê Torquato.

Como parte do processo de pesquisa foi a construção do perfil da artista brasileira Fefê Torquato, foram necessários levantamentos e análises dos trabalhos realizados por ela, pensando sobre sua trajetória e sobre suas táticas profissionais. Nesse sentido, o estudo tem caráter essencialmente qualitativo, com ênfase na observação e estudo documental. Ao mesmo tempo, foi necessário o cruzamento dos levantamentos de dados com a pesquisa bibliográfica já realizada sobre o assunto.

Para criação desta pesquisa, foram utilizados artigos acadêmicos, vídeos, livros, entre outros, que debatem os temas abordados nesta dissertação. Um livro fundamental para este estudo foi *Mulheres e Quadrinhos* de 2019, organizado por Dani Marino e Laluna Machado. Trata-se de uma coletânea de artigos escritos por várias mulheres e pessoas não-binárias que debatem a linguagem dos quadrinhos como parte da luta e da resistência no mercado de trabalho e nos meios artísticos.

Como o intuito desta pesquisa é de analisar a obra *Tina Respeito*, ao ler o livro, conseguimos nos identificar, de alguma maneira, com os usos de artefatos que nos representam e que ajudam a nos constituirmos como sujeitos, de acordo com os estudos da cultura material. Para essa reflexão foi estudado o livro *Trecos, Troços e coisas: Estudos antropológicos sobre a cultura material*, de Daniel Miller, publicado em 2013. Os conceitos de linguagem e de representação estão baseados nos estudos de Stuart Hall (2016). “Na linguagem fazemos uso de signos e símbolos – sejam eles sonoros, escritos. Imagens eletrônicas, notas musicais e até objetos – para significar ou representar para outros indivíduos, nossos conceitos, ideias ou sentimentos” (HALL, 2016, p.18). Representações são práticas sociais atuando no cotidiano. Ou ainda, aprofundando esse pensamento,

(...) nós concedemos sentidos às coisas pela maneira como as representamos – as palavras que usamos para nos referir a elas, as histórias que narramos a seu respeito, as imagens que delas criamos, as emoções que associamos a elas, as maneiras como as classificamos e conceituamos, enfim, os valores que nelas embutimos (HALL, 2016, p.21)

Para as análises das relações imagem/texto, construídas na narrativa gráfica *Tina-Respeito*, usamos o livro *Introdução À Análise Da Imagem*, de 1997, de Martine

Joly. Deste modo, foram considerados os efeitos de sentido constituídos pelos elementos plásticos, icônicos e verbais (JOLY, 1997). Essa proposta de análise possibilita refletir sobre as questões sociais e culturais materializadas no próprio fazer dos quadrinhos, discutir as tensões e diálogos entre forma e conteúdo.

Referimos já que, entre os signos visuais que compõem uma mensagem visual, figuram os signos plásticos. A distinção teórica entre signos plásticos e signos icônicos remonta aos anos 80, quando o Grupo Mu, muito em especial, conseguiu demonstrar que os elementos plásticos das imagens (cores, formas, composição, textura) eram signos plenos e integrais e não a simples matéria de expressão dos signos icônicos (figurativos) (70). Na nossa opinião, esta distinção fundamental permite revelar que uma grande parte da significação da mensagem visual é determinada pelas escolhas plásticas e não apenas unicamente pelos signos icônicos analógicos, se bem que o funcionamento dos dois tipos de signos seja circular e complementar. (JOLY, 1997, p.104 e 105)

É necessário compreender como as transformações tecnológicas e as práticas culturais possibilitaram outros rumos no uso da linguagem dos quadrinhos, principalmente com o desenvolvimento da internet e a inserção da técnica na sociedade. Para compreender o olhar sobre a questão tecnológica dentro da história da Tina, foi selecionado o artigo “O que é Filosofia da Tecnologia?”, de 2002, do filósofo Andrew Feenberg. Para ele, tecnologia é uma construção social e não é neutra, dependendo das escolhas políticas e econômicas que estão imbricadas em sua produção e em seus usos.

De acordo com a teoria crítica, os valores incorporados na tecnologia são socialmente específicos e não são representados adequadamente por tais abstrações como a eficiência ou o controle. A tecnologia não molda só um modo de vida, mas muitos possíveis estilos diferentes de vida, cada um dos quais reflete escolhas diferentes de objetivos e extensões diferentes da mediação tecnológica. Eu uso a palavra “moldar” aqui propositalmente. Todos os quadros no museu têm molduras, mas não é por essa razão que estão no museu. As molduras são limites e contêm o que está dentro delas. Semelhantemente, a eficiência “molda” todas as possibilidades da tecnologia, mas não determina os valores percebidos dentro daquela moldura (FEENBERG, 2002, p.10)

As tecnologias, nesse sentido, não são vistas como ferramentas, mas como estruturas para estilos de vida. Feenberg acredita que é possível subverter os códigos técnicos e democratizar o acesso e a participação no desenvolvimento das tecnologias.

Pode-se admitir que isso é uma esperança problemática, mas não um absurdo. As pessoas afetadas pela mudança tecnológica às vezes protestam ou inovam de maneira que permitem maior participação e controle democrático no futuro. Onde costumava ser possível silenciar toda oposição a projetos técnicos apelando para o progresso, hoje as comunidades se mobilizam para fazer seus desejos conhecidos, por exemplo, em oposição a usinas de energia nuclear em sua vizinhança. De um modo bastante

diferente, o computador tem nos envolvido na tecnologia tão intimamente que nossas atividades começaram a moldar seu desenvolvimento (FEENBERG, 2002, p.11).

Como Fefê Torquato é uma quadrinista com grande influência e atuação no uso da internet, selecionamos o livro: *Os Quadrinhos Na Era Digital. Hqtrônicas, Webcomics E Cultura Participativa*, que é uma coletânea de vários artigos que analisam assuntos relacionados ao desenvolvimento da linguagem nos meios digitais. Esse livro foi organizado por Lucio Luiz.

Esta dissertação foi organizada em três capítulos. O primeiro capítulo foi dedicado a conhecer a trajetória da artista Fernanda Torquato. Analisamos como ela se apropria e experimenta a linguagem dos quadrinhos. Tentamos entender a forte influência da internet e das redes sociais tanto para a produção, quanto para a divulgação e circulação de seus trabalhos, em consonância com seu processo criativo.

No segundo capítulo, fizemos um breve levantamento sobre a história da Tina. Ela tem uma longa presença na cultura popular brasileira, pois foi criada por Mauricio de Sousa no final dos anos 1960 e início dos anos 1970. A personagem dialogava com a cultura *hippie* da época, mas, com o tempo, foi sendo adaptada às diferentes mudanças de comportamento e da moda. Tina teve várias versões ao longo do tempo. Ela é uma personagem que mostra as mudanças sociais de cada período na maneira como foi retratada.

O último capítulo foi dedicado a uma análise do quadrinho *Tina-Respeito*, considerando, inicialmente, as representações de gênero dentro da história, analisando os personagens de quadrinhos, e como a narrativa dialoga com as pautas feministas contemporâneas e os movimentos sociais da atualidade. Na sequência, propusemos uma reflexão sobre o modo como a tecnologia está presente na construção da narrativa, e como ela acaba sendo um mecanismo imprescindível para o desenvolvimento da história.

Esta pesquisa busca trazer a perspectiva dos estudos culturais para compreender as representações como espaços de disputas de poder. Portanto, é necessário pensar os quadrinhos não só como reflexos da sociedade, mas como produtores de sentidos. Analisar a HQ do selo MSP *Tina-Respeito*, criada por Fefê, levando em conta as intersecções de gênero, raça, classe e de geração, possibilita o debate sobre outros tipos de feminilidades e de masculinidades, sobre outras posições de sujeito e outras maneiras de organização do trabalho. O modo como os objetos e

os artefatos técnicos estão atuando nesses quadrinhos mostram como a agência das pessoas e os diferentes usos das coisas podem ressignificar o cotidiano, transformando a lógica hegemônica do sistema capitalista. Os diálogos e as relações entre os personagens desnaturalizam as assimetrias de gênero, as exclusões e hierarquias entre pessoas e as violências sofridas no dia a dia. A tecnologia apresenta-se como mediação de luta e de transformação social.

2. A TRAJETÓRIA DE FEFÊ TORQUATO

Na atualidade, há várias artistas mulheres brasileiras explorando a linguagem dos quadrinhos e que estão tendo notoriedade na arte. Muitas delas estão realizando quadrinhos de maneira autoral. Um bom exemplo é a artista independente Fefê Torquato, responsável por criar uma nova perspectiva para *Tina*, da Turma da Mônica, dando para a personagem uma narrativa sobre dilemas da vida adulta. Esse ponto distinto criado por Fefê teve tanto êxito que o quadrinho foi o ganhador do Troféu HQ Mix³ em 2020 nas categorias "Publicação Juvenil"⁴ e "Roteirista Nacional", e foi indicado ao prêmio Jabuti entre os melhores quadrinhos do ano de 2020.

Fernanda Torquato Melendres nasceu em 1983, na cidade de Imbituba, Santa Catarina, mas foi criada na cidade de Curitiba, no Paraná. Atualmente está morando na cidade em que nasceu. A artista é formada em música pela Escola de Belas Artes do Paraná. Apesar da formação na área musical, Fefê se encontrou em outra manifestação artística, o desenho. A quadrinista comentou que a prática do desenho nunca saiu de sua vida. Em uma entrevista para o site da editora Nemo e publicado no canal de *YouTube* da editora "*Fefê Torquato fala sobre os bastidores de 'Gata Garota'*" em 2016, ela comentou que em um período da sua vida queria trabalhar com moda, e que até tem guardado alguns croquis de roupas que ela havia desenhado.

Em uma outra entrevista que a artista concedeu para o *Blog Garota Radioativa* em 15 de junho de 2014, ela comenta alguns cursos realizados na área de artes visuais, que a ajudaram a aperfeiçoar suas técnicas artísticas. Além disso, ela conta sobre cursos que fez *online* que a auxiliaram em sua produção.

Cheguei a cursar também 1 ano de Gravura e 1 ano de Pintura nessa mesma faculdade, além disso fiz um curso de ilustração digital no Sesc, onde aprendi a usar uma tablet e Photoshop, e fiz um curso de Estilismo e Moda no Senac, onde desenhei mais do que fiz roupa, rsrsrs! Essa é a minha base mais 'tradicional' que eu tive. No mais eu sou autodidata mesmo, uso muito o Youtube, cursos online, Coursera, e tento me inspirar bastante no trabalho do meus artistas favoritos. (TORQUATO, 2014, p.1)

³ Prêmio HQ Mix: Foi criado em 1988 pelos cartunistas Jal e Gual com a finalidade de premiar e divulgar a produção de histórias em quadrinhos, cartuns, charges e as artes gráficas como um todo no Brasil.

A cada ano são escolhidos, por meio de votação, os que mais se destacaram entre as várias categorias que compõem a premiação. Essa informação, aparece o site prêmio HQ Mix

⁴ Prêmio Jabuti: Referência entre os prêmios literários do país, o Prêmio Jabuti é patrimônio cultural. Há anos, ele amplia os feitos da indústria editorial e o alcance da cultura literária nacional

No ano de 2010, começou a trabalhar profissionalmente como ilustradora e foi nesse mesmo momento que passou a se interessar pela linguagem das histórias em quadrinhos. A artista começou a explorar os quadrinhos em 2012, quando iniciou um *blog* em conjunto com a quadrinista Bianca Pinheiro chamado *A Vaca Voadora*. Na sequência, em 2014, ela criou a *webcomic*⁵ *Gata Garota*. Desde então, Fefê não parou de trabalhar com a linguagem dos quadrinhos.

Torquato possui trabalhos diversificados, tendo feito quadrinhos de diferentes formatos, como *Web-Tirinhas*⁶, *Webcomics*, *Graphic Novels*,⁷ entre outros produtos. Ela também explora gêneros distintos nos quadrinhos que vão desde o humor até o terror. O estilo de desenho da artista é muito versátil, utilizando técnicas, suportes e materiais variados, como desenhos digitais, trabalhos com aquarela, nanquim, entre outras possibilidades. Além disso, seus trabalhos exploram diferentes harmonias de cor.

⁵ Webcomics: como histórias em quadrinhos que podem ser lidas na rede mundial de computadores, mas que, em seu desenvolvimento, estreitam os laços com a animação digital e os games on-line: em outras palavras, webcomics existem como código binário e podem ser armazenadas como arquivos digitais e transferidas de pessoa por uma rede digital de equipamentos como computadores on-line, PDAs e telefones celulares (Santos, Correa & Tomêp. 2013, p.42)

⁶ Webtirinhas: são tirinhas cuja publicação é veiculada exclusivamente pela Internet, e são realizadas e disponibilizados de forma digital (Fernandes, 2015, p.1)

⁷A Graphic Novel ou, traduzindo para o português, o romance gráfico, é uma história produzida em quadrinhos, estilo que por sua vez capta personagens flagrados em atuações e atitudes preservadas por alguns momentos no que habitualmente se define como quadros particulares dispostos sequencialmente. Neles as falas são inseridas em balões de diálogo.

Geralmente considera-se Graphic Novel uma história mais longa e elaborada, semelhante às obras literárias compostas no gênero conhecido como prosa. Embora os tradicionais gibis consumidos principalmente pelas crianças sejam também insistentemente rotulados de histórias em quadrinhos, este formato se caracteriza hoje por abrigar igualmente narrativas mais densas e complexas. (<https://www.infoescola.com/literatura/graphic-novel/>)

Figura 1: Autorretrato de Fefê



fonte: <https://grupoautentica.com.br/nemo/autor/fe-fe-torquato/1322>

Na figura 1, vemos um autorretrato da artista, publicado no *site* da editora Nemo, sobre o perfil dela. Vemos, em primeiro plano, Fefê ao lado da personagem do quadrinho da *Gata Garota*. Também há um instrumento musical e notas saindo dele. Ao fundo vemos ilustrações de uma bicicleta e metade de uma tela, em que pode ser visto representado um personagem *Totoro*, do filme *Meu amigo Totoro* (1988)⁸, mostrando alguns dos elementos de interesse da artista.

Fefê tem como referência várias obras realizadas por mulheres, inspirando-se, principalmente, em quadrinistas para começar a trabalhar com essa linguagem. Em uma entrevista realizada para o *site Delirium Nerd*, Torquato comenta como as quadrinistas e ilustradoras brasileiras estão tendo destaque nas HQ's e como isso é relevante para a criação dos seus trabalhos.

Tem muita artista brasileira de excelente qualidade trabalhando no Brasil,

⁸ *Meu Amigo Totoro* é um filme animado de fantasia escrito e dirigido por Hayao Miyazaki e produzido pelo Studio Ghibli em 1988. O filme conta a história das duas jovens filhas (Satsuki e Mei) de um professor e suas aventuras com espíritos da floresta amigáveis no Japão pós-guerra rural.

algumas: Samanta Floor⁹, Mika Takahashi¹⁰, Lila Cruz¹¹, Manu Cunhas¹², Gabriela Masson (Lovelove6)¹³, Lu Cafaggi. T.S Carmo¹⁴, Bianca Pinheiro,

⁹ Samanta Flôor escreve e desenha histórias em quadrinhos desde pequena, por ser um “criança de apartamento” sempre foi incentivada pelos pais a criar. Atualmente a situação se modificou um pouco: é ela que desenha para crianças. Arquiteta de formação, voltou a fazer quadrinhos há alguns anos e acabou de lançar o livro “O astronauta de pijama” pela editora Marsupial. Além da HQ infantil, Samanta publica tirinhas, ilustrações e esboços em sua página no *Facebook* e no *Tumblr*, boa parte delas com temas divertidos e inusitados que geram identificação (O tosco e o fofo em uma só tira, sem dúvida uma das minhas favoritas). <https://armazemdecultura.wordpress.com/2015/08/27/toscomics-conheca-o-trabalho-de-samanta-floor/>

¹⁰ É *designer* por formação, ilustradora por profissão e quadrinista por diversão. Trabalhou com produções de animação e dá aula na Quanta Academia de Arte. É autora dos livros *Ink Stories* e *Além dos Trilhos* (Pingado-prés). Participou de coletâneas como *321 Fast Comics – Volume 2*, de Felipe Cagno, e *A Samurai*, de Mylle Silva. É vencedora de um Troféu HQ Mix na categoria “novo talento (desenhista)”. (<http://lote42.com.br/project/mika-takahashi/>)

¹¹ Aline Cruz, ou Lila Cruz, nasceu em Salvador (BA), é jornalista por formação e também trabalha com ilustração e quadrinhos. Editou, em parceria com outras cinco mulheres, a revista *Farpa*, que recebeu cerca de seiscentos trabalhos, selecionou e publicou 99 artistas de todo o país. Lila já realizou duas exposições próprias e fez a curadoria de uma exposição de artistas mulheres em Salvador. Publicou seu primeiro zine em 2013, e em 2015 lançou o Projeto Quadrada, com três revistas: *Ansiedade*, *Desnuda* e *Nostálgica*, e acabou criando sua própria editora, a Quadrada, que se tornou uma marca de produtos ilustrados. Atualmente mora em São Paulo com seu marido e seus gatinhos. (<https://grupoautentica.com.br/gutenberg/autor/lila-cruz/1882>)

¹² Manu Cunhas é ilustrada há mais de 15 anos, com uma curiosidade excepcional, está sempre experimentando com estilos e técnicas de acabamento. Seu trabalho foca na retratação de personagens e cenas ricas de diversidade, com grande foco no universo LGBTQIA+, ilustrando desde projetos editoriais a estampas de produtos.

Formada em 2012 em Design gráfico. Ao longo de sua carreira, buscou intercalar sua produção como freelancer e autora independente, tendo publicado uma boa parcela de livros dessa forma. Vencedora do Prêmio Jabuti de ilustração em 2017, se estabeleceu no mercado de ilustração com o seu tom crítico, mas descontraído, trazendo à tona a voz de pessoas às vezes esquecidas. (<https://manucunhas.com.br/contact>)

¹³ Lovelove6, Gabriela Masson, 1989. Autora de histórias em quadrinhos, artista visual licenciada, produtora da Dente Feira de Publicações, publicadora, nascida em Brasília. Facilita oficinas, palestras e participa de rodas de conversa sobre a autopublicação, histórias em quadrinhos e representação feminina em narrativas visuais. Os temas mais abordados em sua produção são relacionados à sexualidade e ao movimento feminista. (<http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/gabriela-masson-lovelove6/17941>)

¹⁴ Thais S. Carmo, mais conhecida nas redes sociais como T.S.Carmo, formada em Belas Artes pela UFRRJ. Cartunista há desde 2017, já lançou dois livros de coletâneas, o primeiro em 2018 e o segundo em 2019 na CCXP. Dona de vários sketchbooks inacabados e universos engavetados. (<http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/thais-s-carmo-ts-carmo/22347>)

Laura Athayde¹⁵, Bilquis¹⁶, Ana Koehler¹⁷, Catharina Baltazar, Cris Peter¹⁸, Ma Matiazi¹⁹, Mary Cagnin²⁰ e muitas outras que eu não devo ter mencionado. É um momento muito bonito dos quadrinhos no que diz respeito à criação e grande parte da responsabilidade disso é dessas mulheres aqui. (TORQUATO, 2019, p.1)

Essas artistas mulheres, que Fernanda cita como referência, são mulheres que estão produzindo quadrinhos na atualidade, e muitas delas utilizam a internet como meio de desenvolvimento dos seus trabalhos de arte e também como meio de divulgação das suas obras. Na figura 2, selecionamos um trabalho de Lila Cruz

¹⁵ Laura Tuma de Athayde (Manaus, Amazonas, 1989). Quadrinista, ilustradora, designer e advogada. Aborda em sua obra temas relacionados às questões sociais, políticas, raciais e de gênero estruturadas sob uma perspectiva feminista para promoverem reflexão e debate sobre os papéis da mulher na sociedade. (<https://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa641535/laura-athayde>)

¹⁶ Natural de São Paulo, Bilquis deu Início a sua carreira na equipe de Luluzinha e Sua Turma. Depois, trabalhou em Doc Savage e Shaft para a editora americana Dynamite. Também trabalhou em diversos títulos internacionais, se destacando nas edições de Renascimento da Mulher-Maravilha, da DC Comics. Antes de entrar no projeto da Mulher-Maravilha, Bilquis passou por Bombshells, Sugar & Spike e Batman Annual 2016, The Flintstones, Harley Quinn, Scooby Apocalypse e Plastic Man para a editora DC Comics. Atualmente, trabalha em The Sandman Universe - The Dreaming, nova revista mensal com personagens de Neil Gaiman. (<http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/bilquis-evely/15103>)

¹⁷ A artista gaúcha Ana Luiza Koehler é quadrinista e arquiteta, com Mestrado em Arquitetura pela UFRGS, ela trabalha como ilustradora desde 1993, principalmente com o mercado franco-belga de quadrinhos. Ana ganhou o Troféu HQ Mix 2016, na categoria “melhor publicação independente de autor” por Beco do Rosário, uma de suas obras de mais êxito. (<https://obarquinhocultural.com/2022/05/04/ana-luiza-koehler-a-quadrinista-brasileira-que-conquistou-o-mercado-europeu/>)

¹⁸ Cristiane Peter, mais conhecida pelo nome artístico Cris Peter (Porto Alegre, 15 de junho de 1983) é uma colorista brasileira. Ela atua principalmente no mercado estadunidense de quadrinhos, já tendo trabalhado para as editoras DC Comics, Marvel Comics, entre outras. Foi a primeira brasileira a ser indicada para o Eisner Award, por seu trabalho nas cores da série em quadrinhos norte-americana Casanova. Em 2012, coloriu o álbum Astronauta - Magnetar, escrito e ilustrado por Danilo Beyruth, primeiro título do selo Graphic MSP, em 2013, lançou uma campanha de financiamento coletivo no site Catarse.me para publicar o livro teórico O uso das cores, lançado no mesmo ano pela Marsupial Editora. Em 2015, fez as cores para outro projeto no Catarse, Pétalas, escrito e desenho por Gustavo Borges, publicado no mesmo ano numa parceria entre a Marsupial Editora e a Tambor Quadrinhos. (https://pt.wikipedia.org/wiki/Cris_Peter)

¹⁹ MÁ MATIAZI é escritora, ilustradora e quadrinista. Entre seus trabalhos autorais, destacam-se a série de livros *O Feiticeiro*, a *Graphic novel Morte Branca* e a série de *webcomics O Abismo*. Participou como roteirista e desenhista de publicações independentes e antologias, como a premiada *Delirium Tremens* de Edgar Allan Poe (Draco, 2018) (<https://www.bpp.pr.gov.br/Candido/Noticia/HQ-Ma-Matiazi>)

²⁰ Mariana Cagnin é formada em Artes Visuais pela Unesp e atua como ilustradora e quadrinista. Já ilustrou diversos livros e revistas para editoras como Globo, Abril e Mol. É também autora dos quadrinhos *Vidas Imperfeitas* e dos premiados *Black Silence* e *Bittersweet*. Produz conteúdo para redes sociais e para seu canal do Youtube, que conta atualmente com mais de 300 mil inscritos. Após uma década de experiência na área, produzindo conteúdo e ministrando cursos presenciais e online, a artista desenvolveu o Método de Ensino Mary Cagnin que já impactou milhares de alunos no Brasil e no exterior. (<https://marycagnin.com/>)

publicado no site *Mina de HQ*, em 17 de agosto de 2021. Nessa *webtirinha* vemos um autorretrato da artista, com uma análise sobre suas perspectivas sobre seu futuro, interrompidas em razão do isolamento decorrente da pandemia causada pela COVID-19. Ela destaca coisas simples que não pode mais fazer porque precisa estar em isolamento, e finaliza o trabalho com a frase: “Agora é sobre ser livre”.



Fonte: <https://minadehq.com.br/planos-para-o-futuro-quadrinho-lila-cruz/>

A forma de produzir quadrinhos na atualidade está ligada aos avanços tecnológicos e ferramentas como *softwares* de desenho, digitalização, tratamento de imagem, colorização, qualidade de impressão, entre outros. Com o surgimento da internet, as artistas puderam desenvolver, publicar e divulgar seus trabalhos de modo um pouco mais independente. Com isso, muitas artistas mulheres puderam criar seus quadrinhos sem precisar de uma editora, podendo explorar diferentes tipos de técnicas e temas, aumentando a produção de quadrinhos e a possibilidade de consumir essa arte. No artigo “As histórias em quadrinhos e suas autoras: uma introdução *Women In Comics: Na Introductory Guide*”, de Alberto Ricardo Pessoa, aborda-se a possibilidade de criação de produções de quadrinhos na era digital.

A cultura de conexão com redes sociais propiciou autoras a se libertarem de convenções impostas por editoras, fazendo com que passassem a publicar o próprio material na internet. Um dado dessa ação é que se quanto ao formato

impresso as mulheres tiveram poucos trabalhos premiados ou lembrados em eventos de quadrinhos, o mesmo não se perfaz no âmbito das publicações na *WEB*, onde incluímos categorias como melhor quadrinho publicado. (PÉSSOA, 2021, p.9)

Outra inspiração da artista é a quadrinista inglesa Gemma Correll²¹. Em um vídeo postado por Fefê em seu canal do *YouTube*, ela relata o início de sua prática na arte dos quadrinhos, já aos 28 anos, quando conheceu as tirinhas de Correll. Fefê se interessou pelo modo como a inglesa contava o seu cotidiano através de *web-tirinhas*, de maneira criativa e autoral, e como os quadrinhos de Gemma eram destinadas a um público adulto. Ela comenta seu interesse por quadrinhos em um vídeo publicado no seu canal no *YouTube*, em 2020, “Como criar quadrinhos parte 1”:

Pra mim o quadrinho começou como forma de comunicação, eu já tinha 28 anos e achava que quadrinhos era só para criança, foi quando descobri o trabalho da Gemma Correl; ela falava sobre o cotidiano dela, coisas bem bobas, do dia a dia, mas eu li todas as páginas que ela tinha disponível em pouquíssimo tempo, que me passava uma sensação boa de conforto e conexão. Foi então que eu entendi que era possível, sim, fazer quadrinhos de todo tipo, criança, jovem, adulto, para qualquer um (TORQUATO, 2020).

Figura 3: Tirinha da Gemma Correll que foi publicada no site da artista



Fonte: <https://www.gemmacorrell.com/>

A Figura 3 mostra uma *web-tirinha* desenvolvida por Gemma Correll com o

²¹ Gemma Correll: Eu sou um cartunista, escritor, ilustrador e uma pessoa pequena e versátil. Escrevi alguns livros, incluindo - *A Pug's Guide to Etiquette* (Dog N Bone 2013), *The Feminist Activity Book* (Seal Press 2015) e *The Worrier's Guide to Life* (Andrews McMeel 2015) (CORRELL, 2022, p.1)

título: *Quarantine Looks* (estilos da quarentena, em livre tradução). A artista faz um autorretrato relacionado aos sentimentos que o período de isolamento despertou nela. São nove ações que ela ilustra, envolvendo ansiedade, estresse, calma, entre outras emoções. Essa tirinha foi publicada em 19 de abril de 2020.

Como uma artista mulher trabalhando no campo dos quadrinhos, Fefê Torquato tem noção da importância e das dificuldades de desenvolver a linguagem num meio extremamente machista. Ela comenta que o modo como as mulheres são tratadas neste campo é problemático, pois tanto como consumidoras quanto como produtoras da arte elas são excluídas. Porém, Fefê acredita que o momento que estamos vivenciando é um período de mudança, conforme entrevista realizada pelo portal *Armazém da Cultura*.

Mulheres que amam ler, consumir e criar quadrinhos. Nos últimos anos foram criados tantos grupos, páginas, sites de divulgação, trabalhos colaborativos, zines, convenções, feiras, onde todas se apoiam e alimentam essa fonte totalmente subestimada (senão desprezada) e principalmente inexplorada que é a criação e o ponto de vista dessas pessoas que continuam apenas metade da população mundial. O mundo é machista. E isso não é uma coisa que irá mudar tão cedo. Agora quanto ao mundo dos quadrinhos, esse sim vai enfrentar uma reformulação, uma invasão mesmo, deste público que não pode e não vai mais ser contido. E todos os amantes dessa arte devem ficar tranquilos porque o mundo dos quadrinhos só vai enriquecer com isso (TORQUATO,2015, p.1).

Figura 4: Web-Tirinha da Fefê Torquato



Fonte: <https://www.instagram.com/fefetorquato/?hl=pt-br>

Na figura 4, anexamos uma *web-tirinha* que encontramos no *Instagram* da artista, publicada no dia 8 de março de 2020, na qual ela ironiza como as quadrinistas

mulheres são vistas como algo raro dentro dessa linguagem de arte. Fefê realiza um autorretrato em que ela está participando de uma entrevista em que o repórter a questiona como é ser uma mulher nos quadrinhos. Ao questionamento, ela responde que ser uma mulher nos quadrinhos “é sempre responder essa pergunta”. A legenda para essa postagem no *Instagram* continua a reflexão: “Um repórter faz a cada uma a infame e batida pergunta ‘como é ser mulher nos quadrinhos?’. Cabe a cada quadrinista responder de um jeitinho especial!”.

A partir dessa introdução resumida sobre a vida da artista e as suas inspirações no mundo dos quadrinhos, serão apresentados trabalhos realizados por Fefê nos últimos anos. Tentaremos analisar a realização dessas produções artísticas.

2.1 A Vaca Voadora

Os primeiros trabalhos de quadrinhos de Fefê publicados na internet foram através do *Blog A Vaca Voadora*, espaço dividido com a quadrinista Bianca Pinheiro. O projeto teve início em 2012 e durou cerca de dois anos e meio a três anos (não tem como saber a data exata do início e do término do *blog*, pois o *site* não explicita a data exata da publicação). Nesse espaço, as artistas desenvolviam *web-tirinhas* semanalmente, lançadas nas quintas-feiras. Além das duas quadrinistas, o *blog* também contava com o trabalho do artista Lielson Zeni²², que postava tirinhas quinzenalmente, na sexta-feira, abordando questões da vida na cidade de São Paulo. *A Vaca Voadora* apresenta trabalhos de outros artistas dos quadrinhos.

A plataforma escolhida para o desenvolvimento do *blog* foi o *Tumblr*²³. Ao

²² Natural de Francisco Beltrão, no PR, hoje em Santa Maria, RS, Lielson Zeni é graduado em Letras e Comunicação Social pela UFPR, fez mestrado em Estudos Literários também na UFPR, em Curitiba. Atualmente, cursa o doutorado em Ciência da Literatura na UFRJ. Sua pesquisa abrange histórias em quadrinhos, literatura contemporânea, literatura experimental, cinema e teoria da literatura.

Roteirista de cinema, trabalha em 2 longas e 2 curtas no momento. Também é roteirista de histórias em quadrinhos tendo publicado histórias curtas em revistas como *Café Espacial*, *Zica*, *Fronteira Livre*, entre outras. É um dos ganhadores do primeiro *Brazil Manga Awards* promovido pela JBC. Seu quadrinho longo *Damasco*, produzido em parceria com Alexandre Lourenço, está no prelo.

Crítico de quadrinhos, é um dos editores do site *Balbúrdia*, além de ser um dos organizadores, ao lado de Ramon Vitral e Maria Clara Carneiro, do Prêmio Grampo, dedicado aos quadrinhos.

Também é autor de dois livros de prosa experimental: *Lado B* (ou uma história de amor para *walkman*) e *A Mente do Macaco* (ZENI, 2016)

²³ *Tumblr* é uma plataforma de *blogging* que permite aos usuários publicarem textos, imagens, vídeo, *links*, citações, áudio e "diálogos". A maioria dos *posts* feitos no *Tumblr* são textos curtos, mas a plataforma não chega a ser um sistema de *microblog*, estando em uma categoria intermediária entre os blogs de formato convencional *Wordpress* ou *Blogger* e o *microblog Twitter*. Os usuários são capazes de "seguir" outros usuários e verem seus posts em seu painel (*dashboard*). Também é possível "gostar" (favoritar) ou "reblogar" (semelhante ao RT do

analisar esse espaço encontramos mais de 100 *web-tirinhas*. Em relação aos temas dos quadrinhos podemos comentar que são os mais diversos, que vão desde o humor, romance, terror, críticas sociais, até vivências particulares, entre outros assuntos. Diferentemente do quadrinista Zeni, que tinha um tema específico no *blog*, as *web-tirinhas* de Fefê e de Bianca tinham temáticas diversificadas.

Neste momento, é possível fazer menção a Paulo Ramos que, em “O papel revolucionário dos blogs na circulação de tiras no Brasil do livro: os quadrinhos na era digital, hqtrônicas, *webcomics* e cultura participativa”, comenta a importância dos *blogs* para o desenvolvimento das *webcomics*, dando ênfase ao modo como esse mecanismo foi utilizado por artistas brasileiros de quadrinhos para a criação de suas artes.

De meados de 2005 em diante, no entanto, percebe-se no Brasil outro processo: formatos tradicionais dos quadrinhos impressos, como a tira e a página, passaram a predominar na internet. Nesse contexto, os blogs se tornaram um veículo particularmente relevante. Por apresentarem uma tecnologia de fácil acesso e permitirem interação direta com o leitor, os blogs viabilizaram a criação de espaços na internet, temáticos sobre determinados desenhistas, personagens ou séries. As tiras, por terem um formato curto relativamente fixo de leitura mais rápida, algo próprio na internet, tendem a ser uma forma de quadrinhos mais explorada no meio virtual. (RAMOS, 2013, p.82)

O *blog* da *Vaca Voadora* teve a sua última publicação no final de 2015, quando foi postada uma *Web-tirinha* com a temática de humor (figura 5), sobre as festas de final de ano. Na legenda do trabalho há um comentário sobre um hiato do *blog*, anunciando uma retomada próxima às produções. Entretanto, não houve mais publicações na página desde então. Também não foi encontrado o motivo da interrupção do *blog*.

Twitter) outros blogs. O sistema de personalização enfatiza a facilidade de uso e permite que os usuários usem *tags* especiais do sistema para criar seus themes.

Figura 5: Web-tirinha do blog A Vaca Voadora



Fonte: <https://avacavoadora.tumblr.com/>

Para fornecer uma breve introdução sobre o projeto *A Vaca Voadora*, vamos falar um pouco sobre a vida e obra de Bianca Pinheiro, uma artista nascida no Rio de Janeiro em 1987 e atualmente residindo em Curitiba. Bianca começou a trabalhar com quadrinhos em 2012, quando ela e a quadrinista Fefê Torquato criaram o blog *A Vaca Voadora*, no qual publicam *web-tirinhas* semanalmente. Um de seus trabalhos mais notáveis é a *webcomic Bear*, que foi inicialmente publicada semanalmente em seu site e posteriormente adaptada para três volumes impressos.

Bianca tem trabalhos tanto na versão impressa como no formato digital. Por exemplo, já desenvolveu duas HQ para o selo MSP: *Mônica - Força de 2016* e *Mônica - Tesouros de 2019*. Além desses quadrinhos, ela também tem trabalhos que foram publicados de forma independente, a partir de financiamentos coletivos, como *Dora*, de 2015. Sobre esse trabalho a artista comenta:

Dora o que esse livro tem a ver com *Bear*? Nada. Exceto que foi feito pela mesma pessoa. Dora é meu primeiro livro lançado de maneira independente. Arrecadei financiamento pelo Catarse e consegui juntar a grana para imprimilo. Ou seja, para comprar, é direto comigo ou em alguns *comic shops* que vendam! Dora é uma história bem diferente de *Bear*. Toda em preto-e-branco,

com um clima de suspense no ar, ela conta o drama de uma mãe que tenta convencer um detetive da polícia de que sua filha é inocente. a filha em questão é acusada de matar quinze pessoas. Todo o livro é contado em forma de *flashbacks*. (PINHEIRO, 2015, p1)

Bianca começou trabalhando e divulgando seus trabalhos nas redes sociais, utilizando-se dos mecanismos que a internet possibilita. Esses trabalhos chamaram atenção de leitores e leitoras, despertando o interesse de determinadas editoras em adaptar e publicar esses quadrinhos. Vemos nela um exemplo de estratégias que vários artistas vêm desenvolvendo, experimentando técnicas e linguagens de modo digital, ou simplesmente publicando em *blogs*, perfis do *Instagram*, ou *Facebook*, divulgando desenhos, interagindo com o público, buscando patrocínio, apoio financeiro ou apostando em uma publicação independente com recursos próprios. Na figura 6, vemos uma *web-tirinha* realizada por Bianca Pinheiro, publicada no blog *A Vaca Voadora* em 2014, nomeada *Esposta*. O jogo entre palavras e sonoridades, a alternância entre a letra S e a letra X, os fragmentos do corpo nos fazem pensar em alguns padrões hegemônicos e socialmente definidos para mulheres no âmbito do casamento, sobre as relações de poder e as táticas de resistência femininas.

Figura 6: Web Tirinha “Esposta” de Bianca Pinheiro publicada no blog Vaca Voadora

RESPOSTA
EXPOSTA
ESPOSA
EX



Fonte: <https://avacavoadora.tumblr.com/>

2.1.1 Os quadrinhos da Fefê Torquato em *A Vaca Voadora*

Foi realizada uma análise completa do blog *A Vaca Voadora*, desde a sua primeira publicação até o seu encerramento, com o objetivo de levantar todos os trabalhos publicados pela artista Fefê Torquato. Constatamos que a artista publicou quarenta e cinco web-tirinhas, explorando a linguagem dos quadrinhos de diversas formas.²⁴ Para obter mais informações sobre os trabalhos desenvolvidos pela quadrinista durante esse período, foram selecionadas quatro web-tirinhas para

²⁴ As tirinhas foram publicadas durante em período de dois anos e meio a três anos, não tem como saber a data exata de cada publicação, pois o blog não disponibiliza.

análise. Esses trabalhos apresentam diferenças estéticas e abordam temas variados, sendo escolhidos para destacar a evolução da arte da quadrinista nessa técnica.

O primeiro quadrinho da artista encontrado na *Vaca Voadora* é a *web-tirinha* chamada “Eu te odeio um pouquinho”, lançada há mais ou menos 9 anos (acreditamos que essa tirinha deve ter sido publicada em 2012, porém, não conseguimos encontrar a data exata, já que o *Tumblr* explicita apenas o tempo).

Figura 7: Web-tirinha eu te odeio um pouquinho de Fefê Torquato



Fonte: <https://avacavoadora.tumblr.com/>

Nessa *web-tirinha* sobre o término de um relacionamento (Figura 13), vemos no primeiro quadro que, de um lado, há uma mulher recebendo a notícia do fim do seu namoro, enquanto o personagem masculino começa o diálogo sobre a possibilidade

de eles serem amigos. Na sequência, vemos a reação da personagem feminina sobre essa fala.

A tirinha é desenvolvida em seis quadros, e em todos vemos o casal frente a frente, representados apenas pela silhueta do perfil do rosto. A personagem feminina tem emoções bem marcadas, enquanto o homem tem gestos mais sutis, já que a reação dela e a falta de expressão do personagem masculino é o que faz o contraste em que a história se desenvolve. Este contraste é reiterado pelo uso das cores.

As três cores presentes na *web-tirinha* são: preto para o fundo, destacando o rosto dos personagens na cor rosa, que pode dar sensibilidade à história ou, talvez, intensificar a tensão do romance, exagerar as emoções (e até uma certa ingenuidade) que os personagens apresentaram durante a tirinha. O contorno de alguns detalhes do desenho, feito com cor branca, assim como o letramento da tirinha, proporciona uma leitura dinâmica. A *web-tirinha* parece satirizar a superficialidade e os motivos do término de um relacionamento.

Na *web-tirinha* “Ignorada” (Figura 8), em quatro quadros, Fefê apresenta uma personagem em três situações diferentes, nas quais ela pede às pessoas ao seu redor para deixá-la sozinha. Ao ignorar as pessoas à sua volta, essa mulher acaba sem ninguém na última parte da tirinha, cujo quadrinho é encerrado com um balão de fala escrito: “até que foi ouvida”. Nessa tirinha, são analisadas as relações construídas pela personagem principal, sem dar atenção às pessoas com quem ela se relaciona.

Figura 8: *Web-Tirinha Ignorada de Fefê Torquato*



Fonte: <https://avacavoadora.tumblr.com/>

O quadrinho foi colorido com cores neutras, preto, branco e cinza, em contraste com os balões de fala que são da cor vermelha. Em relação ao desenho da tirinha, os personagens têm expressões marcantes. A personagem principal tem o rosto desenhado nas três primeiras partes com tom de desprezo em relação às outras pessoas, que são ilustradas com reação de surpresa sobre essa atitude. E, na última parte, essa mulher é retratada com tom de surpresa ao ser também ignorada.

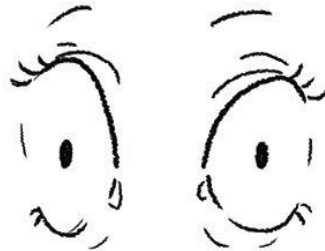
Na *web-tirinha* "Cadê minha mãe" (Figura 9), na primeira parte vemos uma mulher flutuando sobre o espaço, como se estivesse em um momento de relaxamento, com os olhos fechados, mas na parte seguinte da tirinha vemos um balão escrito HEI. Essa fala faz com que a mulher acorde desse momento, e na última parte da tirinha vemos essa personagem sentada numa mesa com mais duas pessoas, um homem e

uma criança, que aparentemente são a família da mulher. O homem questiona a atitude da mulher de não prestar atenção neles, e ela responde perguntando: quem são eles?

Figura 9: Web-tirinha Cadê minha mãe de Fefê Torquato



HEI!



Fonte: <https://avacavoadora.tumblr.com/>

Nessa tirinha, Torquato trabalha com três momentos. O primeiro quadrinho é sobre o transe da personagem, ela é desenhada apenas com linhas pretas, porém, suas bochechas são rosadas, o fundo que contém o universo é colorido, e o desenho desse fundo é dividido em três quadros. Na sequência, vemos apenas os olhos da personagem se abrindo de forma assustada, e, na última parte, onde conhecemos os outros personagens, todos são desenhados com linhas pretas – adultos com o contorno e a criança como silhueta. Algo interessante de se relatar é o aparecimento da personagem principal na primeira tirinha, em que a vemos vestida com roupas que parecem ser de uma criança ou de uma adolescente, já na última parte ela é retratada como adulta. Com isso, interpretamos que, provavelmente, a personagem está analisando como a vida passa de forma rápida, de tal modo que não damos conta desse tempo, ou que o cotidiano, às vezes, é tão difícil ou monótono, que seria bom inventar modos de escapar da realidade, perder-se em lembranças e esquecer o presente. Fugir para outro planeta. A onomatopeia “HEI” parece trazê-la de volta à Terra, ao mundo que envolve um homem e uma criança pequena. Essa *web-tirinha* nos dá a possibilidade de interpretar de várias maneiras nosso próprio tempo, nossos sonhos e escolhas.

O último quadrinho assinado por Torquato, encontrado no blog, é a “Procrastinação”, cujo personagem é uma referência à própria artista, imaginando os problemas envolvidos no processo de criação. Vemos várias versões dela para dar conta da quantidade de trabalhos que tem. A tirinha é um *gif*²⁵, dividido em dois quadros, sendo que, no último, as várias versões de Fefê aparecem e desaparecem, ficando apenas uma, que finaliza com a frase “Eu faço quadrinho sobre isso”. Nessa tirinha a artista satiriza como funciona seu trabalho de criação de arte.

²⁵ Gifs: este formato possibilita a compactação de várias cenas, exibindo movimento. Os GIFs não possuem som, as próprias imagens transmitem a mensagem desejada.

Figura 10: *Web-Tirinha* Procrastinação da Fefê Torquato



Fonte: <https://avacavoadora.tumblr.com/>

Em relação aos trabalhos de arte criados para o *blog Vaca Voadora* por Fefê, podemos afirmar que são tirinhas que exploram diversos temas. Entretanto, o assunto

mais recorrente dos trabalhos da artista fala sobre a vida adulta, sobre vários dilemas que são vivenciados nesse período. Algo necessário para se comentar que o trabalho de criação de cada *web-tirinha* é que elas são distintas, desde a formatação, o traço etc. A artista provavelmente escolhe essa forma abrangente de suas criações, para mostrar as múltiplas possibilidades que ela consegue explorar na linguagem dos quadrinhos.

2.2 Gata Garota

O primeiro quadrinho que Fefê produziu foi uma *web-comic* chamada *Gata Garota*. Eram tirinhas lançadas semanalmente no *Tumblr* da artista, que conta a história da Gigi, uma garota que é metade gato que passa metade do tempo sendo uma gata preguiçosa e outra metade sendo uma "super-heroína". Ela descende de uma família de gatos-gente, únicos de sua espécie. Criaturas fascinantes, que sabem o poder que exercem sobre os humanos.

Esse quadrinho foi realizado e publicado em 2014. Entretanto, a personagem da *Gata Garota*, já havia sido criada anos antes, de acordo com um comentário de Fefê em uma entrevista para o canal o *YouTube* da editora Nemo, em 2015, sendo desenvolvida nos seus primeiros trabalhos com quadrinhos.

Figura 11: captura de imagem do vídeo: Fefê fala sobre os bastidores dos quadrinhos de *Gata Garota*



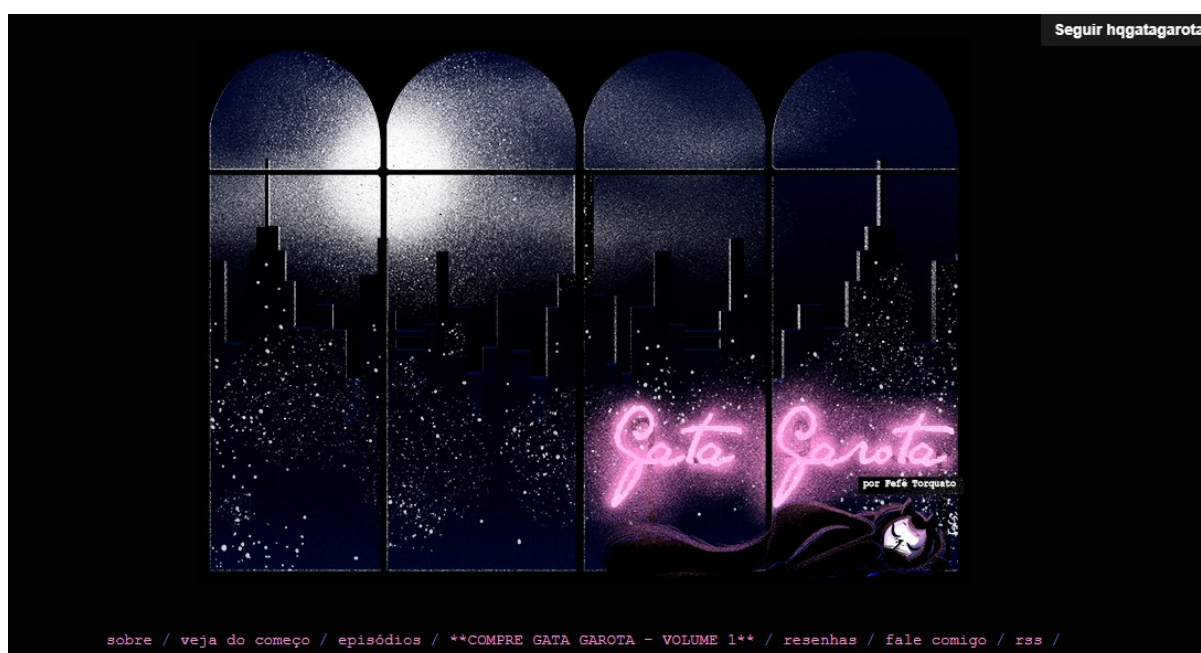
Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=kzsW0UPRc0I>

Fefê começou a fazer o quadrinho de forma despretensiosa, postando capítulos

da *web* tirinhas de vez em quando e, à medida que a história foi evoluindo, as tirinhas passaram a ser lançadas semanalmente. Em entrevista para o *site Armazém da Cultura* ela explica como a história da *Gata Garota* foi se desenvolvendo de maneira gradual:

Começou como uma tirinha que durou uns 5 episódios apenas, até que em março de 2014 eu resolvi me dedicar a ela de verdade e postar episódios novos toda semana. As tirinhas acabaram evoluindo pra uma história mais complexa, com direito até a uma origem nobre relacionada a um dos meus Super Heróis preferidos, Batman (TORQUATO, 2018, p.1).

Figura 12: Captura de imagem do Tumblr da *Gata Garota*



Fonte: <https://gatarota-hq.tumblr.com/>

A primeira publicação do quadrinho da *Gata Garota* foi postada no *Tumblr* no dia 18 de março de 2014. Começa como uma descrição feita por Fefê, relacionada ao conteúdo que ia ser desenvolvido na página do *blog* nas semanas seguintes.

Sobre a Gata Garota:

A Gata Garota é meio garota, meio gato. Mas diferente das outras mulheres gato por aí, ela não é como um gato de rua safo, ágil, sexy e semi-selvagem (veja bem, ela pode ser, só não quer).

Criada por gatos domésticos peludos e preguiçosos ela é uma super heroína que faz o que um gato doméstico peludo e preguiçoso faria: nada, afinal sempre tem quem faça por ele, com um sorriso de agradecimento no rosto inclusive. ****Toda quarta uma nova aventura!!****

Sobre a autora:

Oi eu sou a Fefê, uma ilustradora e quadrinista meio catarinense, meio curitibana (acho bom ressaltar) que AMA gatos. Aliás eu amo TODOS os animais, tenho 8 em casa, 5 gatos e 3 cachorros. TODOS resgatados das ruas.

Meu plano é ficar rica logo pra ter centenas deles, todos gordos, saudáveis e protegidos sob o mesmo teto que eu. (Não tem como esse plano dar errado.)

Ser a 'maluca dos bichos' da minha cidade. Por enquanto sou só a 'maluca' da cidade, o que não tem lá muita graça...

E é aí precisamente que a Gata Garota entra, eu pretendo que ela me deixe trilharária pra sustentar essa bicharada. Afinal é uma gata e tá na internet, eu não conheço receita melhor de sucesso. Por isso me ajude a realizar meu sonho e curta, goste, compartilhe![#comeco](#) (TORQUARTO, 2014, p.1)

Figura 13: Primeira imagem postada no Tumblr referente a *Gata Garota*



Fonte: <https://gatagarota-hq.tumblr.com/>

O *blog* da *Gata Garota* contém trinta capítulos das aventuras da personagem, que eram postados semanalmente, além de um episódio extra, com a temática de *halloween*. Ainda há duas *web-tirinhas* dedicadas a responder perguntas de seguidores da página. A história da *Gata Garota* foi desenvolvida em trinta e nove postagens, que ocorreram durante um ano e meio. Em cada publicação a artista explicava o que significava, e como as próximas “aventuras da gata garota” iriam ser realizadas. A última atualização do *blog* aconteceu em janeiro de 2015. Na Figura 15, vemos a última publicação da *web-tirinha*.

Figura 14: Parte da *Web-tirinha* dedicada a responder perguntas ou dúvidas dos fãs



Fonte: <https://gatagarota-hq.tumblr.com/>

Em 2015 as *web-tirinhas* foram publicadas em um livro chamado *Gata Garota: volume 1*, que foi lançado pela editora Nemo. A versão impressa conta com 160 páginas, que foram divididas em 13 episódios. Os 12 primeiros são tirinhas soltas. Cada capítulo é independente do outro, mas, a partir do capítulo 13, a narrativa é contínua, e tem o final em aberto. Na *Webcomics* foram publicados 30 episódios, sendo o mesmo conteúdo do livro. Na Figura 16 foi anexada a capa do quadrinho da versão impressa.

Vitor Nicolau e Henrique Magalhães (2013) explicam a necessidade de se discutir os processos de adaptações dos quadrinhos às novas mídias, as dinâmicas transmídias no contexto da cultura de convergência. Os autores comentam como algumas produções de quadrinhos que começam na internet acabam se transformando em outros produtos, adaptados para outras mídias.

A Web está fornecendo um ponto de exibição para o produtor alternativo, além de servir de espaço para a experimentação e inovação, onde os amadores podem desenvolver novos métodos e temas, com o objetivo de atrair seguidores. E, algumas produções independentes ainda podem ser absorvidas pelas grandes mídias. NICOLAU & MAGALHÃES, 2013, p.70)

Figura 15: Capa do livro Gata Garota



Fonte: A Gata Garota, 2015

Fefê escolheu criar esse quadrinho em desenho digital, fazendo a arte da HQ toda pelo *Photoshop*²⁶. Em uma entrevista para o site *Armazém Cultural* a artista descreveu seu processo de criação do quadrinho

Todo o meu processo é digital. Desde o rascunho até a arte final, tudo é produzido no Photoshop CC. Eu tenho o enredo geral das 3 partes da história finalizado, mas os capítulos eu escrevo aos poucos. Então, na terça-feira eu desenho tudo, sim eu sou daquelas que deixa tudo pra última hora, já aceitei

²⁶ Adobe Photoshop: é um software caracterizado como editor de imagens bidimensionais do tipo raster desenvolvido pela Adobe Systems

que vou não vou mudar, na verdade eu descobri que trabalho melhor sob pressão. (risos) Primeiro eu faço um *storyboard*, em seguida desenho um rascunho mais detalhado, é nesse momento por exemplo que eu corro atrás de alguma referência de pose ou perspectiva. Depois eu faço o contorno com um pincel básico redondo do PS pra finalizar logo após com as texturas (TORQUATO, 2015, p.1).

Nessa mesma entrevista, ela comenta que para criar o quadrinho da *Gata Garota* ela usou como inspiração estilo de cinema *Noir* como referência estética. No artigo “Cinema Noir”, Antônio Gasparetto Junior define essa estética:

Este estilo ficou conhecido pelo uso de ângulos de câmera não-convencionais e pelo grande peso do escuro na proporção entre escuro e claro. Normalmente possui personagens desesperados que convivem com situações criminosas que são frutos de fraquezas humanas. Além de elementos que se tornaram clichês como: *femme fatale*, corruptos, ambiente urbano, casas noturnas, cenários noturnos, uso de narração, niilismo, assassinato ou roubo e roteiro intrincado (GASPARETTO, 2013, p.1).

Para criar essa HQ a artista traz como referência o seu amor pelos gatos. Ela possui esse animal de estimação, e utilizou o comportamento da espécie para criar a Gigi, como um jeito de homenagear esses felinos. Outra referência é a anti-heroína Mulher-gato²⁷ da editora de quadrinhos americana *DC Comics*. Em entrevista para o livro “*Mulheres e quadrinhos*”, ela comenta sobre referência. “Antes todo mundo achava o gato um bicho semisselvagem, não confiável e com uma aura sexy. Hoje ele é tudo isso, mas também todos aqueles memes engraçados que a gente vê por aí” (TORQUATO, 2019, p.169). Apesar da inspiração na personagem Mulher-gato, Fefê acredita que a sua personagem Gata garota quebra o estereótipo e recria uma perspectiva diferente de uma nova super-heroína.

Outra referência que se comenta sobre a criação dessa HQ, são as produções do diretor de cinema Tim Burton²⁸. A artista admira a estética de alguns filmes do Burton, tanto que utilizou como base para o desenvolvimento do quadrinho. Percebe-se que principalmente as produções dos anos 80 e 90 tiveram impacto na criação do quadrinho.

Nenhuma inspiração foi consciente, mas agora ficou bem claro pra mim que a GG é muito baseada naquele universo do Tim Burton do final dos anos 80 e começo dos anos 90. “Os Fantomas se Divertem”, “Batman – O Retorno”, “Edward- Mãos de Tesoura” e “Ed Wood” são os meus filmes preferidos dele. E tem toda essa mistura de humor sombrio bizarro com uma estética meio dark, meio cores saturadas... é o máximo! A Gata Garota é basicamente uma

²⁷ Mulher-Gato: é o alter ego de Selina Kyle, uma personagem fictícia de histórias em quadrinhos; publicada pela editora estadunidense DC Comics, é uma anti-heroína que normalmente aparece nos quadrinhos do Batman

²⁸ Cineasta norte americano que foi responsável por desenvolver dois filmes do Batman, sendo eles *Batman* de 1989 e *Batman: O Regresso* de 1992, e é nesse que aparece a anti-heroína mulher gato, interpretada pela atriz Michelle Pfeiffer

fanfic de “Batman – O Retorno” (TORQUATO,2015, p.1).

Figura 16: Imagem da Mulher-gato do filme *Batman: O retorno*, de 1992, do diretor Tim Burton



Fonte: <https://rollingstone.uol.com.br/noticia/michelle-pfeiffer-da-conselho-brilhante-zoe-kravitz-sobre-mulher-gato/>

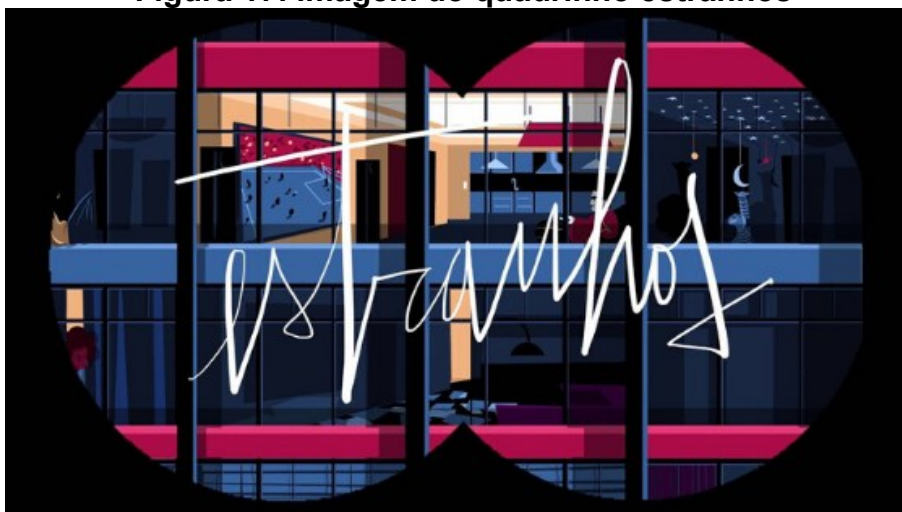
A artista relatou que o segundo volume do quadrinho já está em produção e que serão três volumes no total. Nessas edições, promete explicar a mitologia criada por Fefê, como a origem dos poderes da *Gata Garota*. Não há uma data para o lançamento desses dois volumes. Em um vídeo, que ela publicou em seu canal no *YouTube*, chamado “Apoie a HQ *Gata Garota* Fefê Torquato”, lançado em 2018, explica que tinha como plano lançar o segundo volume da HQ no ano de 2019. Porém, o material não foi publicado até agora, nem foi encontrada uma data para o lançamento desse quadrinho.

Por fim, o quadrinho *Gata Garota* é um trabalho relevante na carreira da artista. Essa produção artística iniciou na internet de maneira despretensiosa, as narrativas da *Gata Garota* foram evoluindo e, a determinado ponto, se tornou um livro impresso.

2.3 Estranhos

Outro trabalho realizado pela artista é a HQ *Estranhos*, que foi feita no ano de 2016. Neste quadrinho é explorado um estilo de narrativa diferente do que Fefê fez em *Gata Garota*. *Estranhos* é o conjunto de dez histórias sobre moradores de um mesmo condomínio, contadas sob o ponto de vista de um observador externo anônimo. A história é apresentada em capítulos curtos, com narrativas distintas, todas contadas por esse narrador misterioso.

Figura 17: imagem do quadrinho estranhos



Fonte: <https://minadehq.com.br/resenha-estranhos/>

O projeto foi financiado pela *Catarse*²⁹, e tinha a meta de arrecadar 15 mil reais, sendo encerrado com 18 mil reais, com 506 pessoas que ajudaram no desenvolvimento do quadrinho. Entre os benefícios para os colaboradores estavam: PDF do livro, livro impresso, marcador de página, *botons*, *poster*, entre outros elementos. O preço para colaborar variava de 10 a 250 reais.

Em relação ao quadrinho, cada capítulo é nomeado de acordo com o número do apartamento de cada morador, com um narrador descrevendo detalhadamente a rotina daquelas pessoas, pontuando comentários e críticas de como aqueles personagens estão vivendo suas vidas. Por exemplo, no apartamento 1001, somos apresentados à vida de uma mulher, que não tem nome ou idade, apenas a perspectiva desse narrador vigilante sobre essa pessoa. Ele descreve como ela segue todos os dias os mesmos hábitos, levantando uma série de hipóteses do porquê aquelas ações são realizadas, construindo uma perspectiva de quem é aquela pessoa, a partir dessa vigilância diária. Na figura 18, podemos observar o modo como ele comenta que a mulher vigiada dedica grande parte da sua rotina matinal para escovar os dentes. O narrador interpreta que aquela ação era de extrema importância para ela, apontando-nos os possíveis motivos dessa preocupação extrema.

²⁹ Catarse: O Catarse é uma plataforma brasileira de financiamento coletivo para projetos criativos, que vão dos mais simples até os mais elaborados

Figura 18: página do quadrinho *Estranhos*



Fonte: *Estranhos* p.10

2.4 HQ “A”

Outro quadrinho que foi publicado no mesmo período da HQ “*Estranhos*” foi o livro de terror chamado “A”, mas, diferentemente do outro quadrinho, esse trabalho foi bem menor, com apenas 36 páginas. Na história vemos a trajetória de “Uma jovem que se sente diferente do mundo que a cerca, resolve viver em paz isolada numa cabana nas montanhas. Com ela vive nada além do sossego e seus gatos. Até que o destino inevitável resolve bater à sua porta e a partir daí” (SIMÕES, 2016).

Esse trabalho foi realizado com tinta nanquim. Em um vídeo publicado no seu canal de *YouTube* de Fefê, ela se mostra fazendo a ilustração do quadrinho com esse material artístico.

Figura 19: Capa do quadrinho “A”

fonte: site mina nerd

Há conteúdos sobre o quadrinho *A* no canal de Fefê, desde a divulgação até o processo de criação. Porém, assim como HQ *Estranhos* não foi possível ter acesso a esse trabalho.

2.5 Lanchinho

Lanchinho é uma *web-comic* que a artista disponibilizou no seu site *Fefe.co*. Nessa história somos apresentados a uma menina que está sendo assombrada pelo suposto lanche, que foi dado por uma figura assustadora. São 14 páginas de uma narrativa de terror em tom surrealista. O trabalho foi publicado no dia 17 de agosto de 2022, foi divulgado nas redes sociais da Fernanda e está disponível no *blog Fefe.co*.

O quadrinho esteticamente é bem interessante, mas não sabemos qual técnica de arte ela utilizou para criar essa narrativa. Algo que chama atenção é a forma de sobreposição das cores dentro do quadrinho, como se cada tom se misturasse com o outro. Essa escolha ajuda a intensificar a ideia de sonho e horror que a história tenta reproduzir. A forma como é colorida traz alguns tipos de reflexões, já que foram escolhidas quatro cores para o desenvolvimento dessa obra, sendo elas: vermelho, amarelo, verde e o azul. Podemos associar alguns sentimentos que essas cores transmitem e que auxiliam a sensação de estranheza que a história tenta passar. O

vermelho que está no letramento do quadrinho é utilizado para simbolizar o perigo, que é o sentimento pelo qual a personagem principal está passando. O amarelo que é escolhido para colorir os balões de fala pode simbolizar o incômodo que a personagem está sentindo. É interessante perceber que as cores quentes estão nas falas dos quadrinhos, o único elemento mais concreto na história, já que a partir delas conseguimos compreender os sentimentos com que a personagem está lidando durante a narrativa.

Já as cores frias, o verde e azul, em alguns momentos na narrativa acabam se confundindo. O azul tem maior destaque na personagem, já que em alguns momentos a cor está sendo utilizada para colorir a protagonista. Já o verde aparece com maior intensidade nos cenários em que a personagem habita. Na Figura 20, mostramos a página 3 desta webcomic, na qual vemos a personagem central da trama.

Figura 20: Página 3 do quadrinho “Lanchinho”



Fonte: <https://www.fefe.co/>

2.6 Arapuca

O mais recente trabalho da artista foi o quadrinho *Arapuca*, que foi disponibilizado no *site fefe.co* e em suas redes sociais. Essa *web-comic* foi lançada no dia 31 de outubro de 2022, quando fomos apresentados ao primeiro capítulo da história. Fernanda comentou que publicaria um capítulo por semana, como ela comenta em sua página do *Twitter*: “Dia 31/10 estreia “Arapuca” um quadrinho semanal, escrito e desenhado por @fefetorquato, que em novembro você vai poder acompanhar através do *Instagram*, *Twitter*, site ou pelo nosso grupo no *Telegram!*”. Porém, não foram lançados mais capítulos dessa história.

Nesse primeiro capítulo, nomeado *Mudança*, somos apresentados a três personagens que estão fazendo uma viagem de carro; entretanto, durante o percurso, algo atrapalha a passagem das meninas. As figuras presentes nessas primeiras páginas são duas irmãs e uma mãe.

Essas personagens já foram utilizadas em algumas confecções de arte que a artista realizou para desenvolver seus produtos de papelaria, que faz parte do projeto em criar artes interligadas, nomeado de Projeto *Fefe.co* (na sequência abordaremos esse tópico). Na figura 21, anexamos o papel de carta que foi encaminhada como benefício por apoiar o Projeto *Fefe.Co*, onde a protagonista do quadrinho ilustra o objeto da papelaria da Fefê. Na figura 22, vemos essa mesma personagem na narrativa de *Arapuca*.

Figura 21: Papel de Carta



Fonte: Papel de Carta

Figura 22 :Página 4 da web-comic Arapuca

Fonte: <https://www.fefe.co/arapuca-1>

Em relação a esse quadrinho, percebemos que é uma estratégia nova da artista em divulgar seus trabalhos de arte de papelaria através dos seus quadrinhos, que é uma área da arte em que ela já é reconhecida.

2.7 Ferramentas de divulgação dos trabalhos da Fefê Torquato

Fefê é uma artista com muitas produções publicadas pela internet, o que é

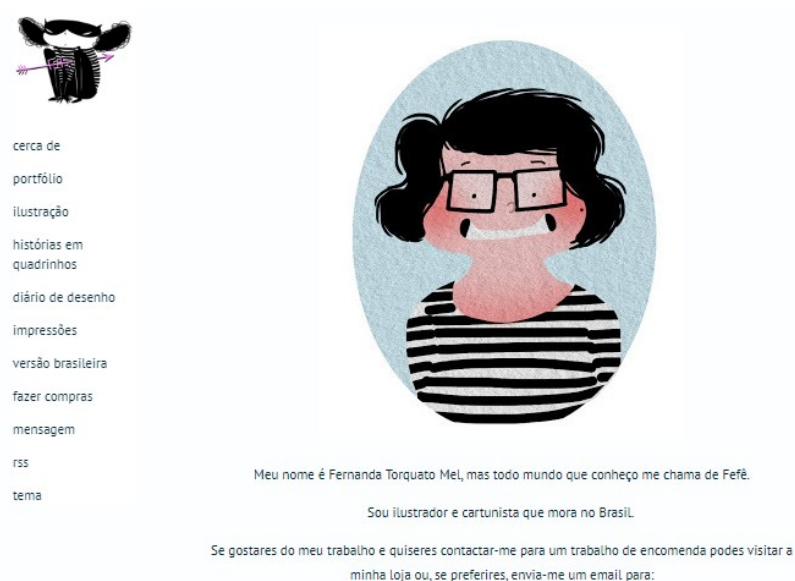
uma estratégia utilizada como ferramenta de divulgação e de desenvolvimento dos seus trabalhos de arte. Ela já possuiu *blogs* com seus trabalhos de quadrinhos e ilustrações, tem um canal no *YouTube* com vídeos sobre suas produções artísticas e páginas em redes sociais com publicações de suas obras. A artista trabalha com diferentes plataformas para divulgação de sua arte. Com isso, serão apresentadas algumas maneiras e estratégias encontradas por Torquato na publicação e divulgação das suas obras de arte pela internet.

O conteúdo está cada vez mais passível de personalização e sem limites de veiculação, e o cartunista, quadrinista ou desenhista agora tem o espaço que deseja para vincular os seus trabalhos, de maneira gratuita, sem vínculo com os grandes grupos de distribuição e com público certo, disposto a interagir com ele e a divulgar seu trabalho. (NICOLAU & MAGALHÃES, 2013, p.71).

2.7.1 *Blog Fefe.co*

Como já relatado, Fefê Torquato, divulga seus trabalhos de arte em diferentes plataformas pela internet. Podemos citar, por exemplo, o seu *blog* Fefe.co, que a artista mantinha pela plataforma *Tumblr*, e que atualmente não está mais em circulação. Neste *blog*, publicava ilustrações, *web-tirinhas*, fotos de inspirações para criação dos seus trabalhos de arte, entre outras publicações. Como a página está desatualizada, não tem como ver tudo que foi produzido. Porém, sabemos que o *blog* Fefe.com foi um dos primeiros lugares que a artista utilizou para divulgar os seus trabalhos de arte.

Figura 23: Captura de imagem do Blog Fefeco



Fonte: <http://fefetorquato.com/>

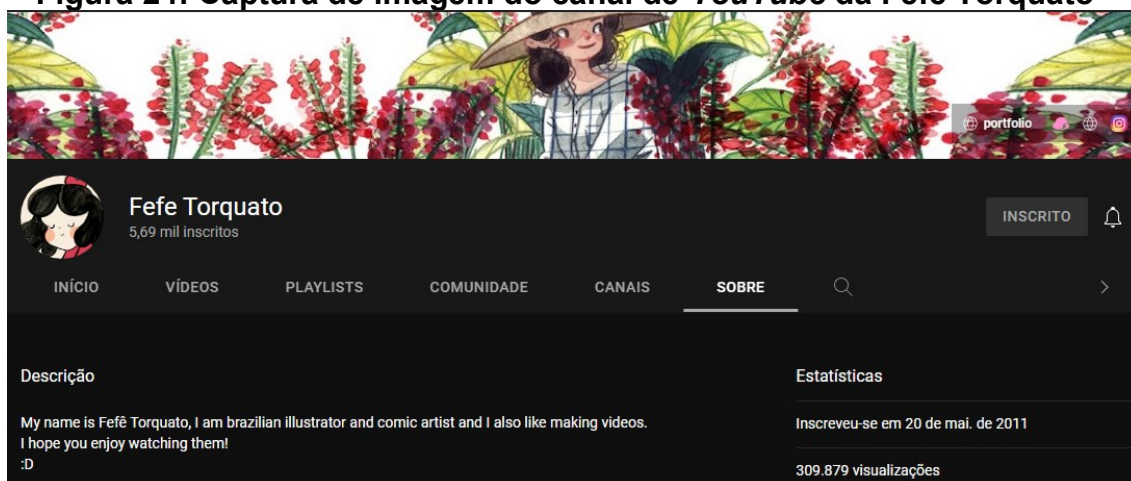
2.7.2 Canal de YouTube

Outro recurso encontrado por Fefê na divulgação de sua arte é o YouTube. A artista tem um canal com mais de 5.600 inscritos. A página está ativa desde 20 de maio de 2011, e conta com mais de 309.788 visualizações.

Fefê descreve seu canal como: “My name is Fefê Torquato, I am brazilian illustrator and comic artist and I also like making videos. I hope you enjoy watching them!” que podemos traduzir como: “Meu nome é Fefê Torquato, sou ilustradora e quadrinista brasileira que também gosta de fazer vídeos. Espero que você goste de assisti-los!”

Os primeiros vídeos que foram feitos pela artista são realizados em inglês. Não foi encontrado um motivo pela escolha desse idioma, mas acreditamos que essa opção está na possibilidade de estender seu conteúdo a pessoas de outros países que possam consumir os seus trabalhos. Todavia, tal estratégia acaba sendo um limitador dentro do seu próprio país, já que só pessoas que tenham conhecimento da língua inglesa podem acessar e consumir seus vídeos. Assim, podemos interpretar que ela está fazendo seus conteúdos para um nicho específico de pessoas.

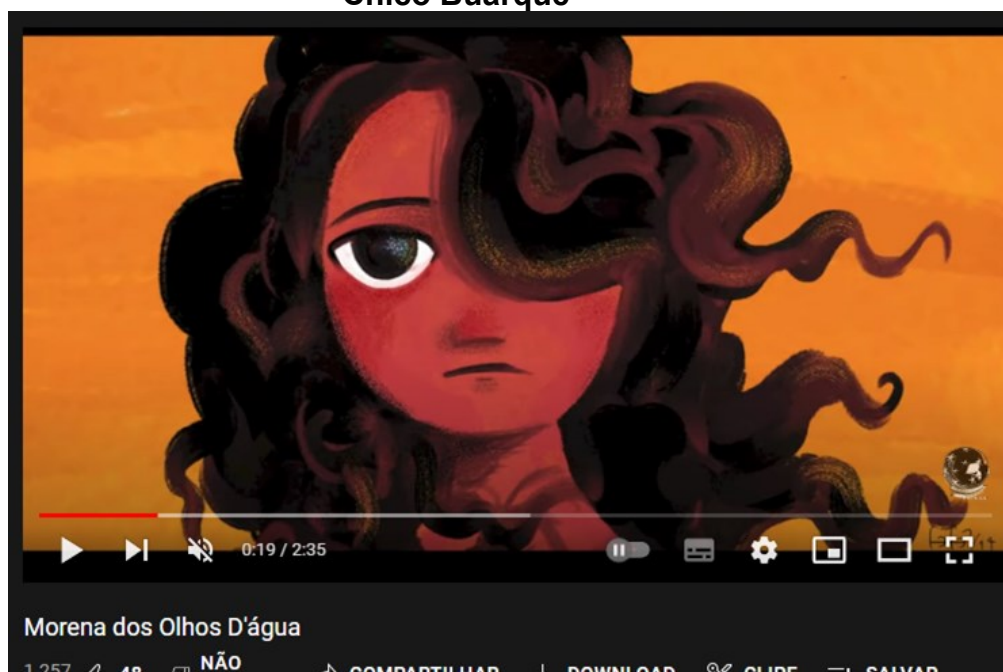
Figura 24: Captura de imagem do canal de YouTube da Fefê Torquato



Fonte: <https://www.youtube.com/c/FefeTor4>

Sobre os vídeos no canal, podemos destacar que foram publicados 126, com assuntos e temas variados, com diferentes formatos e duração. O primeiro vídeo que está disponível no canal, é um clipe de música ilustrada da canção *Morena dos Olhos D'água*, do cantor Chico Buarque. Fefê interpreta a música a partir de ilustrações. Esse vídeo ilustrado também foi publicado no *blog A Vaca Voadora*.

Figura 25: Captura do vídeo *Morena dos Olhos D'água* do cantor - Chico Buarque



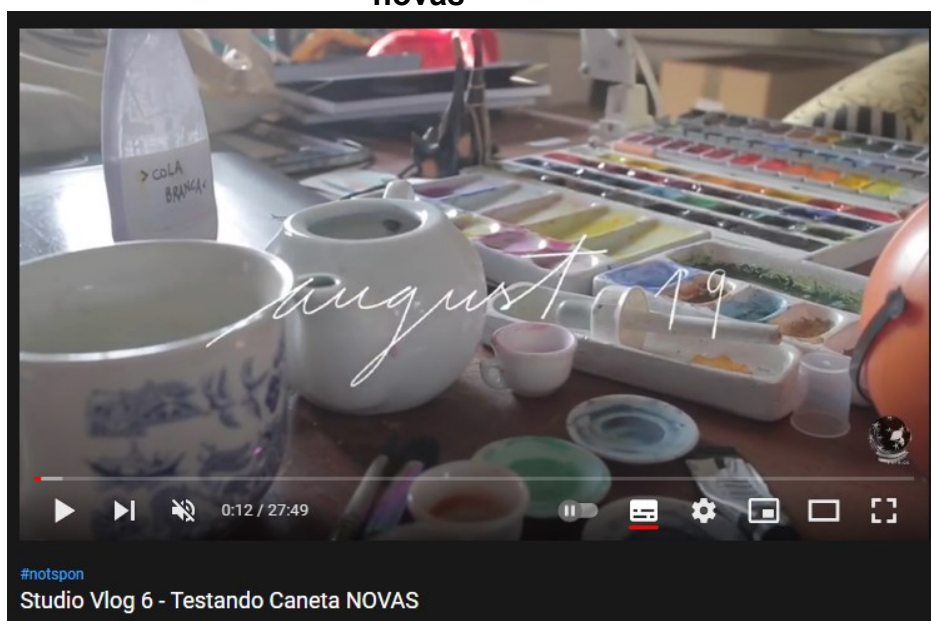
Fonte: <https://www.youtube.com/c/FefeTor4>

O canal da artista contém diversos vídeos curtos com uma média de dois a quatro minutos, sobre o cotidiano dela. São *vlogs* de filmagens aleatórias sobre as

suas vivências. Nestes vídeos, às vezes, há legendas em inglês traduzindo essas imagens. Em alguns casos, determinados vídeos a mostram produzindo seus trabalhos artísticos. Esse quadro do canal é nomeado *Vlogmas*, e foram feitos 19 vídeos. Em determinado momento esses *vlogs* evoluíram e se tornaram *Studio Vlog*, que são vídeos mais longos, e mais explicativos sobre o processo de criação de suas obras. Assim como o quadro anterior, esses vídeos também mostram as inspirações da artista. Vale destacar que por mais que sejam vídeos onde a Fefê se expõe como artista, nunca vemos ela fisicamente, apenas ouvimos a sua narração.

Outro quadro do canal é o “*Watercolor Process*”, no qual a artista faz vídeos sobre o processo de criar arte com a tinta aquarelada. São vídeos explicativos de como utilizar esse material artístico. Muitos vídeos são da própria artista criando ilustrações. Também há vídeos dela fazendo *review* de marcas de tintas aquareladas. A maior parte desses vídeos são com Fefê narrando o processo criativo em inglês.

Figura 26: Captura de imagem do vídeo: *Studio blog 6* testando canetas novas



Fonte: <https://www.youtube.com/c/FefeTor4>

Com o canal, a artista também realizou vídeos de divulgação dos seus trabalhos publicados, como os vídeos relacionados aos quadrinhos *Estranhos*, *Gata Garota* e *A*. São videoclipes sobre estas produções e como elas serão disponibilizadas. Esses vídeos são mais curtos, tendo em média de três a seis minutos.

Os últimos vídeos publicados no canal são "Como começar a fazer quadrinhos parte 1 e parte 2", que foram lançados em 2021. Cada vídeo tem, em média, de 10 a 11 minutos. Foram financiados pela lei Aldir Blanc³⁰. Na descrição do vídeo há uma explicação sobre esse financiamento:

Um *workshop* para iniciantes que sonham em começar a fazer quadrinhos, mas não tem ideia como. Em dois vídeos eu dou dicas, baseadas na minha própria experiência pessoal, sobre como desmistificar a criação de uma hq, usando pra isso o nosso próprio dia a dia como fonte de inspiração. Esses dois vídeos são frutos: Este é um projeto contemplado com recursos da Lei 14.017/2020 de Emergência Cultural Aldir Blanc, por meio do Fundo Municipal de Cultura vinculado à Secretaria Municipal de Educação, Cultura e Esporte da Prefeitura de Imituba. (TORQUATO, 2020, p.1)

Esses vídeos são apresentados em um formato em que a artista narra como acontece o processo da criação de uma história em quadrinho, enquanto ela mesma está realizando uma tirinha. É contado nestes vídeos como e o por que ela começou a trabalhar com a arte dos quadrinhos. Nesse mesmo vídeo, dá dicas de como começar a desenhar quadrinhos:

Eu acho que melhor forma de criar arte, é falando sobre o que a gente conhece, tentando ser o mais genuíno possível. o que é mais pessoal do que um diário? Por isso, sempre que alguém me pergunta como começar a fazer quadrinhos, e não tem ideia de como, onde, quando criar quadrinho, eu sempre sugiro para pessoa, escrever sobre ela mesma, uma história sobre a sua vida, sobre o hoje, ou sobre como foi no passado ou até mesmo um sonho que você tenha para o futuro (TORQUATO, 2020, p.1).

Fefê comenta sobre a importância da prática do desenho para trabalhar com quadrinhos. Também ensina que, para conhecer mais sobre o aprendizado da arte, é interessante ter referências artísticas para se inspirar criativamente. Torquato conta como começou a criar quadrinhos, utilizando-se de cenas e situações de seu próprio cotidiano. Ela fala sobre a criação de um diário ilustrado, que ajuda na prática de quadrinhos, sendo uma boa dica para a criação de histórias curtas a partir de experiências cotidianas.

De acordo com Fefê, o processo de criação de histórias em quadrinhos não é fácil, demanda tempo e muita dedicação, além de ser importante ter alguma vocação para trabalhar com quadrinhos. Ela relata que não existe dom para ser quadrinista, mas sim uma vocação, aliada a muito estudo e trabalho.

³⁰ Art. 1º Esta Lei dispõe sobre ações emergenciais destinadas ao setor cultural a serem adotadas durante o estado de calamidade pública reconhecido pelo Decreto Legislativo nº 6, de 20 de março de 2020.

Figura 27: Captura de imagem do vídeo como começar fazer quadrinhos parte 2



Fonte: <https://www.youtube.com/c/FefeTor4>

O canal não teve atualização no último ano, e a última postagem foi durante a pandemia da COVID-19, já que os últimos vídeos abordam sobre esse período. Não foi encontrado o motivo pelo qual a artista parou de postar vídeos no seu canal.

Ao assistir alguns vídeos do canal de Fefê, conhecemos um pouco melhor a maneira como a artista desenvolve seus trabalhos de arte. Esse canal parece ser desenvolvido como se fosse um diário da artista, no qual ela explica para os seus inscritos como funciona seu processo criativo.

2. 7.3 Projeto *Fefeco*

Como Fefê é uma artista independente, ela já utilizou do projeto *catarse* para financiar os seus trabalhos de arte e, como já comentado, ela usou a plataforma para contribuir para sua HQ *Estranhos*, que teve grande êxito. Ela também criou um projeto chamado *Estúdio Fefeco*, que é um programa de quadrinhos com papelaria, com o qual a artista produz vários tipos de materiais, como papel de carta, adesivo, envelope, entre outros produtos, que são ilustrados pela artista. Nas palavras de Fefê:

Há muito tempo eu tenho vontade de ter um espaço que abrigue todas as

coisas que eu gosto de fazer e criar. Quadrinhos, papelaria, produtos, vídeos, e mais quadrinhos! Então resolvi criar o estúdio Fefeco, que era apenas o endereço do meu site fefe.co (ainda em construção) que eu achei que soava engraçadinho, e que poderia dar espaço a algo maior e mais abrangente do que o meu nome pessoal. Tenho muitos planos para esse estúdio, um calendário repleto de projetos de quadrinhos, graphic novels e séries, uma loja com produtos derivados dos meus personagens e papelaria ilustrada, muita coisa que eu pretendo lançar aos poucos, afinal sou uma só. Então meu objetivo com essa página é oferecer vários pacotes com produtos, digitais e físicos, exclusivos aos assinantes. Para as pessoas que me acompanham há tempos, gostam e apoiam o meu trabalho e queiram garantir acesso prévio a quadrinhos originais e inéditos, conteúdo dos processos de trabalho, produtos exclusivos como papéis de parede, cartela de adesivos, pins, e muitas outras coisas legais. Aos poucos vou lançando mais detalhes das recompensas que virão e que estou preparando com muito carinho pra vocês (TORQUATO, 2020, p.1).

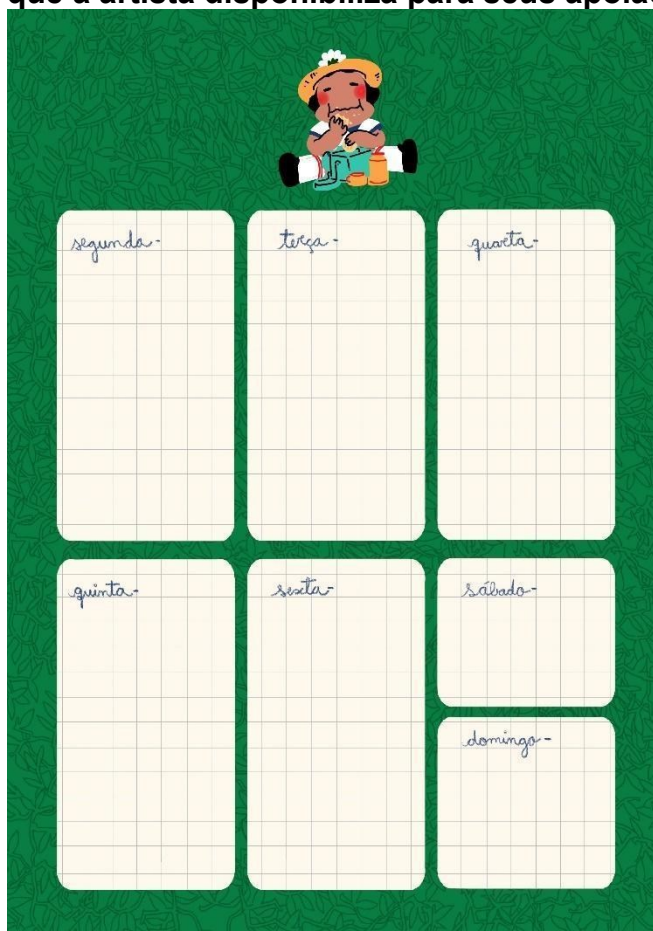
Figura 28: Logo do projeto Fefeco



Fonte: <https://www.catarse.me/users/246236-fefe-torquato>

O objetivo do financiamento é de alcançar R\$ 1.000,00 mensalmente e, hoje, o projeto já alcançou R\$1.010,00 por mês, com 53 apoiadores. Dentre as recompensas podemos destacar a participação em um grupo da rede social *Telegram*, *lives* com os membros com acesso a prévias dos seus futuros trabalhos. Abaixo, anexamos uma das recompensas que a artista disponibilizou para seus apoiadores. É das partes de uma agenda que foi encaminhando em formato de JPG.

Figura 29: Página da Agenda que faz parte do projeto *Fefeco*, um dos benefícios que a artista disponibiliza para seus apoiadores



Fonte: Agenda do projeto Fefe.co

A artista posta vídeos mensais para os apoiadores sobre o seu processo de criação, para divulgar os trabalhos que serão lançados naquele mês, esses vídeos são *vlogs*. Fefê também tem um grupo no *Telegram*³¹, e faz *lives* mensalmente para se comunicar com seus apoiadores.

Pedro de Luna discute essa estratégia de financiamento coletivo que muitas artistas adotam e nos ajuda a compreender como a quadrista Fefê Torquato se apropria desse método:

Um dos formatos mais populares no momento é a financiamento coletivo, através de sites especializados, ou seja, o artista cria uma página com o projeto, o custo total e o prazo para captar recursos, cada incentivador compra uma ou mais cotas, que dão direito a recompensas de acordo com o valor investido (LUNA, 2013, p.55).

Em relação a esse programa, podemos comentar que os produtos de papelaria

³¹ Telegram: é um serviço de mensagens instantâneas baseado na nuvem. O Telegram está disponível para smartphones ou tablets, computadores e também como Aplicação web. Os usuários podem fazer chamadas com vídeo, enviar mensagens e trocar fotos, vídeos, autocolantes e arquivos de qualquer tipo

que a artista vem explorando recentemente em sua arte aqui é utilizado como benefício e, assim, torna-se uma forma de as pessoas conhecerem suas novas produções. Vale ressaltar que ela divulga esse programa de benefícios em suas redes sociais a partir da criação dos produtos de papelaria, ou seja, em alguns casos ela não mostra o produto final, ela faz vídeos dela desenvolvendo os elementos.

2.7.4 *Instagram* da Fefê Torquato

Fefê Torquato também tem perfil em algumas redes sociais, como a sua página de *Instagram*, que é voltada para divulgação dos seus trabalhos de arte. Ela descreve no seu perfil: “comics+ illustrations + coisinhas”. Ela também disponibiliza alguns *links* das suas outras páginas de trabalho. A artista tem 1129 publicações, e mais de 18 mil seguidores. Na figura 30 foi anexado o perfil da artista, cujo avatar constitui-se de uma ilustração de uma garota deitada em uma cama, que provavelmente é um desenho realizado pela artista. Impossível detectar se se trata de um autorretrato ou apenas de um desenho avulso da artista.

Figura 30: Captura de imagem do perfil do *Instagram* da Fefê Torquato



Fonte: <https://www.instagram.com/fefetorquato/?hl=pt-br>

Para compreender como a artista se utiliza dessa rede social, analisaremos algumas publicações e os recursos que a rede social tem disponível para publicar suas produções, como o uso do *reels*, (que são vídeos mais curtos que podem ser de até um minuto). Os *Reels* da artista são, na sua maioria, vídeos das realizações da sua arte, como no aproveitamento, por exemplo do recurso de um mini vídeo para divulgar um adesivo ilustrado. A figura 31 mostra parte de um vídeo que a artista publicou em seu *Instagram* no dia 6 de maio de 2022, onde vemos ela desenvolvendo

seus trabalhos de arte.

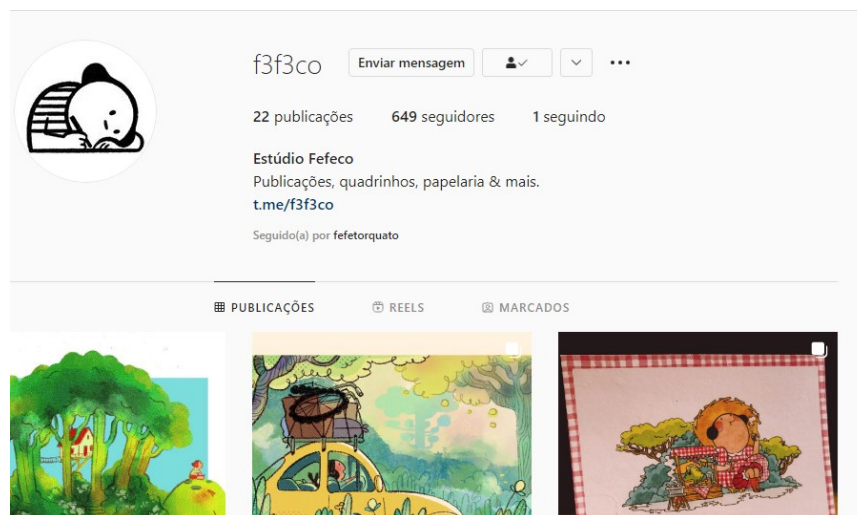
Figura 31: Captura de imagem do vídeo *Reels* publicado no *Instagram* de Fefê



Fonte: <https://www.instagram.com/fefetorquato/?hl=pt-br>

No *Instagram* da artista também é utilizado o recurso de vídeos mais longos que também abordam seu processo de criação. Em relação às fotos, na sua maioria, são produções artísticas suas. Há poucas publicações pessoais e são raras as ocasiões em que a artista aparece em sua rede social. Logo, a página acaba sendo, antes de qualquer coisa, um recurso de divulgação dos seus trabalhos

Fefê também tem outra página de *Instagram* para divulgação do seu projeto *Fefe.co*, que é o local para divulgar os seus trabalhos de arte que funcionam como recompensa pelo *Cartase*. São compartilhados produtos que serão lançados no estúdio *Fefeco*. Esta página é pouco movimentada, pois em dois anos ela postou apenas 22 publicações.

Figura 32: Captura de imagem do perfil do Instagram da artista

Fonte: <https://www.instagram.com/f3f3co/?hl=pt-b>

Em relação aos seus posts³² no *Instagram*, podemos comentar que em suas primeiras publicações na rede havia mais constância, quase diariamente existia alguma publicação da artista. Entre os temas, havia diversas fotos que iam desde suas ilustrações a imagens corriqueiras do seu dia a dia. Outra característica de suas postagens é a descrição de legenda em inglês, sendo o idioma que ela utiliza para descrever suas produções de arte.

Na figura 33, vemos uma ilustração para divulgação de seu trabalho como ilustradora, oferecendo aos clientes a possibilidade de encomendas personalizadas. Nessa imagem, vemos a técnica que ela está disponibilizando e o tema, que os seus clientes solicitar. Ela utilizava a rede como uma espécie de portfólio.

³² Mensagem, texto, imagem ou qualquer outro conteúdo publicado na internet, especialmente em redes sociais.

Figura 33: Ilustração realizada por Fefê Torquato, divulgada no seu perfil do *Instagram*



Fonte: <https://www.instagram.com/fefetorquato/?hl=pt-br>

Já na atualidade, vemos uma mudança nas suas postagens, pois, normalmente, ela está utilizando a rede para a divulgação dos trabalhos de arte, tudo que ela está criando no momento. Por exemplo, na figura 30, vemos a autora criando um produto de papelaria que faz parte de projeto de trabalho então recente. Vemos que outrora ela oferecia seus serviços como ilustradora para quem quisesse uma arte específica e personalizada com através de sua técnica. Hoje em dia, ela ainda vende a sua arte, porém, oferece principalmente trabalhos previamente finalizados.

Outro mecanismo que percebemos em suas publicações é o de adaptação de suas postagens de acordo com os recursos de acesso que a rede disponibiliza para seus usuários. Como o *Reels*, citado anteriormente, que foi uma técnica que ela utilizou para mostrar a confecção dos elementos da papelaria. Por fim, o *Instagram* da artista tem várias produções de arte que ela realizou durante os últimos anos. Ela utiliza a plataforma como um meio de divulgação dos seus trabalhos de arte.

2.7.5 *Twitter* da Fefê

Fefê também tem um perfil no *Twitter*³³, que provavelmente é a rede social que ela mais utiliza, já que há publicações diárias, diferentemente dos outros espaços virtuais, em que suas publicações são realizadas de maneira esporádica. Além disso, redes como *Instagram* são utilizadas pela artista para a divulgação dos seus trabalhos de maneira mais formal. Já o *Twitter* é uma mistura de divulgação de trabalhos, mas também é a plataforma em que a artista se posiciona acerca de diferentes questões.

Podemos comentar que o *Twitter* é a plataforma que possibilita que os usuários relatem sobre diferentes assuntos de maneira rápida, normalmente ligados a debates ou temas bem atuais. Fefê acaba sendo uma usuária típica da rede, que se posiciona politicamente, fala de coisas banais, expõe-se sobre assuntos pessoais, entre outros tópicos.

No perfil da Fernanda está fixado uma publicação do dia 26 de agosto de 2019, onde ela se apresenta como artista, relatando os temas que ela gosta de desenvolver em suas obras de arte. Essa publicação foi escrita em inglês, que é uma das características da artista que utiliza esse idioma para expor seus trabalhos. Na Figura 33, vemos o print desse *Twitter*, em que também estão presentes algumas produções de arte, como as características que a própria Fefê escolhe para se definir como artista. Há, além disso, nesse *post* uma *hashtag*, a “*#visiblewomen*” — “mulheres visíveis”.

³³ O *Twitter* é uma rede social e um serviço de micro blog para comunicação em tempo real usado por milhões de pessoas e organizações. Usuários do *Twitter* ficam interconectados ao publicar atualizações ao site, conhecidas como “*Tweets*”, para compartilhar, trocar e descobrir informações.

Figura 34: Print do Twitter realizado por Fefê



Fonte: <https://twitter.com/fefetorquato>

2.8 Conclusão sobre os trabalhos da Fefê Torquato

Fefê é uma artista brasileira contemporânea, que usa de modo estratégico a internet para divulgar e realizar seus trabalhos de arte, sendo que grande parte dos seus trabalhos são encontrados em vários ciberespaços³⁴. Ela consegue se conectar com o seu público, fazendo com que ele também seja parte importante do seu processo criativo.

Esse caminho escolhido para apresentar e fazer circular os seus trabalhos também é um meio que outras artistas mulheres encontraram para trabalhar com as histórias em quadrinhos na atualidade. Torquato cita como referência para trabalhar com a linguagem dos quadrinhos artistas mulheres que exploraram os mecanismos que os avanços tecnológicos possibilitaram. Roberto Elísio dos Santos, Victor Correa e Marcel Luiz Tomê (2013) comentam o aumento do número de *webcomics* brasileiras e avaliam como a internet se tornou um espaço importante para os quadrinistas na atualidade. “A internet tornou-se um fator importante para divulgação de quadrinistas

³⁴ CIBERESPAÇO: que prevê a fusão das telecomunicações e uma indústria unificada da multimídia. Se a ocupação do espaço era impossível nos meios de comunicação de massa, o ciberespaço está cheio de brechas, onde há um maior espaço para o hibridismo é uma mistura de formas, gêneros e atividades.

novos, principalmente para aqueles cujos trabalhos não se encaixam nos parâmetros estéticos e temáticos das editoras comercial” (SANTOS, CORREA e TOMÊ, 2013, p.41)

Fefê não é uma artista que tem uma produção constante nos quadrinhos, porém, isso é relativo, já que, por exemplo, no começo da sua carreira ela publicava semanalmente *web-tirinha* no site Vaca Voadora, e lançava de maneira regular capítulos da *Web-Comic Gata Garota*. Entretanto, observou-se que nas suas produções mais contemporâneas isso não ocorre. A *web-tirinha Arapuca*, por exemplo, teve um lançamento no final de 2022 e não teve mais capítulos. Outro trabalho que artista já prometeu que vai se realizar é a segunda parte do quadrinho da *Gata Garota*, ainda sem data de lançamento e não há indícios que a Torquato está desenvolvendo o quadrinho.

Um ponto a ser considerado sobre esse tópico é que a artista, apesar de ser conhecida na área de quadrinhos, tem apresentado uma produção mais irregular recentemente. Isso pode ser atribuído ao fato de que ela tem mais liberdade para desenvolver seus trabalhos com calma. No início de sua carreira, por outro lado, era necessário produzir trabalhos de forma mais constante para ganhar notoriedade.

Isso também se aplica ao modo como ela divulga seus trabalhos nas redes sociais. Podemos observar que, em algumas plataformas, ela mantém uma produção constante, enquanto em outras, há maiores espaços entre as publicações. Por exemplo, os vídeos realizados para a plataforma do *YouTube*, que antes eram mais assíduos, agora são bem raros. Ao mesmo tempo, percebemos nela uma artista que se apropria de novos mecanismos que surgem para a divulgação dos seus trabalhos, pois na atualidade ela publica vídeos na rede social *TikTok*³⁵.

De uma forma geral, é possível perceber que Fefê é uma artista que transita muito bem entre técnicas mais tradicionais, mais artesanais, como a aquarela, o lápis de cor, colagens, vídeos, e as práticas digitais, hibridizando processos e experimentando possibilidades expressivas e artísticas. No quarto capítulo voltaremos a essas questões.

³⁵ O TikTok é uma rede social para compartilhamento de vídeos curtos, de 15 ou 60 segundos e 3 minutos, mas que oferece amplos recursos para editá-los. É possível incluir filtros, legendas, trilha sonora, gifs, fazer cortes e usar a criatividade.

Figura 35: Foto da Fefê Torquato com o quadrinho Gata Garota



Fonte: <http://sentaai.com/entrevista-com-fefe-torquato-de-tina-respeito/>

3. A PERSONAGEM TINA, DE MAURÍCIO DE SOUSA: ANDANÇAS E MUDANÇAS

O intuito deste capítulo é de conhecer as características e os contextos de criação e de transformação da personagem Tina dos quadrinhos da *Turma da Mônica*. Para isso, vamos estudar como ocorreu o desenvolvimento dela ao longo da história.

Os quadrinhos da *Turma da Mônica*, uma criação de Mauricio de Sousa, são relevantes produtos de arte brasileira na contemporaneidade que estão presentes no cotidiano de várias pessoas e por mais de 50 anos marcaram gerações de leitores e leitoras de quadrinhos. Um dos pontos que trazem a popularidade da marca de Mauricio de Sousa está na sua diversidade de estratégias de venda, de divulgação e nos vários modos de possibilitar o consumo de seus produtos. As narrativas da *Turma da Mônica* já foram apresentadas em vários formatos como: o gibi³⁶, *Graphic Novel*, mangá³⁷, sendo possível encontrar animações, filmes *live-action*, jogos de videogame, entre outros.

Com a popularidade dos gibis, outros produtos de consumo são encontrados da marca como: brinquedos, roupas, parques de diversão, fraldas etc. Os produtos da marca *Turma da Mônica* são, segundo Ceci Almeida, muito relevantes no país:

Os personagens de Mauricio de Sousa podem ser encontrados em tudo, desde fraldas até móveis, passando por roupas, artigos de higiene, brinquedos e alimentos, inclusive maçãs, melancias e brócolis. Os produtos de consumo da marca Turma da Mônica são os mais vendidos no Brasil (ALMEIDA, 2021, p.01).

Outro ponto que provavelmente garantiu a popularidade dos quadrinhos da *Turma da Mônica* são os personagens. Mauricio de Sousa criou, ao longo de 60 anos, mais de 400, com uma gama diversificada de representações femininas, como Mônica, Magali, Dorinha, Marina, Tina, entre outras. Geovanna Held comenta a relevância dos quadrinhos da *Turma da Mônica*:

Durante toda carreira, Mauricio de Sousa criou centenas de personagens, entre eles muitas personagens femininas, como as mais conhecidas, Magali, Denise, Thuga,s, Marina e personagens mais diversas etnias, como Keika Takeda, criada em 2008 para a comemoração do centenário da imigração

³⁶ Gibi: Revista em quadrinhos; revista cuja narrativa se divide em partes menores e ilustradas

³⁷ Mangá: é o nome dado às histórias em quadrinhos japonesas. Ele possui características marcantes que o difere das demais revistas em quadrinhos, como a forma de leitura, publicação, diagramação e traços nos desenhos dos personagens

japonesa no Brasil (HELD, 2019, p.207).

A *Turma da Mônica* teve seu início em 1959, quando o quadrinista Mauricio de Sousa desenvolveu tirinhas para o jornal *Folha de São Paulo*. Nesse começo, o primeiro personagem que foi apresentado foi o cachorrinho Bidu. Na sequência, foram aparecendo outros personagens, como Franjinha e o Cebolinha. A primeira representação feminina só foi aparecer nos anos 1963, quando Sousa criou uma personagem inspirada em sua filha Mônica. Giovana Held (2019) relata como as histórias da Mônica evoluíram de tirinhas para uma revista em 1970, que recebeu o nome dela. A partir daí, a personagem passou a ocupar um importante espaço na cultura brasileira: “A personagem é tão notória que, em novembro de 2007 foi nomeada embaixadora da Unicef no Brasil, para disseminar valores como amizade, justiça, respeito à diversidade, empoderamento feminino, entre outros” (HELD, 2019, p.206)

Figura 36: Tirinha onde a personagem da Mônica apareceu a primeira vez nos quadrinhos



PRIMEIRA APARICÃO, EM UMA TIRA DO CEBOLINHA: 3 DE MARÇO DE 1963

Fonte: <https://acervofolha.blogfolha.uol.com.br/2018/03/03/monica-completa-55-anos-de-sua-primeira-vez-em-tirinhas-na-folha/>

Com a criação da Mônica, outras representações femininas começaram a ser trabalhadas nos quadrinhos de Mauricio de Sousa, como a Tina, uma das personagens que teve mais mudanças ao longo da sua história, representando uma garota que, em muitos momentos, dialogou com as questões sociais e culturais do seu tempo. Para conhecer como essa personagem foi desenvolvida, foram analisados vídeos no *YouTube* sobre a Tina, como por exemplo o vídeo “Tudo sobre a Tina” disponível no canal “Tudo sobre a Turma da Mônica”, onde é apresentada uma linha do tempo da personagem nas histórias em quadrinhos. Existem muitas reportagens sobre a personagem Tina, da Turma da Mônica, que cresceu e evoluiu com o tempo.

Uma delas é o artigo intitulado "As muitas faces da Tina, da Turma da Mônica", escrito por Roosevelt Garcia e publicado no site Veja São Paulo em 26 de julho de 2018.

A história de Tina começou em plena ditadura, no ano de 1970.

Em tempos de censura e repressão política e policial nas ruas, como ainda a maior cidade industrial do país, São Paulo, determinadas expressões artísticas florescem pela sua capacidade de sintetizar. E quase que não há uma forma mais breve do que unir imagem ao texto do cartum e das tirinhas. Driblava-se os olhares vigilantes vários, dos donos de jornal aos censores propriamente ditos. A cena dos quadrinhos no Brasil dos anos 1970 é um exemplo disso. Além de uma série de publicações específicas dessa área, publicadas de forma independente, como a revista Grilo, havia enorme demanda para artistas gráficos nos veículos da imprensa alternativa, alguns de circulação nacional e tiragens semanais. Com a abertura "lenta, gradual e segura", também a grande imprensa foi despertando para os mais jovens e com outras referências culturais que se tornavam também leitores e assinantes de jornais e revistas. Esse cenário deságua nos anos 1980 naquilo que podemos, de fato, classificar como um período de efervescência cultural, pelo menos nas grandes cidades brasileiras (ABRAMO, 2022, p.1)

A primeira aparição da personagem Tina ocorreu em 15 de fevereiro de 1970, na capa do suplemento *Folhinha de São Paulo 337, um jornal a serviço da criança*. Ali foram introduzidos novos personagens criados por Mauricio de Sousa. Nessa capa (Figura 36), Tina aparece interagindo com seu irmão Toneco e, próximo a eles, vemos o papagaio Palestrinha que, posteriormente, também apareceu em alguns quadrinhos com a Tina. Além deles, também vemos Vovoca, Toim que é outro irmão da Tina, e os cachorros: Bidu, Gargarejo, Porcãozinho, entre outros personagens.

Sua primeira aparição, bem diferente, foi na capa da *Folhinha de S. Paulo 337*, em 15 de fevereiro de 1970. Era a apresentação de uma nova turma de personagens, e Mônica perguntava quem eram, enquanto Nico Demo duvidava que fariam sucesso. (TORQUATO, 2019, p.96)

Figura 37: Capa do suplemento onde a Tina apareceu pela primeira vez, nas histórias em quadrinhos



Fonte: Tina-respeito p.97

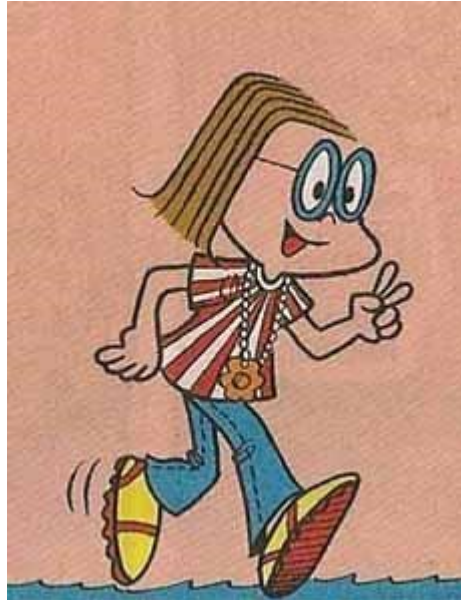
Apesar dessa primeira aparição de Tina em fevereiro, a personagem só foi fazer parte de um gibi do Maurício de Sousa na sexta edição da *Turma da Mônica*, de junho de 1970. Nessa revista, Tina era coadjuvante de seu irmão Toneco, em uma história em que ele é enganado por um vendedor, pois na hora de comprar uma pipa acaba comprando um papagaio surdo. Neste quadrinho, Tina aparece dando um conselho para seu irmão de como deveria cuidar do pássaro.

Vale ressaltar que nesse primeiro quadrinho Tina é retratada como uma criança de 10 anos, cujo visual era composto por uma calça boca de sino, uma camiseta listrada, um colar com o símbolo de “paz e amor”, e seus óculos escuros eram redondos. Esse visual é um clássico da personagem que foi se atualizando de acordo com as diferentes narrativas ao longo do tempo. Essa aparência tinha a ver com a moda inspirada no movimento *hippie*, que era um estilo bastante presente na década de 60 e 70. No artigo “A Moda Nos Anos 60/70 (Comportamento, Aparência E Estilo)”, escrito por Renata Pitombo Cidreira, podemos entender como o mundo da moda foi influenciado por esse movimento.

Talvez pela primeira vez, após a instalação e consolidação da indústria da moda, sobretudo da dinâmica imposta pela Alta Costura, enquanto ditadora das tendências sazonais, os consumidores passam a ter liberdade de escolha em relação ao visual que desejam ter, exibir. Sem contar que

o aparecimento de grupos juvenis, como os hippies, por exemplo, acabam impulsionando esta tendência que se expande para outras esferas, atingindo quase todos os consumidores, e chegando mesmo a pressionar o surgimento de uma produção de moda mais flexível, como é o caso do prêt-à-porter, que aparece justamente na década de 60 e ganha fôlego a partir da década de 70 (CIDREIRA, 2008, p.41)

Figura 38: Tina aparece pela primeira vez nos quadrinhos



Fonte: <https://vejasp.abril.com.br/coluna/memoria/tina-mauricio-de-souza/>

Tina só teve uma história própria na edição da revista da *Mônica* de número 8, onde já começa a ser retratada como uma adolescente. “A sua estreia aconteceu no dia 5 de fevereiro de 1972, isso foi publicado da Folha de S. Paulo, numa história de página inteira”. (TORQUATO, 2019, p.96).

Figura 39: Tina da década de 1970



Fonte: <https://arquivosturmadamonica.blogspot.com/>

Tina surge como uma garota *hippie*, sua criação acontece durante a ditadura militar brasileira (1964-1985), período no qual o país era dominado por um regime totalitário de extrema-direita, tendo à frente do governo o general Emílio Garrastazu Médici. É nesse momento que a cultura hippie começa a se espalhar pelo mundo, chegando ao Brasil entre o desejo de protesto, perseguições políticas e práticas de censura. Várias pessoas aderem à contracultura, como uma forma de contestar esse momento que o país estava enfrentando. Para compreender o que foi esse movimento e como interferiu no estilo de vida brasileiro, usamos a análise de Getúlio Cavalcante De Sousa, no artigo “Herança Da Contracultura: A Comunidade Hippie De Arembepe, Camaçari-Bahia (1970 - 2012)”.

De um modo geral, podemos citar como características principais deste movimento, nas décadas de 1960 e 1970: valorização da natureza (ecologia); vida comunitária; luta pela paz (contra as guerras, conflitos e qualquer tipo de repressão); vegetarianismo; respeito às minorias raciais e culturais; experiência com drogas psicodélicas; liberdade nos relacionamentos sexuais e amorosos; anticonsumismo; aproximação das práticas religiosas orientais, principalmente do budismo; crítica aos meios de comunicação de massa, principalmente a televisão; discordância com os princípios do capitalismo e economia de mercado; forma despojada e livre de expressão artística. (DE SOUSA, 2013, p.04)

Além disso, a cultura *hippie* se tornou um estilo de vida que também interferiu em diferentes segmentos, influenciando o movimento tropicalista da música, que foi responsável em revelar diversos artistas como, por exemplo, Caetano Veloso, Gal

Costa, Gilberto Gil, Maria Bethânia, ou até mesmo o grupo musical Novos Baianos.

Com relação ao Brasil, essa tarefa de definir a contracultura se torna mais complexa, uma vez que é uma influência cultural exterior que acabou sendo também absorvida por parte da juventude como uma moda e não uma ideologia. Aqui, sua chegada se dá através das artes plásticas de Hélio Oiticica que inspira a estética do Tropicalismo. Deste modo, é possível situar inicialmente que a contracultura, teve origem na geração *beat*, manifestou-se de forma heterogênea, expressando-se de diferentes formas no mundo (DE SOUSA, 2013, p.05).

Nas histórias em quadrinhos da Turma da Mônica desse período, Tina mora na Bahia. Vale dizer que no estado há a cidade de Arembepe, com uma das comunidades *hippies* mais conhecidas do Brasil e do mundo: “mochileiros vindos de Woodstock chegaram a um território pertencente ao município de Camaçari, no Estado da Bahia, onde hoje se conhece por Arembepe, última aldeia hippie legítima” (DE SOUZA, 2013, p. 1). Não tem como afirmar se o motivo de Maurício criar uma personagem *hippie* baiana teve relação com aquela comunidade *hippie* ou com os artistas baianos que surgiram nessa época, que tiveram bastante destaque na música e que influenciaram a cultura brasileira, mas há, certamente, um diálogo com esse contexto.

Nesse momento da ditadura, Tina começa a ser retratada como uma adolescente. Uma das suas características no quadrinho era a gíria que ela usava, como a expressão: *Qual é o Bicho-grilo*. Ela era vendedora de bijuterias, como podemos ver nessa tirinha da Figura 40, em que ela oferece para seu pai produtos para ajudar a comunidade *hippie*. É interessante perceber o contraste entre as figuras masculinas engravatadas e o vendedor com roupa florida, cabelos longos e barba.

Figura 40: Tina vendedora de miçangas



Fonte: <https://twitter.com/geekmaidsbr/status/1156524692506906629>

Durante esses primeiros anos de Tina, são criados outros personagens da turma dela, como Vovoca, que é a avó da Tina, e que nesse período da década de 70

é retratada como uma senhora idosa moderna, que gosta de estar em dia com os novos comportamentos e pensamentos da época. Outra personagem importante é Pipa, uma grande amiga de Tina, que, diferentemente dela, não gosta muito do estilo *hippie*. Outro amigo de Tina que aparece nesse começo é Rolo, também retratado como um garoto *hippie*.

Seus amigos inseparáveis estrearam juntos na *Folhinha de S. Paulo 462*, em junho de 1972, numa ilustração de rodapé da página do Horácio. Mas em histórias, mesmo, ambos aparecem pela primeira vez no suplemento *Quadrinhos*, no mesmo ano. A Pipa foi no dia 23 de julho, e o Rolo, em 6 de agosto. (TORQUATO, 2019, p.96)

Figura 41: Rolo, Tina e Pipa na década de 1970



Fonte: https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Anos_70

Figura 42: Página do quadrinho Ser ou não ser...Hippie? De 1973. Na história vemos Tina e Rolo, aconselhando o irmão da garota em ser mais parecido com eles.



Fonte: <https://arquivosturmadamonica.blogspot.com/2015/11/livro-lpm-as-melhores-historias-da-tina.html>

Ao pesquisar sobre personagens nos quadrinhos que retratam o movimento *hippie*, a Tina e o Rolo parecem ser os primeiros personagens brasileiros que representavam essa cultura no Brasil. Há outras representações brasileiras nos quadrinhos que retratam esse movimento, como as tirinhas Wood e Stock, criados por Angeli³⁸. Trata-se de dois senhores que vivenciaram o movimento hippie dos anos

³⁸ Arnaldo Angeli Filho, mais conhecido com Angeli, é um dos mais conhecidos chargistas brasileiros. Nascido em São Paulo em 1956, Angeli estreou a tira “Chiclete com Banana” no caderno Ilustrada ainda na década de 1970. A partir dali, criou personagens que se tornaram emblemáticos da cena cultural paulistana, como Rê Bordosa, Bob Cuspe, Os Sktrotinhos, entre muitos.

1960 a 1970, mas que na década de 1980 ainda seguiam os velhos hábitos, o que é visto como estranho nesse período.

Figura 43: Tirinha do Wood e Stock



Fonte: https://images.universohq.com/2020/02/ToDoWoodStock_des.jpg

Em 1974 a caracterização visual de Tina sugere a fase de uma adolescente de 15 a 16 anos, e a personagem aparenta ser mais madura do que na versão anterior. Também ocorre outra mudança em seu desenho, em 1975, quando suas pernas ficam “maiores”, o seu visual clássico é adaptado, sua bata se torna uma camiseta mais curta. Essa transformação de 1975 mostra um aspecto desproporcional da personagem, parecendo mais caricata. No site da *Veja São Paulo* havia uma reportagem intitulada como “As muitas faces da Tina, da Turma da Mônica, A personagem de Mauricio de Sousa cresceu e evoluiu com o tempo”, escrita pela jornalista Roosevelt Garcia, publicada em 26 de julho de 2018.

Figura 44: Mudança da Tina nos anos de 1974 e 1975



Fonte: <https://vejasp.abril.com.br/coluna/memoria/tina-mauricio-de-souza/>

Na figura 45 vemos uma página com a história *A Joqueta* de 1976, onde aparece uma versão mais adulta da Tina. A personagem aparece com o corpo mais curvilíneo, provavelmente para mostrar a personagem de forma mais velha ou até mesmo mais atraente de acordo com o padrão de beleza da época. As roupas, o

cabelo e os óculos continuam iguais, porém, o colar com o símbolo da paz e amor que ela sempre usou, já não aparece em seu visual.

Figura 45: Trecho da HQ "A joqueta" (1976)



Fonte: <https://arquivosturmadamonica.blogspot.com/2015/11/livro-lpm-as-melhores-historias-da-tina.html>

A representação de Tina como uma garota *hippie* acaba ainda na década de 1970. Só nesses primeiros anos, percebe-se que Tina é uma personagem dos quadrinhos que vai ter a sua caracterização adaptada de acordo com a “moda” de cada época, e também parece voltar-se para um público diferente. Em julho de 1977,

na edição 50 da revista do *Cebolinha*, a personagem aparece no quadrinho com uma aparência totalmente diferente, parece mais adulta, com maquiagem, seu corpo é mais curvilíneo, e a sua roupa clássica não faz mais parte do guarda-roupa dela. Nesse momento, Tina não aparece apenas com um único visual, mas sim com a roupa da “moda” do momento.

Naquele ano, foi promovida uma verdadeira revolução no desenho da Tina. A cultura hippie não fazia mais parte da vida dos jovens da época, o que estava no auge era a Discoteca. Tina então passou a ser uma mulher de cerca de 18 anos, com traços muito femininos e com roupas da moda. (GARCIA, 2018, p.1).

Como exemplo dessa nova fase, selecionamos uma história que foi publicada na revista '*Cebolinha Nº 54*' desse mesmo ano. Ali vemos Rolo chamando Tina para ir a um baile com ele. Quando chegam ao local, como Rolo não sabia dançar aquele ritmo de música, ela tenta ensiná-lo como se dança aquele estilo, porém, ele entende de forma errada. A ilustração da Tina evoca uma jovem adulta, com roupas diferentes do habitual, mas Rolo continua usando o mesmo estilo.

Figura 46: Tirinha da Tina de 1977



Fonte: <https://arquivosturmadamonica.blogspot.com/2015/09/a-evolucao-da-tina-e-sua-turma-parte-1.html>

Na década de 1980, houve uma pequena alteração na sua aparência, coincidindo com o momento em que ela começa a cursar uma faculdade. Nas histórias, sua personalidade é mais centrada e responsável, tida como alguém solidária, que ajuda seus amigos, como o Zecão, personagem que entra durante esse período nos quadrinhos da Tina, que também é o interesse amoroso dela, além dos

amigos Pipa e Rolo que continuam como parte da turma.

Figura 47: Trecho do quadrinho "Enfim, sós" de 1983



Fonte: <https://arquivosturmadamonica.blogspot.com/2015/09/a-evolucao-da-tina-e-sua-turma-parte-1.html>

Na Figura 46, vemos parte da revista da Tina e do Rolo que foi publicado na década de 80. Na história "Enfim, sós" ('Mônica N° 156' - Ed. Abril, 1983), vemos a Tina e o Zecão tentando namorar, mas várias pessoas atrapalham o relacionamento dos dois, como seus amigos Rolo e Pipa, sua Vovoca, e os seus irmãos, entre outros personagens. Visualmente, observa-se que Tina está com um estilo diferente, usando uma saia jeans e uma camiseta vermelha. Rolo também tem uma mudança no seu estilo *hippie*, pois nessa versão ele aparece com roupas diferentes do habitual.

Nos anos seguintes, a personagem Tina sofre mudanças tanto no visual quanto na personalidade, com *looks* mais sensuais. Em muitos momentos, Tina é

apresentada como uma mulher sexy, cobiçada pela sua aparência. Nessa mesma época, as histórias, na sua grande maioria, são sobre relacionamentos amorosos. Os seus óculos não aparecem em muitas histórias. Também é revelado o verdadeiro nome da personagem, que é Cristina, sendo que seu nome inteiro é Cristina Lima e Sousa, e que o curso que ela faz na faculdade é de jornalismo.

As Figuras 45, 46 e 47 mostram fragmentos que exemplificam essas mudanças citadas anteriormente. Tina desfila sem óculos e com um vestido rosa decotado e colado ao corpo, batom na mesma cor da roupa, com acessórios como brinco e pulseira, conversando ao telefone (Figura 48). Na segunda parte do gibi (Figura 49) há um personagem masculino que fica encantado com a beleza da Tina. E a terceira imagem selecionada (figura 50) mostra Tina de biquíni na praia, tentando chamar a atenção dos homens, “exibindo” a sua beleza.

Figura 48: Trecho da Tirinha Pipa e Zecão: HQ "Soco de amor não dói, publicada na revista Mônica Nº 19' de 1988. Onde vemos a Tina sem os óculos.



Fonte: <https://arquivosturmadamonica.blogspot.com/2015/09/a-evolucao-da-tina-e-sua-turma-parte-1.html>

Figura 49: "Comigo aconteceu de gostar de namorada de um amigo meu", ('Mônica N° 191' - Ed. Abril, 1986 e republicada no 'Almanaque da Magali N° 3' - Ed. Globo, 1990)



Fonte: <https://arquivosturmadamonica.blogspot.com/2015/09/a-evolucao-da-tina-e-sua-turma-parte-1.html>

Figura 50: "Foi assim..." 'Almanaque da Mônica Nº 39' - Ed. Globo, 1993



Fonte: <https://arquivosturmadamonica.blogspot.com/2015/09/a-evolucao-da-tina-e-sua-turma-parte-1.html>

Nos anos 2000, um dos temas mais trabalhados nos quadrinhos de Tina foi a tentativa de trazer a personagem para o século XXI, com muitas referências ao uso da tecnologia na vida dos jovens. Em várias histórias, a personagem aparece interagindo com recursos digitais da época, com diferentes técnicas. Também é necessário comentar que o gênero cômico volta a estar presente em suas narrativas "Já as histórias do começo dos anos 2000 ficaram cômicas demais, e isso se refletiu também no visual dos personagens, parecendo mais caricaturas do que eles eram

antes” (GARCIA, 2018, p.1).

Os quadrinhos da *Turma da Mônica* ganham uma versão diferente no ano de 2008, a turma da *Mônica Jovem*, com os personagens clássicos dos quadrinhos de Mauricio de Sousa, Mônica, Cebolinha, Cascão, Magali, entre outros, na sua versão adolescente. Outra mudança que ocorre é o traço do quadrinho, que tem um estilo mais próximo do mangá. O artigo “Eles Cresceram”: Análise Da Revista Em Quadrinhos Turma Da Mônica Jovem”, escrito por Silmara Alves e Jefferson Veras Nunes, explica algumas dessas transformações:

Em 2008, Mauricio de Sousa inovou o gênero 'quadrinhos' ao recriar sua turma da Mônica, com a iniciativa de atualização de seus personagens infantis para a adolescência. Sem deixar de desenhar a turma da Mônica original, o autor deu início a uma obra repleta de referências, na qual utiliza elementos da primeira turma (configurando o passado das personagens) mesclados a elementos ligados à contemporaneidade (o presente das personagens), a realidade (novas tecnologias, culturas híbridas) e a novos habitus. Ambas são direcionadas a seguimentos comerciais diferentes, mas com o mesmo propósito: “Gibi como material de apoio [à educação] e lazer” (ALVES & NUNES, 2011, p. 2)

Figura 51: Capa da revista: Turma da Mônica Jovem, Terceira Série de 2021



Fonte: <https://www.amazon.com.br/Turma-M%C3%B4nica-Jovem-Terceira-N%C3%BAmero-ebook/dp/B0968M5QH9>

Em 2007, a personagem ganha minisséries, como por exemplo, *Tina* e os *Caçadores de Enigmas*, que durou três edições, lançadas em setembro do mesmo ano. Nessa história, Tina e seus amigos Pipa e Rolo vão ajudar seu professor da faculdade a investigar um suposto caso de OVNIS que ocorreu durante os anos 50. Na figura 52, vemos uma das páginas do quadrinho, onde o professor conta para o

grupo sobre o que havia acontecido com ele quando presenciou um objeto voador não identificado.

Figura 52: Parte do Quadrinho Tina e os Caçadores de Enigmas parte 1



Fonte: Revista Tina e os Caçadores de Enigmas

Essa minissérie trazia uma narrativa diferente para Tina, para além do romance ou da comédia. Em *Caçadores de Enigmas* há uma trama de ação e de aventura, com elementos fantásticos e até mesmo de ficção científica. A minissérie é uma história desenvolvida em três partes, que coloca a personagem em um lugar diferente do habitual, caracterizada como uma garota destemida e curiosa, liderando seus amigos em uma jornada rumo ao desconhecido.

Figura 53: Capa da revista Tina e os caçadores de Enigmas



Fonte: <http://www.guiadosquadrinhos.com/capas/tina-e-os-cacadores-de-enigmas-misterio-cosmico/ti011102>

No ano de 2009, Tina ganhou a sua primeira revista chamada “A turma da Tina”. As ilustrações dos personagens foram totalmente reformuladas, com um traço mais “moderno”, distante daquele estilo típico dos quadrinhos do Mauricio de Sousa. Nessa revista, além dos quadrinhos, também havia entrevistas e dicas da Tina, entre outros tópicos; porém, a revista não durou muito, tendo apenas 30 edições, até outubro de 2011.

Na primeira edição há poucas páginas de quadrinhos. A história mostra Tina junto com seu pai, indo para faculdade, enquanto ela interage com a Pipa e Rolo, falando pelo celular. Essas primeiras cenas mostram os personagens interagindo com

aparelhos tecnológicos, como o GPS³⁹ que tem um destaque grande na terceira página da revista.

Figura 54: Página do quadrinho Revista Tina ed. 0, página 5



Fonte: <https://pt.calameo.com/books/0027228571dba78226b93>

Nessa primeira edição somos apresentados aos personagens como a uma espécie de uma ficha técnica (Figura 55). Tina tem 21 anos e estuda jornalismo. Outras informações sobre sua personalidade são apresentadas pelo ponto de vista de outros personagens, no caso, a Pipa e o Rolo falam sobre ela. A forma como é ilustrada e diagramada essa página lembra uma rede social, como o *Orkut*⁴⁰ ou *Facebook*⁴¹. Só nesta primeira edição da revista percebe-se que o intuito era de

³⁹ GPS: O sistema de posicionamento global, mais conhecido pela sigla GPS (em inglês global positioning system), é um sistema de navegação por satélite que fornece a um aparelho receptor móvel a sua posição, assim como o horário, sob quaisquer condições atmosféricas, a qualquer momento e em qualquer lugar na Terra; desde que o receptor se encontre no campo de visão de três satélites GPS (quatro ou mais para precisão maior).

⁴⁰ Orkut: O Orkut é o site de relacionamentos mais conhecido e que mais cresceu nos últimos anos. Com a intenção de que seus usuários mantenham contato com seus amigos e tenha uma vida social ativa, o Orkut disponibiliza uma série de recursos interessantes para quem quer encontrar os amigos ou até mesmo procurar a sua cara-metade.

⁴¹ O Facebook é uma rede social que permite conversar com amigos e compartilhar mensagens, links, vídeos e fotografias. A ferramenta criada em 2004 pelos americanos Mark Zuckerberg, Dustin Moskovitz, Chris Hufghes e pelo brasileiro Eduardo Saverin também permite que você receba as novidades das páginas comerciais das quais gostar, como veículos de comunicação ou empresas

atualizar visualmente a personagem e trazer elementos tecnológicos para sua história, atraindo novos leitores.

Figura 55: Página do quadrinho Revista Tina ed. 0, página 12



Fonte: <https://pt.calameo.com/books/0027228571dba78226b93>

Em março de 2014, Tina e sua turma passaram por outra transformação, com uma nova revista, que tinha o foco em dois segmentos: quadrinhos e o cotidiano jovem. Era uma revista que tinha entrevistas com famosos, dicas de moda e beleza, interação com os leitores, entre outros tópicos. Era uma produção voltada para o público infantojuvenil, em um formato parecido com o das revistas *Capricho*, *Atrevida*, entre outras, que são produtos voltados para o público feminino adolescente, e que suscitaram bastante apelo nesse período. Em 15 de junho de 2015, a revista da Tina foi encerrada com apenas seis edições.

Figura 56: Capa da revista capricho maio de 2014



Fonte: https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-1043515710-revista-capricho-n-1197-042014-_JM

Figura 57: Capa da revista Tina de março de 2014



Fonte: [https://monica.fandom.com/ptbr/wiki/Revista_Tina_\(Panini\)?file=Tina2serie1panini.jpg](https://monica.fandom.com/ptbr/wiki/Revista_Tina_(Panini)?file=Tina2serie1panini.jpg)

Na capa da primeira edição da revista publicada no dia 31 de abril de 2014, vemos uma nova versão da Tina, na qual, ao centro e sobre ela está escrito: “quadrinhos: planos, amigos e vida nova”; ao lado esquerdo, temos uma manchete sobre roupas de outono-inverno, e há uma fotografia de uma adolescente sobre esse

anúncio da revista. Do outro lado, há uma chamada sobre esmaltes, e, abaixo, dispõe-se uma foto da atriz americana Jennifer Lawrence.⁴²

Figura 58: parte da revista Tina de 2014, página 3



Fonte: <https://www.planetagibi.com.br/2014/04/tina-volta-as-bancas-uma-versao.html>

A revista é composta, em sua maior parte, de quadrinhos com história da Tina, com narrativas sem muita profundidade, mostrando Tina e os seus amigos lidando com o cotidiano jovem da faculdade. Já outros temas que são apresentados na capa da revista, não têm tanto espaço, sendo apenas um complemento. Ao conhecer a primeira edição da revista da Tina, vemos que era um material muito superficial sem profundidade de nenhum tema proposto, nem mesmo o quadrinho da personagem ou outros conteúdos. O que parece é que foi uma tentativa de inserir um novo produto na marca de Mauricio de Sousa.

Uma das últimas versões da personagem ocorreu na *Graphic Novel* da MSP,

⁴² Jennifer Shrader Lawrence é uma atriz norte-americana, vencedora do Oscar de Melhor Atriz, que alcançou o reconhecimento internacional através de suas atuações como a mutante azul Mística na franquia X-Men e a heroína Katniss Everdeen na franquia The Hunger Games

criada pela quadrinista Fefê Torquato, o quadrinho *Tina Respeito*. Essa versão aborda uma perspectiva de Tina iniciando sua carreira no jornalismo, tendo que lidar com situações problemáticas enfrentadas pelas mulheres em uma sociedade machista, como o assédio, por exemplo. É uma história, de uma certa maneira, mais realista da personagem, com uma narrativa destinada ao público adulto, totalmente diferente das histórias que eram focadas para o público infantojuvenil.

Para Maurício de Sousa,

A Tina talvez tenha sido a minha personagem que mais mudou visualmente com o tempo. Nasceu hippie e baiana, com jeitão “bicho-grilo”, e passou por uma remodelada radical no visual. Teve vários namoradinhos, virou jornalista e viveu aventuras das mais malucas ao lado dos amigos Pipa e Rolo. Só uma coisa não se alterou: sua personalidade. Em todas as suas versões, a Tina sempre foi uma jovem mulher determinada, confiante, leal, inventiva e extremamente independente (SOUSA apud TORQUATO, 2019, p.5).

Vale ressaltar que a personagem Tina apareceu em um filme de *live-action*⁴³ da *Turma da Mônica*, na adaptação da *Graphic novel Lições*, de 2015, realizada pelos quadrinistas brasileiros Vitor⁴⁴ e Lu Cafaggi⁴⁵. O filme foi lançado em 2021 e foi concretizado pelo diretor brasileiro Daniel Rezende⁴⁶. Na trama, a Tina foi interpretada

⁴³ *Live-action* Ato real ou em inglês *live-action*, em cinematografia ou videografia, é um termo utilizado para definir os trabalhos que são realizados por atores reais, ao contrário das animações; Este termo é usado para definir não apenas filmes, mas também jogos eletrônicos ou similares, que usam atores e atrizes em vez de imagens animadas.

⁴⁴ O mineiro Vitor Cafaggi criou a webcomic Puny Parker; participou de várias coletâneas de quadrinhos; publicou a série de tiras dominicais Valente no jornal O Globo durante dez anos; lançou, de forma independente, os livros Valente Para Sempre, Duotone e Valente Para Todas. Pela Panini. lançou a série de coletâneas de tiras Valente e produziu, ao lado de sua irmã, Lu Cafaggi, as graphic novels Laços, Lições e Lembranças, as primeiras do selo Graphic MSP apresentando histórias da Turma da Mônica. Laços e Lições foram adaptados para o cinema. A tirinha Valente foi publicada também nos Estados Unidos pela Editora Papercutz; E, mais recentemente, Vitor voltou ao selo Graphic MSP, com Franjinha – Contato. (CCXP)

⁴⁵ Nasceu em 1988, em Belo Horizonte. Começou a publicar quadrinhos em 2010, em seu blog pessoal. No ano seguinte, lançou Mixtape, uma coletânea de minigibis que contam histórias sobre a nossa relação com a música. Em seguida, foi convidada a contar, junto ao irmão, Vitor Cafaggi, uma história original da Turma da Mônica, na Graphic MSP Laços. Em 2015, os irmãos publicaram o livro com a continuação dessa história, que recebeu o nome de Lições

⁴⁶ Montador e diretor, alcançou mais de 2 milhões de espectadores nos cinemas com o filme Turma da Mônica – Laços (2019), primeira adaptação em live-action dos personagens de Mauricio de Sousa, lançado em 2019. O longa conquistou o prêmio de Melhor Longa-Metragem Infantil no Grande Prêmio de Cinema Brasileiro. No streaming, estreou na função de showrunner, criando e dirigindo a série Ninguém tá olhando, lançada na Netflix. A série conquistou o prêmio de Melhor Série de Comédia no 48º Prêmio Emmy Internacional. Daniel Rezende começou a carreira de diretor em 2016, com o longa Bingo – O rei das manhãs. Aclamada por público e crítica, o drama foi escolhido para representar o Brasil no Oscar em 2017, e venceu sete categorias no Grande Prêmio do Cinema Brasileiro, incluindo Melhor filme e direção. Assinou também a direção das séries Fora de controle, para a TV Record; O homem da sua vida, para a HBO; e alguns episódios de O mecanismo, para a Netflix. A experiência

pela atriz Isabelle Drummond, e foi caracterizada como uma personagem *hippie*, fazendo referência à criação da Tina. Há, ainda, a participação do Rolo, interpretado pelo ator brasileiro Gustavo Merighi.

Figura 59: Imagem da Isabelle Drummond e Gustavo Merighi caracterizados como Tina e Rolo no Filme Turma da Mônica Lições de 2021



Fonte: <https://gshow.globo.com/Famosos/noticia/isabelle-drummond-celebra-papel-de-tina-em-turma-da-monica-licoes-desperta-um-sentimento-gostoso-em-mim.ghtml>

Ao conhecer o desenvolvimento da personagem ao longo dos anos, percebemos que Tina é uma representação extremamente mutável. Isso acontece tanto esteticamente, como também nos conteúdos das histórias. Há alguns elementos que se mantêm em suas diversas representações, como seus amigos Rolo e Pipa.

no cinema foi adquirida na edição. Seu primeiro longa-metragem como montador, no aclamado Cidade de Deus (2002), de Fernando Meirelles e Kátia Lund, lhe rendeu o BAFTA de melhor edição e uma indicação ao Oscar na categoria, em 2003. Dali em diante, traçou uma consagrada carreira como montador, assinando a edição dos principais filmes brasileiros dos últimos anos: Diários de motocicleta (2004), de Walter Salles; O ano em que meus pais saíram de férias (2006), de Cao Hamburger; Tropa de elite (2007), de José Padilha; e Tropa de elite 2 – O inimigo agora é outro (2010), também de José Padilha. No exterior, foi um dos montadores de A Árvore da vida (2011), de Terrence Malick, Palma de Ouro no Festival de Cannes; e de Robocop (2014), de José Padilha. Turma da Mônica – Lições (2021), continuação da franquia com produção da Biônica Filmes, é o seu próximo filme. (MANZATO JR, p.1)

4. A PERSONAGEM TINA, ADAPTADA POR FEFÊ TORQUATO: *TINA RESPEITO*

Esse capítulo se propõe a refletir sobre uma das produções mais relevantes da quadrinista brasileira Fefê Torquato, a *graphic novel Tina Respeito*, publicada no ano de 2019, pela editora Panini. Nessa HQ, a artista cria uma narrativa diferente para a personagem Tina, dos quadrinhos de Mauricio de Sousa, mostrando o início de sua carreira no jornalismo e o modo como aprende a lidar com diversos desafios cotidianos, e até mesmo com uma situação de abuso que ela vivência em seu ambiente de trabalho.

Esse quadrinho foi realizado pelo selo *Graphic MSP*, que é um projeto da Mauricio de Sousa Produções, com o intuito de trazer quadrinistas brasileiros para contar narrativas novas para os personagens clássicos, dando sua perspectiva autoral para essas histórias. No artigo “Conheça o projeto *Graphic MSP*, da Mauricio de Sousa Produções que revelou grandes artistas”, escrito por Gabriel Francisco, Herney Gomes, Luciano França, Rodolfo Vilo, Thyago Henrique e Vitória Santos, publicado no site *Culturadoria*, em 15 de julho de 2020, é comentado como esse projeto começou. Em 2010, houve a ideia de trazer 50 quadrinistas para homenagear os trabalhos do Mauricio de Sousa, que, na sequência, resultou em dois livros chamados: *MSP +50 (2010)* e *MSP Novos 50 (2011)*. Com o êxito desses livros, surgiu o selo MSP em 2012, com o quadrinho *Astronauta: Magnetar*, criado por Danilo Beyruth. A partir dessa HQ, já foram produzidas várias *Graphic Novels* com diferentes artistas brasileiros.

Em 2018, a quadrinista Fefê Torquato foi convidada pelo editor do MSP, Sidney Gusman⁴⁷, para participar de um projeto, ficando responsável por criar a primeira HQ do selo protagonizada por uma personagem feminina, a Tina. Essa foi a 24ª edição da editorial *Graphic MSP*. Inicialmente, Gusman a convidou para fazer a

⁴⁷ Sidney Gusman é jornalista especializado em quadrinhos e escreve sobre o tema desde 1990. De 2000 a 2006, recebeu o Troféu HQ Mix de melhor jornalista especializado em quadrinhos do Brasil, e em 2022 foi eleito Profissional do Ano – Endêmico pela CCXP Awards.

Já foi editor executivo da área de quadrinhos da Conrad Editora, sendo responsável por obras cultuadas, como Sandman, Dragon Ball, Cavaleiros do Zodíaco, One Piece etc. De 2003 a 2006 foi editor da revista Wizard, da Panini, e em 2006, lançou o livro Mauricio – Quadrinho a Quadrinho, pela Editora Globo. Desde 2006 é responsável pelo planejamento editorial da Mauricio de Sousa Produções, onde deu vida a projetos como MSP 50, MSP + 50, Graphic MSP e outros. É também editor-chefe do Universo HQ, o principal site sobre quadrinhos do País. (CCXP)

arte do quadrinho, porém, a artista quis também desenvolver a narrativa dessa história. Segundo Gusman, o projeto de transformar a história da Tina em Graphic Novel já estava sendo desenvolvido há três anos. Em uma entrevista que concedeu para o site: *Senta aí*, Fefê conta como ocorreu o convite para a realização do quadrinho.

Como surgiu sua participação em Tina? A escolha e a construção da história foram inteiramente suas?

Fefê Torquato: Em agosto de 2018, o Sidão [editor da Graphic MSP] me telefonou me convidando pra fazer a arte da Tina. Ele conhecia meu trabalho digital e em preto e branco de dois anos antes e foi apenas depois de checar meu Instagram e trabalho atual, em aquarela, que ele viu que eu poderia ser uma boa opção pra fazer a Tina. Ele tinha em mente outra pessoa pra escrever o roteiro, mas me perguntou se eu teria interesse, já que eu não fazia quadrinhos há 2 anos. Eu falei que com certeza queria o roteiro, então ele me pediu pra mandar uns esboços de ideias na semana seguinte. O tema geral já estava estabelecido: seria assédio no trabalho. E em cima desse tema eu criei toda a história, que não se modificou muito desde os esboços iniciais. (TORQUATO, 2019, p.1)

A HQ procura retratar como as mulheres enfrentam diversos problemas vividos na sociedade contemporânea, ligados a práticas sociais que naturalizam as hierarquias de gênero, de classe, de raça. A marginalização e a violência contra essas pessoas é, muitas vezes, aceita como normal, especialmente por grupos conservadores e privilegiados, formados por homens brancos que se beneficiam dessa normalização.

O tema central gira em torno do assédio, algo recorrente dentro do ambiente de trabalho, e que se apresenta tanto de forma moral quanto sexual. Com isso, Fefê Torquato reformula uma personagem dos quadrinhos da *Turma da Mônica*, usando Tina como pretexto para construir uma visão crítica e provocar debates sobre essas questões. No livro *Mulheres e quadrinhos*, organizado por Dani Marino e Laluna Machado (2019), há uma entrevista de Fefê Torquato, na qual ela fala sobre a relevância dessa HQ.

Ela é a primeira protagonista adulta, no mundo real. Tratando de assuntos reais e atuais. Acho significativo que os questionamentos que estamos levantando com o movimento feminista fora e dentro dos quadrinhos, estejam enfim chegando a personagens populares. É mais um alicerce que é levantado rumo à de uma construção de um futuro mais equilibrado. (TORQUATO, 2019, p.172).

A *Graphic Novel* tem 98 páginas, sendo que o formato da versão física possui 27,5cm de altura por 19 cm de largura. A HQ está disponível, como as demais edições

dessa coleção, com capa dura ou capa comum. A introdução da obra foi realizada por Mauricio de Sousa, na qual ele apresenta o quadrinho para a leitora e o leitor, além de contar qual é o objetivo do projeto da MSP, que é incentivar novas narrativas dos personagens clássicos do autor. Durante esse relato, ele comenta que quadrinhos feitos pelo selo da MSP têm como objetivo contar histórias para um público jovem adulto, que é diferente das outras realizações da editora. Nessa introdução, Sousa comenta sobre a perspectiva nova da personagem Tina realizada pela Fefê:

Porque, mesmo encarando uma situação extremamente difícil, a Tina é a Tina. Mérito da Fefê Torquato, que soube explorar as características da personagem e mostrar a sua essência, numa narrativa primorosa. Você encontrará traços da sua força interior, do seu jeito leve de tocar a vida com os amigos e da importância da sua (boa) relação com a família. Tem até gírias “das antigas”!.

E tudo com uma arte maravilhosa. O desenho é solto, faz os personagens parecerem se mover pelas páginas. E olhe com atenção as expressões faciais! As cores, em aquarela, dão uma vontade de apreciar cada quadro, mesmo depois de terminar a leitura. (SOUSA, 2020, p.3)

Outro ponto interessante na versão física é que a partir da página 86 é abordado o processo de criação da obra, que foi nomeado “Tina Respeito Extras”. Nessa parte, mostra-se, por exemplo, a imagem do roteiro da obra e os *storyboard*⁴⁸ do quadrinho. Também há um espaço dedicado para explicar como a artista criou os lugares em que Tina circula durante a narrativa, mostrando desenhos de plantas do apartamento da Tina e do escritório de trabalho dela, que foram a base para desenvolver os cenários, as características dos artefatos e o modo como esses espaços seriam ocupados pelos personagens. Nessas páginas, também é apresentado o *Model Sheet*⁴⁹ de alguns personagens da história. Também há algumas artes que a artista realizou e não foram utilizadas na versão final da obra.

⁴⁸ Um storyboard é um organizador gráfico que planeja uma narrativa ou, por exemplo, um objetivo de escrita. Um software especial pode ser usado para criar bons storyboards, que são uma maneira poderosa de apresentar informações visualmente. A direção linear das células é perfeita para contar histórias, explicar um processo e mostrar a passagem do tempo. Em sua essência, os storyboards são um conjunto de desenhos sequenciais que contam uma história com pontos-chave. Ao dividir uma história em pedaços lineares e pequenos, permite que o autor se concentre em cada célula separadamente, sem distração. Um bom enquadramento ajuda a garantir que a escrita narrativa permaneça consistente e seja representada de uma determinada maneira. E durante o processo de storyboard, você pode demonstrar as ideias que deseja transmitir ao seu público. Saiba mais sobre como você pode usar um storyboard para trabalhar para você. (<https://www.storyboardthat.com/pt/articles/e/o-que-%C3%A9-um-storyboard>)

⁴⁹ Model sheet, ficha modelo, estudo de personagem ou simplesmente um estudo, é um documento usado para ajudar a padronizar a aparência, roupas etc., de modo a enfatizar gestos e atitudes de um personagem animado

Na página 96 do quadrinho, conta-se uma breve história da Tina, que foi nomeada de “A Tina de Maurício de Souza”. É apresentada a origem da personagem no final dos anos 60, relatando-se como ela foi se modificando ao longo dos anos. Para finalizar a obra, é apresentada uma minibiografia da artista. Os agradecimentos da quadrinista vem logo na sequência. Em um primeiro momento, ela dedica a obra a mulheres quadrinistas, que foram inspiração para Fefê. “E, finalmente, a todas as mulheres (cis e trans) que abriram o caminho com muito sangue, suor e lágrimas, sem as quais eu não teria oportunidades que tive. Seguimos persistindo, resistindo e repercutindo! (p. 97)”

4. 1 Construção Da HQ *Tina-Respeito*

O quadrinho, que foi ilustrado e roteirizado por Fernanda Torquato, foi colorido com tinta aquarelada, o que dá uma sensação de delicadeza para a obra, que se contrapõe ao tema denso abordado no livro. Também foi a maneira que a artista, na nossa percepção, encontrou para trazer sensibilidade para a relevância dos assuntos tratados no quadrinho. A paleta de cores escolhida também intensifica a sutileza da ilustração, destacando-se os tons mais claros, como amarelo, rosa e azul, sendo que as cores mais escuras quase não aparecem no quadrinho. Will Eisner comenta a concepção do artista na criação de sua obra:

O escritor e o artista preservam sua soberania porque a história vem do texto e é embelezada pela arte. O ritmo vagaroso desse tipo de narrativa gráfica dá ao leitor mais tempo para observar melhor a arte. O artista pode usar tinta a óleo, aquarela, xilogravura ou fotografia manipulada à vontade. Às vezes a habilidade exigida por essas técnicas é tão grande, que a arte pode sobrepor a história. No mercado editorial, entretanto, isso contribui para criação de um conjunto muito atraente que está de acordo com o conceito tradicional de “livro”. (EISNER, 2005, p.15)

Fefê Torquato é uma artista que domina várias técnicas artísticas, entretanto, para desenvolver essa obra ela optou em criar o quadrinho com tinta aquarela. Em uma entrevista realizada para o site: *Jovem Nerd* chamada: “Tina – Respeito | Fefê Torquato conta os bastidores da criação da HQ”, em 24 de dezembro de 2019, a artista justifica porque escolheu a técnica da aquarela e também comenta sobre a paleta de cores usada no quadrinho.

Em *Tina*, você usou técnicas de aquarela. Como foi criar essa narrativa sequenciada para a HQ? Desde o visual da Tina — que nos seus primeiros esboços tinha cabelo curtinho e depois ganhou cabelos longos — à escolha da paleta.

Foi mais tranquilo do que imaginava no começo. A aquarela é uma técnica que demora bastante quando se trabalha em uma única imagem, mas se

você trabalhar com várias ao mesmo tempo, ela pode ser bastante prática. Também acho que a leveza do material foi um bom contraponto ao peso do tema. E tentei emplacar um cabelinho curto na Tina, mas não rolou! Haha ! (TORQUATO, 2019, p. 1)

Na Figura 60, podemos observar um pouco do ambiente de trabalho de Fefê Torquato, os materiais e as cores utilizadas em parte da arte sendo realizada. Essa imagem foi publicada na *Graphic Novel Tina-Respeito* (2019, p.93). Fefê compartilha seu processo de criação dentro do quadrinho.

Figura 60: Página 93 do quadrinho *Tina Respeito*, processo de criação da artista.



Fonte: Tina Respeito 2019, p.93

Um ponto que podemos relatar sobre a versão física do quadrinho é o modo

como a criação, a geração de alternativas e os estudos cromáticos são apresentados para o leitor e a leitora. Fernanda Torquato descreve como foram algumas etapas desse processo, situando a obra artística como resultado de muito trabalho, como acontece no caso, por exemplo, da concepção da capa. Nas páginas 94 e 95 do quadrinho (Figura 61) são apresentadas algumas versões que a artista ilustrou, em uma pesquisa de imagem que chamasse a atenção, que fosse convidativa, dando uma ideia sobre o tema abordado. A artista afirma que a capa precisa ser impactante e atrativa, mas não pode conter *spoilers* da trama. (TORQUATO, 2019, p.94 e p.95)

Figura 61: Criação da capa do Quadrinho *Tina Respeito*



Fonte: Tina Respeito 2019, p.94 e 95

Em relação à capa do quadrinho escolhida, percebemos, pela fisionomia de Tina e pela expressão corporal, uma postura séria, um posicionamento definido, uma atitude dinâmica, buscando o domínio e controle do ambiente. Ela é mostrada em primeiro plano, retratada com um plano de cinema americano, ou seja, um plano de filme que foca no personagem até a altura do joelho. Esse tipo de enfoque ajuda a compreender as características da protagonista e ter uma noção do espaço, do cenário no qual ela atua. O primeiro detalhe que chama a atenção na capa, e que também conta parte da história, é o gesto da personagem, com o braço direito estendido e a mão aberta como se fizesse o sinal de pare, impedindo que alguém se aproxime dela. Essa mão tem um destaque maior na capa, sendo que o outro braço está junto ao seu corpo, mas sua mão está fechada, intensificando a expressão

corporal de raiva, tentando impor uma atitude de respeito, de limite de proximidade, encarando os leitores/ as leitoras.

Figura 62: Capa do quadrinho *Tina Respeito*



Fonte: Tina Respeito 2019

Ao fundo vemos a redação do jornal em que a Tina trabalha e o local onde a história da personagem tem maior relevância. Não existe muita nitidez nessa parte, mas conseguimos identificar vários computadores e duas cadeiras em uma perspectiva que destaca ainda mais a centralização da protagonista. Em relação à roupa que a personagem está usando, é uma homenagem à primeira representação de Tina que aconteceu em 1968, e que foi o seu visual durante parte da década de 1970, sendo que, provavelmente, esse *look* é o mais lembrado da personagem. Fefê atualizou a caracterização de Tina, e isso já está presente na capa do quadrinho.

Percebe-se que existem três cores centrais nessa capa, que são azul, branco

e vermelho. O azul é utilizado para colorir o fundo, ele está presente para retratar a redação do jornal. O branco também está presente nesse fundo, e na roupa da personagem, porém, onde essa cor tem mais destaque nessa capa é no letramento, já que a palavra respeito está escrita em branco. Já o vermelho também está como detalhe na roupa da Tina e nos seus óculos, mas o destaque está no título do quadrinho, já que a palavra *Tina* está em vermelho, podemos associar a escolha da cor nessa parte para dar força ao título da história e também à personagem.

Percebemos que uma das estratégias de divulgação da editora, está em trazer uma pessoa “famosa” nas redes sociais para comentar sobre o quadrinho. No caso, foi escolhida a *youtuber* e jornalista *Jout Jout*, também conhecida como Julia Tolezano da Veiga Faria, responsável em escrever uma resenha sobre a HQ que está na contracapa da obra. Ela tem uma visibilidade notória em diferentes espaços e seu canal de *YouTube* chamado *Jout Jout Prazer*, por exemplo, tem mais de dois milhões de seguidores.

Não sabemos por que a influenciadora foi escolhida para essa tarefa, mas podemos trazer algumas hipóteses sobre essa opção. Ela ficou conhecida em debater em seu canal do *YouTube* temas relacionados a vivências femininas. Por exemplo, há um vídeo chamado no seu canal “NÃO TIRA O BATOM VERMELHO”, publicado em 26 de fevereiro de 2015, em que reflexiona como as mulheres vivenciam relacionamentos abusivos, e como várias ações agressivas são normalizadas dentro da sociedade. Já no vídeo “Tudo Bem Algumas Pessoas Não Gostarem De Você”, publicado em 1 de fevereiro de 2018, a jornalista analisa como a sociedade impõe determinados modelos de comportamento para as mulheres serem aceitas. Nota-se que há um diálogo entre os temas que ela debate e o olhar crítico proposto pela *graphic novel*.

Jout Jout comenta a história de Tina, ressaltando o medo que mulheres vivenciam no cotidiano.

A história de uma mulher nunca é só a história. É a história acompanhado dos cuidados. Porque não é só medo das ruas que nos preocupa. É também o medo do restaurante, do garçom, é no trabalho, com o seu chefe que te põe medo, é do seu colega de trabalho que você precisa proteger. O medo está aí. A história de uma mulher nunca é só a história. (JOUT, 2019, p.1)

Ao longo da história em quadrinhos de *Tina Respeito*, há vários detalhes

interessantes que suscitam intertextualidade⁵⁰. Vemos, em meio aos desenhos, muitas referências ao universo da *Turma da Mônica*, de Maurício de Sousa, como por exemplo, o coelho de pelúcia Sansão que aparece na estante da casa da protagonista; o chaveiro que Tina carrega em sua chave que é uma pelúcia da Mônica (Figura 63); ou papel de parede no celular da mãe, que é uma reprodução da personagem da década de 1970. Fefê também faz referência ao seu próprio trabalho, quando ela coloca, na contracapa, uma ilustração da *Gata Garota*. Nesse ponto, podemos citar Daniel Muller no livro *Trecos, Troços e Coisas*, de 2013, no qual o autor analisa como os objetos atuam como representações daquilo que somos, sentimos ou integramos. Ou seja, podemos interpretar que trazer essas referências para o quadrinho faz com que localizemos essa personagem dentro desse universo já estabelecido, criando diálogos com outras histórias, outros personagens, e com a própria desenhista.

Figura 63: detalhe da página 25, onde vemos um chaveiro com formato da personagem Mônica



Fonte: Tina Respeito 2019, p.25

De maneira geral, é um quadrinho rico em detalhes que tornam as ilustrações complexas, com referências da cultura *pop* que nos remetem a outros tempos e espaços, evocam a história e as transformações da protagonista. Os desenhos são

⁵⁰ A intertextualidade é um recurso realizado entre textos, ou seja, é a influência e relação que um estabelece sobre o outro. Assim, determina o fenômeno relacionado ao processo de produção de textos que faz referência (explícita ou implícita) aos elementos existentes em outro texto, seja a nível de conteúdo, forma ou de ambos: forma e conteúdo.

Grosso modo, a intertextualidade é o diálogo entre textos, de forma que essa relação pode ser estabelecida entre as produções textuais que apresentem diversas linguagens (visual, auditiva, escrita), sendo expressa nas artes (literatura, pintura, escultura, música, dança, cinema), propagandas publicitárias, programas televisivos, provérbios, charges, dentre outros. (DIANA, p.1)

muito bem elaborados e criam efeitos de dinamismo e realismo no desenvolvimento da narrativa, por exemplo, quando vemos a personagem se locomovendo pela cidade, compartilhando suas experiências urbanas. A trajetória de Tina é marcada por atividades cotidianas, tanto do trabalho quanto do lar. São instantes que parecem banais, como o ato de cozinhar, que fazem com que o leitor se conecte com a jornada dela.

A partir desses pontos apresentados, relacionados à construção dessa *Graphic Novel*, analisaremos as estratégias e opções gráficas dessa obra para representar o mundo que vivemos. Estudaremos como são construídas as representações de gênero nesse quadrinho, de modo relacional. Também é importante pensar a representação da cultura material, da tecnologia e dos usos dos artefatos como um recurso para o desenvolvimento da narrativa.

Figura 64: *Tina Respeito*, página 68



Fonte: Tina Respeito 2019, p.68

4.1.2 Personagens e cenários no quadrinho *Tina Respeito*

Para entendermos como a HQ aborda os problemas que as mulheres enfrentam dentro da sociedade, podemos citar uma fala da personagem principal. Na Figura 65, vemos a imagem da Tina centralizada, enquanto ela relembra algumas interações que ela teve com outras mulheres dentro da história.

O mundo olha você e te define de acordo com o que ele enxerga, você é mulher, você é negra, você é lésbica, você é trans. Cada um pondo você um passo atrás da linha de partida, não importa o quanto você se esforce, já está definido o que você é capaz ou não de fazer, e você não tem o direito de

errar, porque, mesmo depois de anos acertando o primeiro erro, volta ao início e tem que começar tudo de novo (TORQUATO, 2019, p.64).

Figura 65: Detalhe da Página 64 do Quadrinho *Tina Respeito*



Fonte: Tina Respeito ,2019, p.64

O intuito desta pesquisa é compreender como a Fernanda Torquato trabalhou com a representação da sociedade contemporânea dentro dessa HQ e, para isso, analisa-se como foram construídos os personagens em *Tina Respeito*. A representação dos personagens é atravessada por valores sociais e visões acerca do mundo em que vivemos, por isso é interessante compreender os tipos de feminilidades e de masculinidades presentes nesse quadrinho.

Alguns signos que são lidos como representações femininas e masculinas acabam por construir ou reforçar determinados estereótipos, marginalizando quem foge dessa regra preestabelecida, quem está fora desse padrão, como se não existisse na sociedade. De acordo com Stuart Hall (2016, p.18) “[A] linguagem é um dos ‘meios’ através do qual pensamentos, ideias e sentimentos são representados numa cultura”.

A personagem Tina teve várias representações ao longo de 50 anos, que foram sendo modificadas, de acordo com as mudanças sociais que ocorreram nesse período. Entretanto, existem alguns elementos que se mantiveram como parte de sua caracterização, como o fato de ser uma jovem mulher, que está na faculdade cursando

jornalismo, ressaltando sua personalidade de líder curiosa e esperta, que normalmente se sobressai em seu grupo de amigas e amigos.

Outros elementos intrínsecos à sua representação estão relacionados a suas características físicas: ela é uma mulher branca, magra, de cabelos castanhos, normalmente compridos e lisos. Algumas vezes, é retratada de modo hipersexualizado, sendo mostrada como uma mulher “desejável”. De uma maneira geral, ela é considerada uma mulher bonita, dentro de um padrão de beleza da sociedade ocidental. Também é necessário comentar que a moda faz parte da sua caracterização, já que ao longo das suas histórias ela vestia-se de acordo com o estilo de cada época.

Como parte de sua pesquisa visual, Torquato recria essa personagem, adotando e adaptando algumas características citadas acima. Na Figura 65 podemos ver o *Model Sheet* do quadrinho, onde foi ilustrada a construção da personagem, os estudos de gestos e expressões que comporiam a atuação de Tina, de modo coerente com uma nova narrativa. Houve algumas mudanças na versão final, como no comprimento do cabelo.

Figura 66: Model Sheet da Tina

Fonte: *Tina Respeito*, 2019, p.87

Os cenários e objetos de cena (o apartamento que ela mora, os espaços que ela frequenta) além dos adereços e das vestimentas nos levam a perceber que Tina representa ser uma mulher jovem de classe média. Ela parece não ter nenhuma dificuldade relacionada com dinheiro, mas também não é retratada como uma personagem rica. Ela utiliza transporte público, não mora em um lugar luxuoso, e aparece consumindo comida industrializada barata como miojo.

Ela é apresentada como uma jovem mulher cis de 22 anos que recentemente terminou sua graduação, e está iniciando sua carreira como jornalista. Sabemos que ela tem pouca experiência na área, já que nos é apresentado na contracapa do

quadrinho o currículo da jovem, e lá vemos que ela já havia trabalhado como estagiária, sendo essa experiência abordada no quadrinho como algo novo em sua vida. Em muitos momentos, somos informados que o grande sonho da personagem é de ser uma jornalista, e que trabalhar naquele lugar era uma grande realização.

Figura 67: Contracapa do Quadrinho *Tina Respeito*



Fonte: Tina respeito, 2019

Além de iniciar sua carreira, outro elemento que é novo na vida da protagonista é o fato de morar sozinha pela primeira vez, e isso é algo recente dentro da narrativa. Ela comenta que o lugar que ela morava antes era um ambiente tranquilo, totalmente diferente do atual; esse movimento pode comparado à mudança de uma cidade pequena para uma grande. Então podemos interpretar que esse é um momento em que a personagem tem que aprender a lidar com diferentes tipos de responsabilidades, sendo um período de amadurecimento, como se até aquele momento Tina vivesse numa bolha, blindada dos problemas do mundo.

Para se tornar uma grande jornalista ela teria que se destacar naquele ambiente. Tina é apresentada como uma pessoa determinada, porém, com uma certa insegurança em relação à competência em exercer seu trabalho. Outra característica dela está na admiração que nutre por outros jornalistas, considerando um grande

privilégio estar naquele lugar com aqueles profissionais que são suas referências na área. Em alguns momentos parece ser uma mulher ingênua.

Tina, dentro dessa história, é a personagem feminina que tem mais privilégios. Como já relatado, ela é representada como uma mulher jovem, branca, de classe média, além disso, também podemos afirmar que é retratada como uma mulher com um padrão de beleza aceitável na sociedade contemporânea. Entretanto, há outras representações femininas diferentes apresentadas no quadrinho. Tina tem uma rede de apoio formada pela figura de sua mãe e das suas colegas de trabalho, que a aconselham e a acolhem. Nas páginas 66 e 67, vemos sua mãe comentando sobre as possibilidades que a garota tem, já que possui privilégios perante outras mulheres. De uma maneira geral, é uma mulher que tem a chance de se arriscar.

Em relação à jornada de amadurecimento da personagem, interpretamos que ela chega nesse novo ambiente, com concepções idealizadas sobre a sua profissão e, em alguns aspectos, também sobre o mundo a que ela pertence. Ao longo da história, a personagem vai se desconstruindo a partir de vivências que compartilha. Tina aprende mais sobre o mundo em que ela vive a partir das convivências que ela tem ao longo do quadrinho, com pessoas diversas com experiências distintas. A personagem também passa por um trauma que a fez questionar a vida e a organização da sociedade a que pertence. Entretanto, esse processo de amadurecimento não está associado apenas ao assédio, mas à forma que ela aprendeu a lidar com esse problema.

Outras personagens femininas se destacam na história, como Kátia, que é uma mulher jovem, negra e lésbica que trabalha com a Tina. Ela cria um laço de amizade com a protagonista, trazendo as suas vivências para a construção dessa narrativa. Em um dos momentos que as duas dialogam sobre os problemas que Kátia enfrentou e enfrenta, ela cita uma situação de assédio pela qual passou, e como isso marcou a sua vida de maneira tão intensa que a deixou traumatizada (figura 67).

Figura 68: Páginas 38 e 39 do Quadrinho *Tina Respeito*



Fonte: Tina respeito, 2019, p.38 e 39

Kátia tem uma vida diferente da protagonista, pois o espaço que ela ocupa no trabalho é tratado como uma conquista que faz com que sua mãe tenha orgulho o fato dela conseguir ser uma jornalista. O racismo estrutural⁵¹ de nossa sociedade fica

⁵¹ De maneira ainda mais branda e por muito tempo imperceptível, essa forma de racismo tende a ser ainda mais perigosa por ser de difícil percepção. Trata-se de um conjunto de práticas, hábitos, situações e falas embutido em nossos costumes e que promove, direta ou indiretamente, a segregação ou o preconceito racial. Podemos tomar como exemplos duas situações:

1. O acesso de negros e indígenas a locais que foram, por muito tempo, espaços exclusivos da elite, como universidades. O número de negros que tinham acesso aos cursos superiores de

implícito no fato de que uma jovem negra ocupar aquele espaço seria algo quase impossível para a realidade dela. Katia mora com a sua família, que é um grupo de mulheres negras, dividindo o quarto com a sua irmã, sugerido como um espaço pequeno.

Outro ponto que podemos comentar sobre essa personagem é do fato dela ser uma mulher lésbica que sofre preconceitos, inclusive por parte de seu chefe, que a inferioriza. Na figura 69, podemos ver como Torquato aborda uma atitude homofóbica do chefe, e, como essa ação não teve nenhuma consequência, ela mesma não o enfrenta, já que aquele tipo de atitude dentro daquele ambiente é naturalizado.

Medicina no Brasil antes das leis de cotas era ínfimo, ao passo que a população negra estava relacionada, em sua maioria, à falta de acesso à escolaridade, à pobreza e à exclusão social.

2. Falas e hábitos pejorativos incorporados ao nosso cotidiano tendem a reforçar essa forma de racismo, visto que promovem a exclusão e o preconceito mesmo que indiretamente. Essa forma de racismo manifesta-se quando usamos expressões racistas, mesmo que por desconhecimento de sua origem, como a palavra “denegrir”. Também acontece quando fazemos piadas que associam negros e indígenas a situações vexatórias, degradantes ou criminosas ou quando desconfiamos da índole de alguém por sua cor de pele. Outra forma de racismo estrutural muito praticado, mesmo sem intenção ofensiva, é a adoção de eufemismos para se referir a negros ou pretos, como as palavras “moreno” e “pessoa de cor”. Essa atitude evidencia um desconforto das pessoas, em geral, ao utilizar as palavras “negro” ou “preto” pelo estigma social que a população negra recebeu ao longo dos anos. Porém, ser negro ou preto não é motivo de vergonha, pelo contrário, deve ser encarado como motivo de orgulho, o que derruba a necessidade de se “suavizar” as denominações étnicas com eufemismos.” (PORFÍRIO, 2012. p.1)

Figura 69: Página 68 do Quadrinho *Tina Respeito*



Fonte: *Tina Respeito*, 2019, p.68

Em uma entrevista, que Fefê Torquato realizou para o site *Jovem nerd* em 2019, ela foi questionada sobre como essa personagem impactaria no universo da *Turma da Mônica*, já que a Katia “destoa” dos personagens do Mauricio de Sousa.

Tem uma personagem que é negra e lésbica. Você teve algum receio de fazer isso numa obra da *Turma da Mônica*?

Sim e não. Sim, porque a gente vê a dificuldade em uma série popular voltada pro público infanto-juvenil em falar abertamente sobre sexualidade, por conta da grande repercussão negativa que isso tende a ter, em geral por pessoas

ignorantes que confundem sexualidade com sexo. Talvez esses mesmos indivíduos devessem se informar mais juntos às crianças. E não, porque é um absurdo a existência de alguém, ainda por cima fictício, ser encarado como uma polêmica (TORQUATO, 2019, p.1)

Outra representação feminina relevante dentro dessa narrativa, e que foge do convencional quando pensamos em representações de pessoas em lugares de liderança, é Márcia Lamar. Torquato problematiza a questão racial e geracional, pois essa personagem é uma mulher negra, de meia idade. Ela também tem um papel de chefia dentro daquele ambiente, e trata seus colegas de maneira profissional, questionando atitudes errôneas e desrespeitosas no dia a dia do trabalho. Bell Hooks, no artigo “Mulheres negras: moldando a teoria feminista” (“Black women: shaping feminist theory”) discute o cotidiano do trabalho e o fato de que as mulheres negras, na sua maioria, não ocupam espaços de poder, graças ao sistema racista e machista em que a sociedade foi moldada.

Como grupo, as mulheres negras estão em uma posição incomum nesta sociedade, pois não só estamos coletivamente na parte inferior da escada do trabalho, mas nossa condição social geral é inferior à de qualquer outro grupo. Ocupando essa posição, suportamos o fardo da opressão machista, racista e classista (HOOKS, 2015, p. 15)

A primeira cena em que Márcia aparece é quando ela está defendendo os novos jornalistas de uma atitude abusiva que outro profissional tem (Figura 69). Nessa ilustração, a vemos com uma expressão brava, inconformada com as falas do homem, como se estivesse se impondo naquele espaço e mostrando indignação sobre aquela atitude. Márcia está usando uma blusa vermelha, que parece ressaltar sua importante presença profissional e transmite a sensação de força para a personagem. O personagem masculino reage com desconforto por essa ação.

Figura 70: Detalhe da página 21 do Quadrinho *Tina Respeito*



Figura: Tina respeito, 2019, p.21

Quando pensamos em representações de pessoas bem-sucedidas na sociedade, geralmente observa-se uma associação com homens, brancos, de meia idade, que ocupam cargos de gerência. O primeiro personagem com quem Tina interage é o jornalista Luís Mariano, que é seu chefe, e por quem ela tem grande admiração. Ele a trata de maneira profissional e lhe apresenta o ambiente do jornalismo, sendo uma espécie de um guia para garota. Na Figura 71 podemos ver uma cena em que o colega está elogiando o trabalho de Tina.

Figura 71: Página 54 do Quadrinho *Tina Respeito*



Fonte: *Tina respeito*, 2019, p. 54

O segundo personagem com essas características citadas anteriormente, relacionado à representação de quem ocupa espaços de liderança, é o do jornalista Joel, apresentado como um chefe autoritário que lida de maneira mais agressiva com os seus colegas. Ele se comporta de maneira abusiva, posicionando-se como um chefe que está acima dos seus subordinados, de acordo com os relatos de outros personagens. Essa caracterização remete ao modo como algumas atitudes são

normalizadas quando pensamos em representação de chefes homens, como uma figura rígida que impõe sua vontade, de maneira agressiva. Muitas vezes, essa forma de agir é tida como um sinal de competência, ou até mesmo de um comportamento que se deve ter para alcançar sucesso em uma sociedade capitalista e em uma lógica neoliberal. Uma das características de Joel é que ele assedia moralmente seus funcionários abertamente, e essas ações são comentadas por outros personagens, ou seja, existe uma consciência de que ele age de maneira errada, porém, não há consequências. A única pessoa que questiona suas ações hierarquicamente está na mesma posição dele.

Visualmente a aparência dele se encaixa como o que costuma ser caracterizado como um homem sem muitos atrativos, que está fora do padrão de beleza masculino, quando pensamos em representações de homens de meia idade que são considerados bonitos. Essa concepção auxilia na compreensão de como é esse personagem e parece reiterar sua postura conservadora e autoritária. Will Eisner escreveu sobre a concepção visual na criação de personagens em quadrinhos, como um facilitador de quem é aquela figura retratada.

Nos quadrinhos, os estereótipos são desenhados a partir de características físicas comumente aceitas e associadas a uma ocupação. Eles se tornam ícones e são usados como parte da linguagem na narrativa gráfica. (EISNER.2005 p.22)

A última representação masculina que se encaixa na descrição, realizada antes, seria a de Jairo Filgueira, que é o personagem central que conduz o momento crucial da trama, já que ele é o homem responsável em assediar sexualmente Tina, de maneira explícita. Diferente do personagem Joel, que é apresentado por sua maneira agressiva, Jairo já é colocado como um chefe “ideal”, até a maneira como o personagem é ilustrado leva-nos a imaginar que se trata de um homem gentil. Acredita-se que isso acontece como se aquela figura não fosse capaz de utilizar seu poder para assediar seus funcionários, ou seja, Fefê não o cria como uma imagem de predador, que seria a percepção que teríamos de um “vilão” em uma história em quadrinho.

Além disso, a maneira como ele é introduzido na história está ligada à expectativa que a protagonista tem sobre sua excelência como profissional. Na Figura 72, ela aparece relatando a devoção pelo trabalho do jornalista, como se ele fosse uma ótima referência para Tina para seguir nessa área. Mas, outros personagens o descrevem como mulherengo ou alertam que ele é uma pessoa boa desde que você

aceite o que ele te propor. Então, dentro daquele ambiente que ele atuava, já eram conhecidas as suas ações como assediador, porém, isso era normalizado, já que ele ocupava um cargo de liderança e era um profissional respeitado na sua área.

Figura 72: Parte da página 32, onde vemos os personagens descrevendo as ações do Jairo



Fonte: *Tina Respeito*, 2019, p.32

No momento em que Jairo convidou Tina para conversar em sua sala sobre um trabalho que ela havia executado, a protagonista acreditava que teria uma relação profissional e adquiriria muita experiência para sua carreira. Porém, é nessa cena que ele a assedia, ameaçando o futuro dela. Essa ação é construída entre as páginas 56 e 59 (Figuras 73 e 74), quando ele começa elogiando o trabalho dela e, na sequência, aproxima-se cada vez mais, e vai descrevendo a sua aparência, até o momento em que o assédio acontece. Na cena, vemos ele se aproximando dela, a cada quadro, até o momento que a deixa sem saída, dando uma sensação claustrofóbica. Se analisarmos o modo que ele assedia a Tina, e como uma outra personagem descreve

de maneira breve o que havia ocorrido com ela, podemos pensar no *modus operandi* desse personagem que assedia suas vítimas, intimidando-as com o destino da carreira. Ou seja, ele utiliza de seu cargo e sua influência no campo do jornalismo para executar o crime.

Nesse ponto, podemos trazer uma reflexão de Cinzia Arruzza, Thithi Battacharya e Nancy Fraser, presente no livro *Feminismo para os 99 % um manifesto*. As autoras colocam em pauta as práticas culturais que mostram como o machismo enraizado na sociedade capitalista permite que ações de violência contra a mulher sejam algo normalizado. Como acontece na representação do assédio nessa história em quadrinhos.

Muitas vezes também são instrumentais a agressão e o assédio sexuais nos ambientes de trabalho, escolas ou clínicas. Nesses casos os prestadores são chefes, supervisores, professores e orientadores, policiais e agentes policiais, médicos e psiquiatras, locatários e oficiais do Exército- todos com poder institucional sobre aquelas como suas presas. Elas *podem* requisitar serviços sexuais, então alguns deles fazem isso. Aqui, a raiz é a vulnerabilidade econômica, profissional, política e racial das mulheres: nossa dependência do contracheque, da referência, da disposição do empregador ou do supervisor em não fazer perguntas sobre nossa situação migratória. O que permite essa violência é um sistema hierárquico de poder que funde gênero, raça e classe. O que resulta disso é o reforço e a normatização desse sistema.(ARRUZZA, BHATTACHARYA & FRASER, 2019, p.59)

Figura 73: Parte da página 58 do Quadrinho *Tina Respeito*

Fonte: Tina Respeito, 2019, p. 58

Figura 74: Página 59 do Quadrinho *Tina Respeito*



Fonte: Tina Respeito, 2019, p.59

Outro personagem masculino é Rolo, amigo de Tina que, diferente dos personagens citados antes, é um homem jovem que deve ter a mesma idade de Tina, trabalha como professor e, assim como ela, está iniciando sua carreira. Sua atuação na área aparece nas páginas 48 e 49, onde vemos o modo Rolo foi adaptado para essa nova versão. Sua participação na história é breve, porém ajuda a compreender quais são as pessoas com quem Tina se relaciona.

Pipa é outra personagem que também foi atualizada nesta adaptação.

Seguindo as características dos seus colegas relacionadas à idade e ao trabalho, ela é publicitária, e sua relação com o trabalho é explorada na HQ. Ela sempre foi retratada fisicamente como uma mulher gorda, e em outras versões da personagem, essa diferença estética era pauta, sugerindo-se que Tina era o modelo ideal a se seguir, enquanto Pipa era considerada “desleixada”, fora dos padrões de beleza. Nessa HQ, especificamente, não há preocupação em defender modelos ou padrões de corpo, estabelecer comparações. Pipa parece bem consigo mesma, como mais um entre tantos outros tipos de corpos e de possibilidades de beleza.

Também há representações de personagens masculinos que permeiam a história, que apontam essa sociedade machista onde as mulheres correm perigo, como nas páginas 22 e 23, em que Tina aparece voltando para sua casa e sendo incomodada por um grupo de homens em um carro; na página seguinte, há uma cena em que ela está desconfortável, sendo perseguida por um homem que está atrás dela (Figura 75). O quadrinho trabalha bem com essa sensação de medo, angústia e ansiedade que as mulheres sentem no cotidiano das cidades. Fefê desenvolve essas cenas sem falas, apenas com desenhos, como se aquela situação não precisasse ser explicada, já que é algo recorrente. Os gestos e as expressões corporais traduzem a experiência ruim e a aflição provocada.

Figura 75: página 24 do Quadrinho *Tina Respeito*

Fonte: Tina Respeito, 2019, p.24

Outra situação desagradável aparece na cena em que Tina e Pipa são assediadas moralmente pelo garçom (TORQUATO, 2019, p.45), quando ele as interroga sobre os pedidos das mulheres, reforçando o estereótipo de como elas deveriam se portar. Essa ação é questionada pela própria Pipa, porém, não existe um aprendizado para esse personagem, sendo apenas apontada como uma situação de desconforto (Figura 76).

Figura 76: Página 45 do Quadrinho Tina Respeito



Fonte: Tina Respeito, 2019, p.45

Uma outra personagem que tem um papel fundamental na trama é a mãe de Tina, apresentada, inicialmente, através de mensagens que a protagonista recebia no celular. Porém, ela aparece em um momento crucial da história, para aconselhar a filha. Não se apresenta o nome dessa mulher, então a chamaremos de “mãe da Tina”. Ela é descrita como uma mulher que vivenciou o movimento *hippie*, sendo que ela mesma se define como uma, alguém que lutou e continua lutando pelos direitos de outras mulheres. Visualmente, Fefê Torquato idealizou essa personagem seguindo essas características, que aparecem nas suas roupas, no jeito como ela fala e nos objetos que compõem o local onde ela vive.

Figura 77: Página 66 do Quadrinho *Tina Respeito*



Fonte: *Tina Respeito*, 2019, p.66

Na Figura 77, podemos observar alguns elementos que ajudam a caracterizar o estilo de vida e a personalidade da mãe de Tina. Nota-se o gosto pelas plantas em vasos, pelas folhagens presentes também na estampa da calça e na capa da almofada. Os verdes e os marrons reiteram o desejo de contato com a terra e a natureza. A preferência pelo mobiliário retrô, a vitrola e o disco de vinil criam um clima nostálgico e, ao mesmo tempo, de reaproveitamento dos materiais. O *poster* da capa do álbum *Dark Side of the Moon* (1973), da banda Pink Floyd acrescenta um toque de estilo pop, uma preferência pelo rock progressivo, rock psicodélico.

Dentro das histórias tradicionais de Tina, raramente a mãe dela tinha algum destaque, não existindo uma imagem que definisse essa personagem. Entre os familiares que apareciam, estavam seus irmãos e sua avó Vovoca, que era descrita como uma mulher progressista que acompanhava as tendências da época, como por exemplo, sua admiração pelo movimento *hippie*. Em algumas histórias, era representada como conselheira da neta. Sendo assim, a mãe de Tina criada por Fefê Torquato parece estabelecer um diálogo com o papel que Vovoca exercia. Além disso, também é possível observar nas características da mãe de Tina uma proximidade com a protagonista de Maurício de Sousa que, no início, foi desenvolvida como uma garota *hippie* da década de 1970. A desenhista parece ter se inspirado no modo com aquela menina teria envelhecido e se tornado essa mãe. Até o modo como ela foi desenhada e o seu visual lembram o retrato de Tina daquela época. Inclusive há um momento na história em que a mãe da Tina utiliza uma gíria típica da personagem histórica: “*Qual é o Grilo?*”.

A partir desses pontos abordados sobre essas representações, podemos analisar que adotamos diferentes tipos de signos para transmitir uma mensagem de quem somos, para sermos inseridos/aceitos na sociedade em que vivemos, demonstrando os valores que adotamos. Isso se manifesta nas roupas que usamos, no modo como as usamos, na forma como nos comportamos, nos lugares que frequentamos, nos grupos de pessoas com os quais convivemos, entre outros aspectos.

Martine Joly, seu livro *Introdução à Análise da Imagem*, comenta sobre o modo como os signos funcionam e conseguem transmitir mensagens.

Um signo possui uma materialidade da qual no apercebemos com um ou vários dos nossos sentidos. Podemos vê-lo (um objeto, uma cor, um gesto), ouvi-lo (linguagem articulada, grito, música, ruído), cheirá-lo (diversos odores: perfume, fumo), tocá-lo ou ainda saboreá-lo. (JOLY, 1993, p.35)

Torquato idealizou esses personagens, criando diferentes tipos de signos para entendermos quem são essas pessoas e quais lugares eles ocupam dentro da sociedade.

4.2 As Representações De Tecnologia No Quadrinho *Tina Respeito*

Entendemos a tecnologia como construção social que envolve não apenas os artefatos técnicos, mas também os usos, as relações de trabalho, as mediações

culturais que envolvem pessoas e coisas. De acordo com Andrew Feenberg (2013), a tecnologia possibilita diferentes estilos de vida, dependendo das possibilidades de acesso e dos projetos sociais e econômicos que as envolvem.

O quadrinho *Tina Respeito* propõe um olhar sobre a sociedade contemporânea, constituído não apenas pelos signos icônicos (personagens, objetos), mas pelos arranjos plásticos e pela expressão verbal (JOLY, 1992). Interessa-nos pensar sobre as representações dos artefatos técnicos, pois informam sobre os usos e as práticas de apropriação desses objetos para ressignificar o cotidiano e o modo de vida. Há vários exemplos de cenas em que as tecnologias são exploradas de modo expressivo dentro da narrativa, como as diversas maneiras de se locomover, os vários tipos de transporte necessários para se deslocar entre a casa, o trabalho, o lazer, construindo diferentes relações com as pessoas e a cidade. O modo como os ambientes são decorados, as escolhas de objetos e a maneira como são utilizados, como são ressignificados pelos personagens. Um outro exemplo que podemos citar é o papel fundamental que o *smartphone* tem dentro do quadrinho, pois em diversas cenas, a forma que a protagonista interage com a técnica faz desta quase uma parte da vida da garota.

O mundo com o qual Tina se relaciona é mostrado pelo modo como ela se conecta, sua personalidade e seus comportamentos estão imbricados na maneira como ela utiliza esses mecanismos técnicos. Por exemplo, existem personagens que não aparecem na trama, porém sabemos que têm algum tipo de relação com a protagonista via mensagens. Conhecemos como ela interage com a sua família, lendo algumas mensagens dessas pessoas, que são recebidas/mostradas no *smartphone* da garota. Vale mencionar que alguns desses personagens fazem parte do quadrinho clássico de Tina como seu irmão Toneco, que aparece quase como uma homenagem ao universo de Tina.

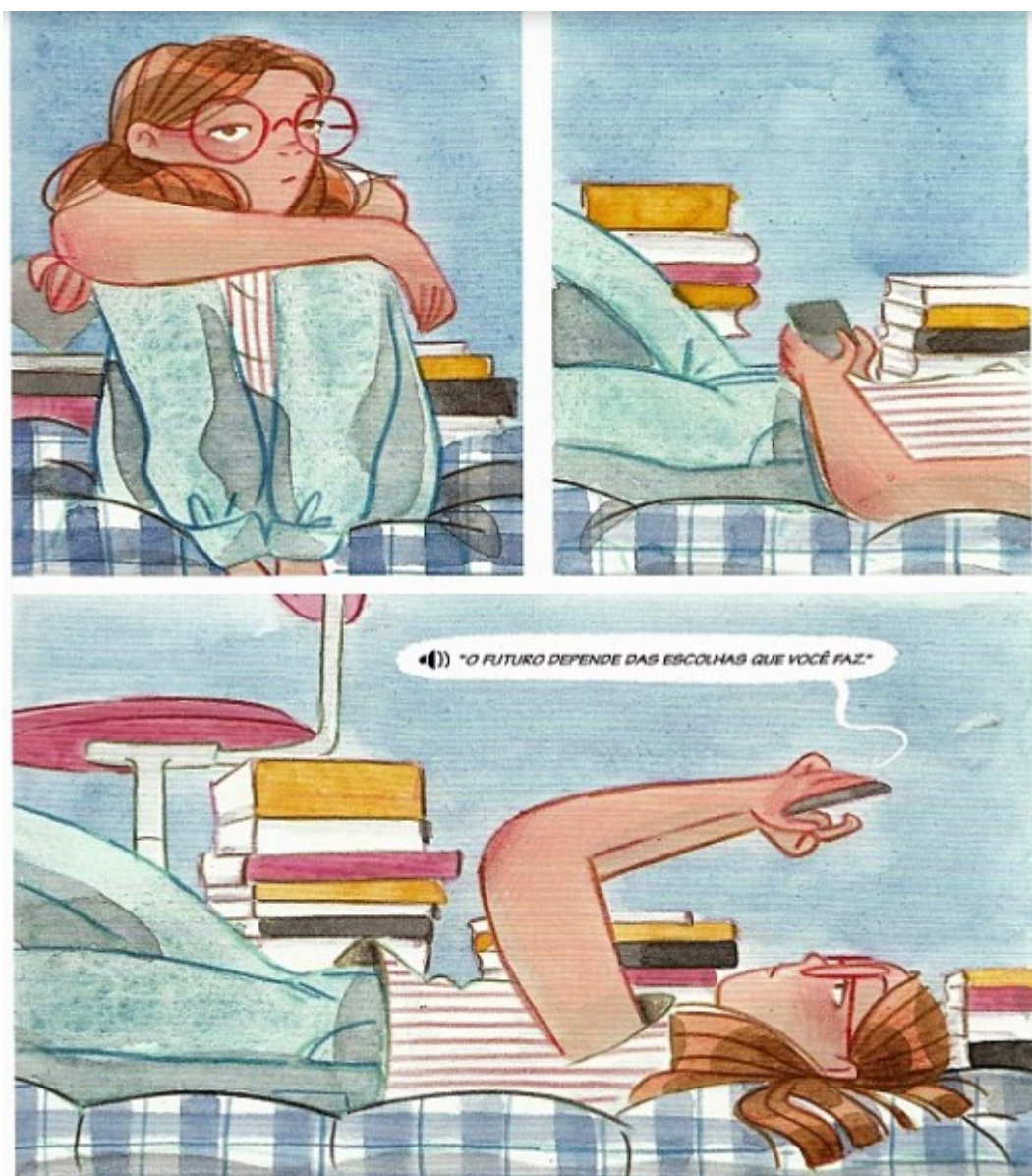
O celular aparece em quase todas as cenas com a protagonista, fazendo parte da comunicação dela, como se ele fosse parte dela. Daniel Miller (2013) explica a importância de se refletir sobre como nos relacionamos com os objetos, e como seu uso nos define, estando ligados ao modo como nos constituímos como sujeitos, ao modo como materializamos nossas subjetividades. No caso de Tina, o uso daquele *smartphone* afirma quem ela é, situando-a no mundo em que ela vive, tanto em sua profissão, como em sua vida pessoal, construindo redes de afetos e de comunicação. Entender a cultura material é entender como a sociedade se organiza, como as

pessoas imaginam e dão sentido às suas vidas. As coisas e a maneira como são consumidas, usadas, descartadas, reapropriadas nos ajudam a pensar as práticas sociais, os valores morais e as disputas de poder que estão em jogo.

Tina é retratada como uma jovem com acesso à tecnologia de ponta, usando internet no celular, no computador, em todos os locais em que transita. Seu uso não é passivo, isto é, ela não apenas faz um uso programado, mas um uso criativo.

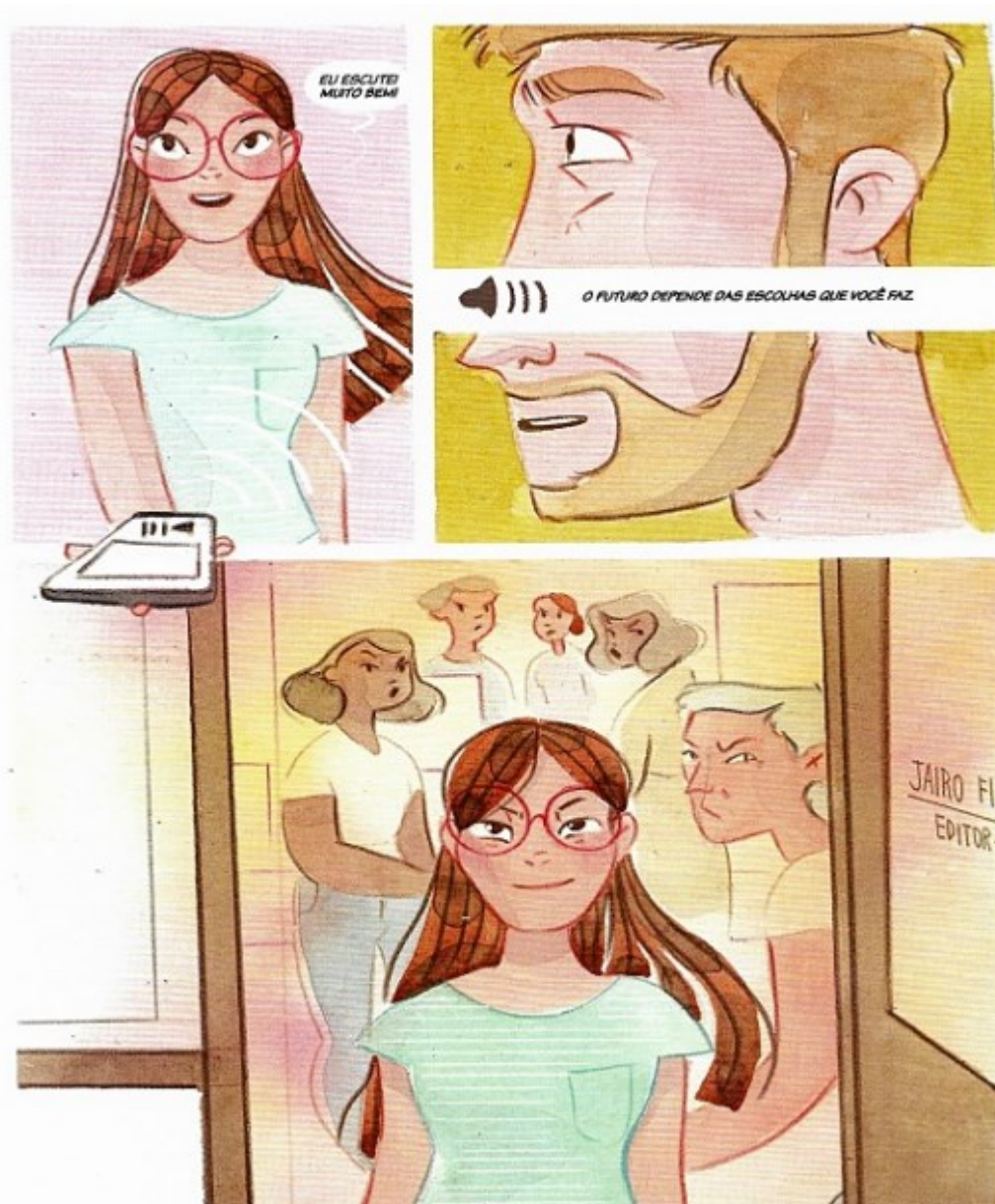
Na página 11, no início do quadrinho, vemos a garota recebendo uma mensagem sonora no celular: “O futuro depende das escolhas que você faz”. Essa frase permeia a jornada da protagonista ao longo da história: ela inicia a história, e é essa mesma frase que questiona como a personagem vai tomar as suas decisões. O uso do *smartphone* aparece também quando a história se encerra quando vemos a protagonista com o mecanismo. Essa frase repete-se na história, novamente com o celular.

Figura 78: Página 11 do Quadrinho Tina Respeito



Fonte: *Tina Respeito*, 2019, p.11

Figura 79: Parte página 78 do quadrinho *Tina Respeito*



Fonte: *Tina Respeito*, 2019, p.78

Outro modo como a tecnologia está representada na história, é na maneira pela qual a personagem principal utiliza o mecanismo da internet para denunciar o que aconteceu com ela e outras mulheres. Tina se torna autora da sua própria narrativa, divulgando de maneira independente sua história, já que esse mecanismo dá a possibilidade de se tornar um criador e ela se apropria dessa possibilidade. Dentro da jornada da personagem, a internet foi usada como solução do problema enfrentado, como modo de resistência e de combate à ameaça sobre o futuro dela como jornalista, ao assédio. Ela percebe que poderia trabalhar como jornalista sem depender de um chefe diretamente, já que ela poderia criar suas histórias e publicar

na internet, tornando-se *freelancer*.

Nesse ponto, podemos recorrer à teoria crítica de Andrew Feenberg em relação à tecnologia. Tina utiliza a internet de forma autônoma para resolver o seu problema, e para expor o assediador, ela tem noção de como aquela ação vai repercutir na carreira do assediador, e também na sua própria.

A teoria crítica da tecnologia sustenta que os seres humanos não precisam esperar um Deus para mudar a sua sociedade tecnológica num lugar melhor para viver. A teoria crítica reconhece as consequências catastróficas do desenvolvimento tecnológico, ressaltadas pelo substantivismo, mas ainda vê uma promessa de maior liberdade na tecnologia. O problema não está na tecnologia como tal, senão em nosso fracasso até agora em inventar instituições apropriadas para exercer o controle humano dela. (FEENBERG, 2013, p.9)

Outro ponto que faz parte das construções das histórias em quadrinhos é a reflexão de questões contemporâneas problematizadas pelos movimentos feministas, pelos movimentos negros, pelos grupos LGBTQIA+, pelos povos indígenas. No caso da HQ *Tina Respeito*, parece haver uma forte referência ao movimento americano *Me too*⁵² insinuado na forma como a protagonista buscou solucionar seu problema, convidando-nos a problematizar as notícias da realidade. No artigo: “#MeToo, um ano depois”, escrito por Beatriz Amendola é relatado como esse movimento mudou a indústria, e conseguiu dar voz às vítimas de assédio.

Os relatos foram organizados no #MeToo quando a atriz Alyssa Milano (foto), em 15 de outubro de 2017, convocou mulheres que já tinham sido assediadas ou abusadas sexualmente a responder com um "eu também" --termo que havia sido criado mais de uma década antes pela ativista Tarana Burke. No dia seguinte, a *hashtag* já havia sido utilizada mais de 600 mil vezes, inclusive por famosas como Lady Gaga, Debra Messing e Evan Rachel Wood, de acordo com dados da agência Bloomberg. (AMENDOLA, 2020, p.1)

Com isso, podemos afirmar que a utilização da tecnologia como um recurso narrativo é importante no desenvolvimento da história. O *smartphone*, por exemplo, foi um artefato utilizado para identificar a protagonista, já que é um mecanismo importante para ela e, como já relatado, o celular aparece em quase todas as cenas, é a forma que a Tina interage com outras pessoas. O celular também é utilizado como um elemento que caracteriza Tina nessa versão.

4. 2.2 Tecnologia como estratégia de divulgação do quadrinho *Tina Respeito*

⁵² Em relação ao Me Too, podemos comentar que, esse movimento tem seu início com reportagens realizadas pelos jornais “The New York Times” e “The New Yorker, que contava casos de assédios que ocorreram dentro da indústria do cinema. (UOL)

Fernanda Torquato é uma artista que utiliza a internet para a divulgação das suas obras. Para compreender como ela utilizou essa tecnologia como estratégia de lançamento do quadrinho *Tina Respeito*, analisaremos como ela criou conteúdo para diferentes plataformas. O primeiro meio escolhido para ser analisado foi o canal de *YouTube* da artista. Dentro desta rede social, há dois vídeos disponíveis sobre a criação do quadrinho. Os vídeos, que têm em média de 20 minutos a 30 minutos, são uma espécie de *making-of* da criação do quadrinho. Parte do que ela aborda nesses vídeos está presente na HQ, como comentado anteriormente; na versão física, também é apresentado como foi a realização deste projeto, que é chamado “*Tina Respeito Extras*”.

No primeiro vídeo, nomeado: “Como eu fiz *Graphic Novel Tina-Respeito*”, publicado no dia 13 de agosto de 2019, é comentado como funcionou o processo de criação da obra. Fernanda apresenta como foi desenvolvida a concepção da personagem principal. Ela comenta que a partir dessa criação, foi possível o desenvolvimento de outros elementos visuais da HQ. Um dos pontos relevantes é quando aborda as várias versões de capas e contracapas que foram realizadas, que precisaram ser aprovadas pela editora, mostrando o cuidado que a artista teve em criar esse projeto.

Figura 80: Captura de Tela do vídeo



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=aR2ZjOLgHug&t=41s>

A forma que ela coloriu o quadrinho tem grande destaque no vídeo, já que mostra os materiais de aquarela utilizados para essa realização. Talvez ela dê ênfase nesse tópico, pois a estética que ela consegue com aquarela é um dos pontos que mais chamam atenção na HQ. Nesse vídeo é abordada a dificuldade encontrada por ela em definir a paleta de cor do quadrinho. Em um momento, é comentado sobre a insegurança que a artista tem ao criar suas obras, citando-se a comparação que ela mesma faz com os trabalhos de outras artistas. Para criação da HQ da Tina, ela preferiu revisar seus próprios trabalhos de arte para utilizá-los como referência. Durante esses vídeos é interessante perceber que ela utiliza esse recurso para expor seus sentimentos, revelar suas conquistas e suas frustrações quando está criando. Essas observações aproximam mais os leitores e as leitoras de seu cotidiano de trabalho e fazem com que conheçamos mais sobre seus posicionamentos pessoais e profissionais.

Já segunda parte do vídeo sobre a criação do quadrinho *Tina Respeito*, nomeado “Finalizando o storyborad/ bem legal/ Corona compras”, publicado em 14 de Março de 2020, acaba sendo menos informativo sobre a HQ, pois ela mistura com outros assuntos. O vídeo é mais focado na rotina da artista e, em alguns momentos, a vemos desenhando o quadrinho da Tina, assim como no primeiro vídeo, que tem como ideia a construção do visual da imagem.

Um dos pontos necessários a ressaltar é o momento em que ela aborda a necessidade de criar conteúdo para as redes sociais, confessando que, apesar de ser imperativo ter um tempo para a criação para esse mecanismo, isso acaba atrapalhando o processo de criação dos seus quadrinhos. É muito complicado criar esses conteúdos, mas é um meio fundamental para vender seu livro, para a divulgação do seu trabalho. Nesse ponto, podemos refletir que existe uma necessidade de alimentar as redes sociais que podem demandar muito tempo e funcionar como uma armadilha, como uma limitação e uma fórmula de produção e de propaganda. Essa parece ser a rotina de trabalho de muitos quadrinistas na atualidade, que são obrigados a serem, também, criadores de conteúdo e uma espécie de influenciadores digitais.

De uma maneira geral, os vídeos não dão destaque para a criação da narrativa do quadrinho, o que seria um tópico interessante para compreender de que maneira ela criou a essa nova história da Tina, ou o modo como ela desenvolveu os personagens da história, quais referências foram utilizadas, etc..

Fefê utilizou também o *Instagram* para a divulgação dessa HQ. Fizemos uma observação no dia 14 de janeiro de 2023, analisando alguns *posts* que a artista realizou para explicar esse trabalho de arte.

A primeira publicação que encontramos sobre esse tema foi feita no dia 12 de julho de 2019 (Figura 81), onde vemos uma página do quadrinho que estava sendo finalizada, ao lado do material de aquarela que foi utilizado para colorir aquele trabalho. Na legenda da foto lemos: “+ 80 aquarelas depois e *Tina-Respeito* vem aí!”. Essa frase também está em inglês, ampliando o público leitor.

Figura 81: Captura do Instagram da Fefê Torquato.



Fonte: <https://www.instagram.com/p/Bz0IM3Mh8cv/?hl=pt-br>

No dia 26 de julho de 2019, a artista postou a capa do quadrinho, comentando: “Já viram a capa de *Tina-Respeito* que @sidney_gusman liberou agora pouco?? Vai sair em setembro e eu MAL POSSO ESPERAR pra que todos leiam!” Outro *post* mostra a capa do quadrinho publicado no dia 19 de agosto de 2019, informando quando a HQ estaria disponível.

Outro *post* que encontramos foi publicado no dia 1 de agosto de 2019 (Figura 82). Vemos uma página do quadrinho que ainda não está finalizada junto com a tinta aquarela. O processo de criação é algo importante para a artista, já que para a divulgação do quadrinho ela normalmente escolhe apresentar a técnica que ela utilizou para fazer a arte. Essa postagem está descrita assim:

PRÉ-VENDA LIBERADA! Link na bio. Assim como amostra de 10 páginas na conta do Sidão (@sidney_gusman), sinopse E LINDO texto da @joutjout !!!!!!! Aqui o original de uma das páginas liberadas. Eu espero MUITO que gostem! Eu confesso que gostei bastante do resultado.

#tinarespeito #graphicnovel #turmadamonica #mauriciodesousa.
(TORQUATO, 2019, p.1)

Figura 82: Captura do Instagram da Fefê Torquato.



Fonte: <https://www.instagram.com/p/B0oD6tLBSsv/?hl=pt-br>

Há mais um *post* que encontramos no *Instagram* da artista relacionado ao quadrinho *Tina Respeito*, publicado no dia 8 de março de 2020, foi uma arte que Fefê fez sobre o Dia Internacional da Mulher, a convite da editora Mauricio de Sousa Produções, homenageando essa data com a personagem Tina. Na Figura 83 vemos a personagem em primeiro plano, sentada, com o braço direito erguido com uma caneta. A sua frente há alguns papéis com escritos que parecem recentes. A sua feição é de uma pessoa séria como se ela estivesse brava e revoltada com algo que tenha ocorrido ou com alguma situação específica.

Outro detalhe interessante, é que ao seu lado há vários livros, que são de diversas autoras feministas, como de Bell Hooks⁵³, Djamila Ribeiro⁵⁴, Angela Davis⁵⁵, Sueli Carneiro⁵⁶, Judith Butler⁵⁷, entre outras. Ao fundo, vemos dois cartazes, à esquerda parece haver o símbolo do feminino, oculto pelo punho fechado de luta e protesto; e, do outro lado, a palavra Respeito, como se tivesse sido pichada e constrói um elo com o título do quadrinho. O modo que essas placas estão no desenho dá a sensação que a própria Tina tinha acabado de realizar, já que na imagem está presente um balde de tinta e um pincel. Na legenda do post Fefê descreve sua ilustração dessa forma:

⁵³ bell hooks nasceu em 1952 em Hopkinsville, uma cidade rural do estado de Kentucky, no sul dos Estados Unidos. Batizada como Gloria Jean Watkins, adotou o nome pelo qual é conhecida em homenagem à bisavó, Bell Blair Hooks. Formou-se em literatura inglesa na Universidade de Stanford, fez mestrado na Universidade de Wisconsin e doutorado na Universidade da Califórnia. Seus principais estudos estão dirigidos à discussão sobre raça, gênero e classe e às relações sociais opressivas, com ênfase em temas como arte, história, feminismo, educação e mídia de massas. É autora de mais de trinta livros de vários gêneros, como crítica cultural, teoria, memórias, poesia e infantil (<https://elefanteeditora.com.br/quem-e-bell-hooks/>)

⁵⁴ Filósofa e pesquisadora, Djamila Ribeiro é uma das principais vozes brasileiras no combate ao racismo e ao feminicídio. Sua atuação é voltada à Filosofia Política, com ênfase em Teoria Feminista, Relações Raciais e de Gênero e Feminismo. Djamila tornou-se conhecida no país por seu ativismo na internet, acumulando mais de 500 mil seguidores no Instagram. É colunista do jornal Folha de São Paulo e foi secretária-adjunta da Secretaria de Direitos Humanos e Cidadania de São Paulo. Coordena a coleção Feminismos Plurais, da editora Letramento, pela qual lançou os livros "O que é lugar de fala", "Quem tem medo do Feminismo Negro?" e "Pequeno manual antirracista". Ela foi uma dos 51 autores, de 25 países, convidados a contribuir para os papéis da liberdade no livro "The Freedom Papers". Ao longo de sua carreira, recebeu premiações como Prêmio Cidadão SP em Direitos Humanos, Trip Transformadores, Melhor Colunista no Troféu Mulher Imprensa, prêmio Dandara dos Palmares, e está entre as 100 pessoas mais influentes do mundo abaixo de 40 anos, segundo a ONU. (<https://online.pucrs.br/professores/djamila-ribeiro>)

⁵⁵ "Angela Davis é uma filósofa, escritora, professora e ativista estadunidense. Desde a década de 1960, Davis luta pelos direitos da população negra e das mulheres nos Estados Unidos. Intelectualmente, ela é influenciada pelo marxismo e pela Escola de Frankfurt. Nos movimentos sociais, defende a igualdade entre negros e brancos e a igualdade de gênero, além de teorizar acerca da importância do feminismo negro para reconhecer as dificuldades da mulher negra na sociedade, que, além de sofrer pela misoginia, sofre também pelo racismo (<https://brasilescola.uol.com.br/filosofia/angela-davis.htm>)

⁵⁶ Filósofa, escritora e ativista antirracismo do movimento social negro brasileiro, Aparecida Sueli Carneiro Jacoel nasceu em São Paulo em 1950. É Doutora em Filosofia pela USP e fundadora do GELEDÉS – Instituto da Mulher Negra, sendo considerada uma das mais relevantes pensadoras do feminismo negro no Brasil. (<http://www.letras.ufmg.br/literafro/ensaistas/1426-sueli-carneiro>)

⁵⁷ "Judith Butler é uma filósofa estadunidense que formulou diversas teorias que mudaram os estudos de gênero, questionaram o feminismo e trouxeram a ela também muitos opositores. A pensadora traz, em uma de suas obras, a ideia de gênero performativo, ou seja, como somatório de repetições de comportamentos socialmente praticados ao longo da história. Uma de suas principais obras é Problema de gênero, lançada em 1990. É judia, lésbica, feminista — embora questione o feminismo —, antirracista, anti-lgbtfóbica e libertária." (<https://brasilescola.uol.com.br/biografia/judith-butler.htm>)

A @mauriciodesousaproducoes me pediu pra ilustrar a Tina pra esse Dia Internacional da Mulher, o que me fez refletir, como todo ano, no significado dessa data. Não é dia de felicitações, de consumo ou comemoração. É dia de questionamento, de pensar: O que eu posso melhorar? O que eu posso fazer pra que essa cultura machista/racista/homofóbica/transfóbica, preconceituosa e segregadora ACABE? E o resto do ano tá aí pra pôr em prática. Deixa a rosa no jardim e MELHORE! #8m (TORQUATO,

Figura 83: Captura do Instagram da Fefê Torquato.



Fonte: <https://www.instagram.com/p/B9e0xTbhQXk/?hl=pt-br>

Na ilustração que ela realizou para “homenagear” o dia da mulher, Fernanda questiona como a data está sendo lembrada pela sociedade. Algo que chama atenção, são as autoras que ela destaca nessa ilustração, que provavelmente são mulheres que inspiraram a artista e que, de alguma forma, foram importantes para o desenvolvimento da narrativa de *Tina-Respeito*. Por mais que no quadrinho não haja citação direta ou indireta a essas autoras, acreditamos que foram leituras feitas por Fefê e estão nas entrelinhas das falas das personagens.

Na figura 84, vemos uma ilustração realizada pela artista e publicada em 22 de outubro de 2020 em sua página de *Instagram*, sobre a sua indicação ao prêmio Jabuti. Nesta imagem vemos um autorretrato junto com uma ilustração de Tina, comemorando a conquista. Na legenda lemos:

GENTE, nunca desenhei tão rápido na minha vida, mas a TINA É UMA DAS FINALISTAS DO PRÊMIO JABUTI!!!!!! To até mole aqui, mas muito feliz!!!! Eu tinha esperanças, mas saber que é um fato é chocante! E tem MUITO quadrinho foda então não sei qual a minha chance de ganhar mas PUTZ, que maravilhoso! Já vou fazer uma medalhinha diy com essa vitória de ser finalista! AaAAAAAAAaaaaAa!!!!!! #TinaRespeito no #PremioJabuti!!!!!! (TORQUATO,2019,p.1)

Figura 84: Captura do Instagram da Fefê Torquato



Fonte: <https://www.instagram.com/p/B9e0xTbhQXk/?hl=pt-br>

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Fefê Torquato é uma artista contemporânea brasileira que está explorando diferentes elementos da linguagem dos quadrinhos, com diferentes técnicas e suportes. Como quadrinista, ela desenvolveu diversas HQ's, trabalhando primeiramente de modo digital para, depois, apresentar-se à versão impressa. Encontramos em seu portfólio de criação *Web-comics*, *webtirinhas*, *Graphic Novels* entre outros formatos. A artista transita por vários gêneros de quadrinhos, explorando o humor, o drama, a aventura, o romance, a crônica do cotidiano, a experiência urbana, os sentimentos, parecendo misturar, de modo intimista, elementos da realidade e da ficção para propor outras maneiras de se enxergar o mundo e organizar a sociedade.

Em seus quadrinhos, ela busca referências no cinema, cria personagens fantasiosos, como em *Gata Garota*, em que ela desenvolveu um universo próprio de uma super-heroína, inspirando-se em seu amor por gatos, sua admiração por Tim Burton, e pela personagem Mulher-Gato. Fernanda usa muitos de seus trabalhos em quadrinhos quase como um autorretrato, mostrando *web-tirinhas* sobre dilemas que ela vivência como mulher e artista. Suas obras discutem as dificuldades do trabalho, as armadilhas dos relacionamentos, os afetos, as inseguranças, os desejos, os laços de amizade. No caso da adaptação da famosa personagem da Turma da Mônica, esses elementos reaparecem de modo mais aprofundado. Embora perceba-se uma pesquisa detalhada de Tina e de suas histórias, a nova narrativa aponta para questões de gênero, classe e raça que sempre estiveram presentes, mas com pouca ou nenhuma problematização. Nesse sentido, *Tina Respeito* situa a luta das mulheres, das pessoas negras, do movimento LGBTQIA+ como um processo histórico, uma resistência coletiva, enfrentada no espaço cotidiano.

A artista explora e experimenta diversas técnicas para criação das suas artes, borrando e questionando os limites entre técnicas tradicionais, artesanais e técnicas digitais, mais contemporâneas. Foram estudados trabalhos que foram realizados digitalmente, como as tirinhas que ela publicava no site *A Vaca Voadora*. Mas, o uso da aquarela e dos lápis aquarelados aparecem em muitas de suas produções, como em *Tina Respeito* ou até mesmo em seus novos projetos, como na papelaria, onde ela cria parte desses trabalhos de maneira manual.

A artista explora a tecnologia como um meio de criação dos seus trabalhos de

arte, mas, também, acaba sendo uma estratégia encontrada por ela para a divulgação das suas obras. Fefê tem uma presença relevante nas redes sociais, já que encontramos publicações relacionadas às suas produções de arte em vários espaços virtuais. Ela também utiliza de meios que a internet possibilita para manter-se como artista, pois, por exemplo, muitos de seus trabalhos foram realizados através de financiamento coletivo. O mais recente é o projeto *Fefe.Co*, no qual as pessoas que admiram seu trabalho, a ajudam financeiramente para que ela possa continuar produzindo a sua arte.

A maneira como Fefê realiza e divulga seus trabalhos é a mesma que muitas outras artistas mulheres que também trabalham com a arte dos quadrinhos na atualidade fazem. Utilizam da internet como um meio para postar suas obras, e um meio de divulgação das realizações. É possível refletir que essa forma que muitas artistas encontram para criar suas artes de forma independente ocorre a partir dos avanços tecnológicos, principalmente com o desenvolvimento de softwares de desenho, de produção e edição de imagem, o aumento da qualidade e a diminuição dos custos de impressão, além do advento da internet e das redes sociais.

Talvez, se não existisse esse acesso às técnicas, elas não teriam reconhecimento dentro de editoras ou até mesmo a oportunidade de explorar a linguagem dos quadrinhos. Dani Marino e Laluña Machado comentam no livro “Mulheres e Quadrinhos” como a internet possibilitou que muitas artistas mulheres adotassem a estratégia de criar histórias em quadrinhos.

Hoje, a internet é um lugar para encontrar quadrinhos feitos por mulheres. Enquanto a maioria dos cartunistas têm sites, algumas mulheres estão começando a colocar suas próprias histórias em quadrinhos na internet, onde possam ser lidos por qualquer pessoa do mundo com acesso a um computador.

O processo de contar histórias (aqui, no caso, em quadrinhos) é, em parte, uma forma de libertação. Se às vezes elas nos aprisionam, outras podem perfeitamente ser a ferramenta para abrir a porta da prisão. E uma pessoa livre conta sua própria história. (MARINO & MACHADO, 2019, p.24)

É preciso ponderar, entretanto, que a luta das mulheres e das artistas não pode ser atrelada a uma visão determinista da tecnologia. O contexto social e as condições de produção interferem no modo de usar e de transformar os artefatos técnicos e tecnológicos, no modo de contar as histórias. Também é importante relativizar o “fácil” acesso das pessoas às tecnologias digitais, o alcance real das redes sociais, e o uso da internet para inclusão e construção de uma sociedade mais

democrática (FEENBERG, 2013).

No segundo capítulo desta pesquisa, apresentamos a história da personagem Tina, dos quadrinhos da *Turma da Mônica*. Vimos que ela foi concebida por Maurício de Sousa como uma garota *hippie* brasileira, e que surge no universo dos quadrinhos no final dos anos 60 e início dos 70. Embora estereotipada, ela estava representando os jovens daquela época, tanto no jeito como se vestia, como falava e se comportava, como em alguns valores do movimento *hippie* e do movimento de contracultura. É necessário destacar que Tina surge durante o regime militar brasileiro e, apesar das suas narrativas não abordarem esse período, sua postura questiona, com muita sutileza, padrões conservadores, visões hegemônicas de feminilidade e de masculinidade.

Apesar da sua concepção como uma garota *hippie*, logo ela foi modificada, tornando-se uma jovem adolescente adaptando-se às transformações da sociedade e aos avanços da tecnologia. Tina, em determinados momentos, começa a refletir sobre os costumes do período em que ela está sendo retratada.

A Tina é, provavelmente, a personagem que mais sofreu alterações em seu visual e em suas características, dentro do universo de Maurício de Sousa, especialmente quando comparamos com protagonistas como Mônica ou Cebolinha. A personalidade e o estilo deles tiveram poucas alterações ao longo dos anos. Isso não ocorre com Tina, não existem histórias atuais da personagem, onde vemos a garota vendendo miçangas, por exemplo. Com isso, até os gêneros narrativos são os mais distintos. Como comentado anteriormente, temas como comédia, ficção científica, dramas juvenis, entre outros tópicos já foram explorados dentro do universo da personagem. De uma maneira geral, Tina acabou sendo uma representação mutável, dialogando com os costumes, valores e padrões estéticos de acordo com a época em que sua narrativa se passa.

Quando analisamos essa nova versão da Tina, criada por Fefê Torquato, na *Graphic Novel Tina-Respeito*, vemos uma personagem diferente, com metas e objetivos profissionais bem definidos, com sonhos relacionados ao seu futuro e sua carreira como jornalista. Ela também enfrenta vários problemas que muitas jovens adultas vivenciam, passando por uma situação de abuso que tem sido algo recorrente na realidade de muitas mulheres. Interpretamos essa nova versão da personagem, como se fosse uma adaptação mais próxima das vivências de muitas pessoas, fazendo com que muitas pessoas se identifiquem com a jornada da Tina e de outras

personagens presentes nesse quadrinho.

No terceiro capítulo, analisamos o quadrinho Tina Respeito e, com isso, podemos afirmar que é uma história que tenta trazer um debate relacionado às situações problemáticas que as mulheres enfrentam dentro do mercado de trabalho, as experiências cotidianas, as redes de afetos, as diferenças entre gerações, as disputas de poder, as hierarquias de gênero, de classe e raça. Principalmente quando vemos a personagem Kátia, que é obrigada a lidar com diferentes tipos de assédios para conseguir ser aceita e se manter no cargo do trabalho, notamos como Fefê Torquato usa os diálogos, gestos e expressões faciais para mostrar essa luta constante na instância do cotidiano. E quando pensamos em representação de mulheres com essas características fortes, percebemos como elas são invisibilizadas dentro das produções quadrinizadas. Márcia tem uma participação relevante, ela é uma mulher negra de meia idade que está ocupando uma liderança, coisa que raramente vemos nos quadrinhos

Outro ponto que foi analisado dentro desta pesquisa foi como a tecnologia é um elemento importante dentro da história, funcionando não só como elemento do cenário, acessório, mas como foi utilizada para construção da narrativa. Em vários momentos, elementos técnicos foram empregados como meio para o desenvolvimento da história, aparecendo já na própria capa. Fefê coloca Tina interagindo com *smartphone* e computadores, fazendo com que compreendamos como é aquela personagem, e como essas técnicas têm relevância na vida da garota. O ato principal da narrativa, por exemplo, foi resolvido através do uso de uma tecnologia. Quando Tina utiliza os mecanismos que a internet possibilita, ela usa para expor a situação pela qual passou, em relação ao assédio sofrido por ela e que outras mulheres vivenciaram. Apesar de ser uma solução simplista, percebemos que ela é baseada na apropriação da linguagem e dos meios possibilitados pela internet para outros usos, para fazer circular outras narrativas, outras maneiras de criar qualquer conteúdo. Questiona o papel do jornalismo, a produção e veiculação de informações, propõe outras redes envolvendo usuários e usuárias vítimas da violência, busca a ampliação do acesso e a reflexão crítica dos fatos.

A tecnologia também foi utilizada como meio para a divulgação do quadrinho. Fefê utilizou vários mecanismos que a internet possibilita para criar conteúdo sobre a sua obra. Torquato desenvolveu vídeos e fotografias para suas redes sociais,

mostrando como foi o processo de criação do quadrinho. Ela deu destaque em suas postagens sobre como funcionou o processo de aquarela na HQ. Percebemos que a ênfase que a artista encontrou para divulgar sua obra está em mostrar como ela foi realizada, e não apenas o produto acabado.

Nesse ponto podemos trazer uma reflexão de Andrew Feenberg que afirma que o modo como escolhemos usar a tecnologia é carregado de valores. De certa forma, define quem somos como pessoas. Assim como a Fefê escolhe utilizar aquarela para desenvolvimento da sua obra de arte, ou como ela utiliza da tecnologia digital dentro de suas obras.

Quando você escolhe usar uma tecnologia, você não está apenas assumindo um modo de vida mais eficiente, mas escolhendo um estilo de vida diferente. A tecnologia não é assim simplesmente instrumental para qualquer valor que você possui. Ela traz consigo certos valores que têm o mesmo caráter exclusivo que a crença religiosa. Mas a tecnologia é ainda mais persuasiva que a religião, dado que não requer qualquer crença para reconhecer sua existência e seguir suas ordens. Se uma sociedade assumir o caminho do desenvolvimento tecnológico, ela será inexoravelmente transformada em uma sociedade tecnológica, um tipo específico de sociedade dedicada a valores tais como a eficiência e o poder. Os valores tradicionais não podem sobreviver ao desafio da tecnologia. (FEENBERG, 2013, p.8)

Por fim, a pesquisa tinha como intenção mostrar como a *Graphic Novel Tina Respeito* traz como elemento da sua narrativa interações sociais, culturais e tecnológicas, representando fragmentos da sociedade contemporânea, abordando problemas que são normalizados dentro do coletivo. Vimos várias representações femininas e masculinas que, normalmente, não vemos presentes na linguagem dos quadrinhos ou em outras manifestações artísticas, pois são marginalizadas ou invisibilizadas. A obra de quadrinhos sobre a personagem Tina, criada por Fernanda Torquato, trouxe uma perspectiva diferente desenvolvida a partir do ponto de vista de uma mulher. Nessa perspectiva, é bom lembrar que as representações não apenas refletem a sociedade, mas, também, dialogam, ajudam a constituir essa sociedade.

O quadrinho questiona como as mulheres são enxergadas no mercado de trabalho. Sabemos que ainda existem barreiras a serem quebradas quando pensamos em espaços que as mulheres ocupam em relação aos homens. Segundo pesquisa realizada pelo IBGE no ano de 2022, “as mulheres ganham, em média, 20,5% menos que os homens no Brasil”, essa pesquisa foi reportada no site *G1* e publicada em 8 de março de 2022. Isso só mostra que ainda estamos em desvantagens, e que é necessário questionar o espaço que ocupamos, problematizar as histórias que

contamos, as visualidades que produzimos e o modo como podemos mudar essa realidade.

REFERÊNCIAS:

ACEVEDO, Mariele. **Quadrinhos e gênero, Autoras de quadrinhos: uma breve análise.** Disponível no site Sesc Sp <https://www.sescsp.org.br/online/artigo/11383_QUADRINHOS+E+GENERO>

ALMEIDA, Ceci. **Mauricio de Sousa Produções: Sucesso em quadrinhos sustentado pela propriedade intelectual.** Revista da OMPI. Setembro de 2021. Disponível em < https://www.wipo.int/wipo_magazine/pt/2021/03/article_0004.html> Acesso em 13 de outubro de 2022.

AMENDOLA, Beatriz. **#MeToo, um ano depois Após a onda de denúncias que abalou Hollywood, qual foi a real influência do movimento?.** UOL. Disponível em: <<https://www.uol/entretenimento/especiais/metoo-um-ano-depois.htm#os-denunciados>> acesso em 13 de outubro de 2022

ARRUZZA, Cinzia, BATTACHARYA Thithi e FRASER, Nancy. **Feminismo para os 99 % um manifesto. Feminismo Para Os 99%: Um Manifesto.** Boitempo; 1ª edição. 2019

BATISTA, Bruna. **Mulheres nos Quadrinhos: Fefê Torquato. Delirium Nerd. 11 de Julho de 2019.** Disponível em : <<https://deliriumnerd.com/2019/07/11/fepe-torquato-mulheres-nos-quadrinhos-entrevista/>> acesso 13 de Outubro de 2022

BORGES, Gabriela. **Resenha: Estranhos.** Mina de HQ. 15 de Abril de 2020. Disponível em: < <https://minadehq.com.br/resenha-estranhos/>> acesso 13 de Outubro de 2022

CAETANO, Érica. **Mangá.** Brasil Escola. Disponível em: <<https://brasilecola.uol.com.br/artes/o-que-e-manga.htm>>. Acesso em 13 de outubro de 2022.

CAVALLINI, Marta. **Quase metade das mulheres já sofreu assédio sexual no trabalho; 15% delas pediram demissão, diz pesquisa. GShow.** 08 de Outubro de 2020. Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/concursos-e-emprego/noticia/2020/10/08/quase-metade-das-mulheres-ja-sofreu-assedio-sexual-no-trabalho-15percent-delas-pediram-demissao-diz-pesquisa.ghtml>> acesso em 13 de outubro de 2022

CHENAULT, Wesley. **Working the Margins: Women in the Comic Book Industry.** A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of Requirements for the Degree of Master of Arts in the College of Arts and Sciences .Georgia State University,2007.

CIÇA PINTO, 2º Encontro Lady's Comics. Disponível em : <<http://ladyscomics.com.br/elc/portofolio/cica-pinto/>> Acesso em 02 de Novembro de 2022

CIDREIRA, Renata Pitombo. **A MODA NOS ANOS 60/70(COMPORTEAMENTO,APARÊNCIA E ESTILO).** 2008. Disponível em: <<https://www3.ufrb.edu.br/seer/index.php/reconcavos/article/view/1083/652>> Acesso em 13 de outubro de 2022

CORRELL, Gemma. **Gemma Correll**. Disponível em : <<https://www.gemmacorrell.com/pages/about-me>> acesso 13 de Outubro de 2022

CRAU DA ILHA, 2º Encontro Lady's Comics. Disponível em: <<http://ladyscomics.com.br/elc/portfolio/crau-da-ilha/>> Acesso em 02 de Novembro de 2022

CUNHA, Jaqueline dos Santos. **Mulheres nos Quadrinhos: Trina Robbins**. disponível no site Delirium Nerd &t;<https://deliriumnerd.com/2019/06/27/trina-robbins-mulheres-nosquadrinhos/>&t;

DE SOUSA, Getúlio Cavalcante. **Herança Da Contracultura: A Comunidade Hippie De Arembepe, Camaçari-Bahia (1970 - 2012)**. Julho de 2013. Disponível em <http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1371343314_ARQUIVO_HERANCACONTRACULTURA-simposio.pdf> Aceso em 13 de outubro de 2022

EISNER, Will. **Narrativas Graficas**. Devir (1 janeiro 2005)

FEENBERG, A. **O que é a filosofia da tecnologia?** In: NEDER, R. T. A teoria crítica de Andrew Feenberg: racionalização democrática, poder e tecnologia. 2ª, Brasília: Observatório do Movimento pela Tecnologia Social na América Latina/CDS/UnB/Capes, 2013a. p. 49-66.

FEFÊ Torquato **fala sobre os bastidores de "Gata Garota"**, YouTube. Disponível em : <<https://www.youtube.com/watch?v=kzsW0UPRc0I&t=1s>> Acesso em 02 de Novembro de 2022

FERNANDES, Ana Caroline De Lima. **Webcomics**. Prezi. Disponível em: <<https://prezi.com/n1oe8o1xbzab/sao-quadrinhos-cuja-publicacao-e-veiculada-exclusivamente-p/>> Acesso em 09 de Novembro de 2022

FERRARA, Jéssica Antunes. **Modernidade e emancipação feminina nas Tirinhas de Pagu**. disponível em: <<https://periodicos.ufjf.br/index.php/darandina/article/view/28132>> Acesso 02 de novembro de 2022

FONSECA, Mariamma. **Quadrinhos e Gatos. Ladys Comics**. 20 de março de 2014. Disponível em : <<http://ladyscomics.com.br/quadrinhos-e-gatos>> acesso 13 de Outubro de 2022

FRANCISCO , Gabriel. GOMES, Herney. FRANÇA, Luciano. VILO, Rodolfo. HENRIQUE, Thyago. SANTOS, Vitória. **Conheça o projeto Graphic MSP, da Mauricio de Sousa Produções que revelou grandes artistas Criado em 2009, projeto já contou com mais de 150 quadrinistas e mudou a vida de muito deles**. Culturadoria. 15 de Julho 2020. Disponível em : <<https://culturadoria.com.br/graphic-msp-da-mauricio-de-sousa-producoes/>> Acesso 13 de Outubro de 2022

FREITAS, Duda. **Isabelle Drummond celebra papel de Tina em 'Turma da Mônica – Lições': 'Desperta um sentimento gostoso em mim'**. GShow. São Paulo. 29 de Janeiro de 2021. Disponível em : <<https://gshow.globo.com/Famosos/noticia/isabelle-drummond-celebra-papel-de-tina-em-turma-da-monica-licoes-desperta-um-sentimento-gostoso-em-mim.ghtml>> acesso em 13 de outubro 2022

GABRIEL, Claudio. **Entrevista com Fefê Torquato, de Tina: Respeito**. Senta aí. 30 de Setembro 2019. Disponível em : <<http://sentaai.com/entrevista-com-fepe-torquato-de-tina-respeito/>> acesso em 13 de outubro de 2022

GARCIA, Roosevelt. **As muitas faces da Tina, da Turma da Mônica, A personagem de Mauricio de Sousa cresceu e evoluiu com o tempo**. Veja São Paulo, 26 de julho de 2018. Disponível em < <https://vejasp.abril.com.br/coluna/memoria/tina-mauricio-de-souza/>> Acesso 13 de outubro de 2022

GASPARETTO, Antonio. **Cinema Noir**. Info Escola. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/artes/cinema-noir/>> acesso 13 de Outubro de 2022

GASPARETTO, Antonio. **Segunda Onda Feminista**. Info Escola. disponível em : <<https://www.infoescola.com/historia/segunda-onda-feminista/>> Acesso 02 de novembro de 2022

HAHN, Jessica **.HQS NEGRAS**. 24 de Novembro de 2017 Disponível em : <<http://www.dfe.uem.br/comunicauem/2017/11/24/hqs-negras/>> Acesso 02 de Novembro de 2022

HALL, Stuart. **Cultura e Representação**. Rio de Janeiro: Apicuri/PUC-Rio, 2016

HOOKS, Bell. **Mulheres Negras: Moldando A Teoria Feminista Black Women: Shaping Feminist Theory**". Disponível em: < <https://periodicos.unb.br/index.php/rbcp/article/view/2237/1985>> Acesso em 28 de março de 2023

JOLY, Martine. **Introdução à Análise da Imagem**. Editora Lisboa.2007

LUIZ, Lúcio (org). **Os quadrinhos na era digital. Hqtrônicas, webcomics e cultura participativa**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013

LUIZ, Lúcio. Os quadrinhos na era digital. Hqtrônicas, webcomics e cultura participativa, RAMOS, Paulo. **O Papel Revolucionário Dos Blogs Na Circulação De Tiras No Brasil**. (P.81 A 93). Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013

LUIZ, Lúcio. Os quadrinhos na era digital. Hqtrônicas, webcomics e cultura participativa, NICOLAU, Vitor. MAGALHÃES. Henrique **As Tirinhas E A Cultura De Convergência:Estudos Sobre Adaptações Deste Gênero De Quadrinhos Às Novas Mídias**. (p.63 a 80) Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013

LUIZ, Lúcio. Os quadrinhos na era digital. Hqtrônicas, webcomics e cultura participativa, DOS SANTOS, Roberto Elísio. CORREA, Victor. TOMÊ, Marcel Luiz **As Webcomics Brasileiras** (p.35 a 50) Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013

MARINO, Dani e MACHADO, Laluna, Mulheres e Quadrinhos ,COAN. Samantha. **Lady's Comics: Movimento de Autoras e os discursos na cena dos quadrinhos Brasileiros.2017** (p.399-404), São José:Skript 2019

MARINO, Dani e MACHADO, Laluna, Mulheres e Quadrinhos BORGES, Gabriela. **Gênero e Representação nas Histórias em Quadrinhos**. (p.181-186), São José:Skript 2019

- MARINO, Dani e MACHADO, Laluna, Mulheres e Quadrinhos. VILELA, Luiza. **Onde estão as Mulheres nos Quadrinhos Brasileiros ?**. (p.277-283). São José:Skript 2019
- MARINO, Dani e MACHADO, Laluna, Mulheres e Quadrinhos. HELD, Giovanna. **O Poder do Protagonismo Feminino na Turma da Mônica**. (p. 205 a 209) São José:Skript 2019
- MARINO, Dani e MACHADO, Laluna. **Mulheres e Quadrinhos**. São José:Skript 2019
- MELO, Silmara Alves. NUNES, Jefferson Veras. **“Eles Cresceram”**: **Análise Da Revista Em Quadrinhos Turma Da Mônica Jovem** . Disponível em <https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/21138/1/2011_eve_samelojvnunes.pdf> Acesso 13 de outubro de 2022
- MILLER, Daniel. **Trecos, troços e coisas: Estudos antropológicos sobre a cultura material**. Grupo Companhia das Letras. 2013
- MINA DE HQ. **Conheça quadrinistas brasileiras**. 1 de agosto de 2021. Disponível em : < <https://minadehq.com.br/banco-de-quadrinistas/>> Acesso em 02 de novembro de 2022
- NOGUEIRA, Natania. **Hilde Weber: a presença feminina na charge política do Brasil. História do Brasil**. disponível em: <<https://historiahoje.com/hilde-weber-a-presenca-feminina-na-charge-politica-no-brasil/>> Acesso 02 de novembro de 2022
- NOGUEIRA, Natania. **Nair De Teffé: As Mulheres E A Caricatura No Brasil. História do Brasil**. disponível em : <<https://historiahoje.com/nair-de-teffe-as-mulheres-e-a-caricatura-no-brasil/>> Acesso 02 de novembro de 2022
- PASSARELLI, Fernando. **ANITA COSTA PRADO**, Deus no Gibi. Maio de 2013. Disponível em: < <https://www.deusnogibi.com.br/entrevistas/anita-costa-prado/>> Acesso em 02 de novembro de 2022
- PESSOA, Alberto Ricardo. **As histórias em quadrinhos e suas autoras: uma introdução Women In Comics: Na Introductory Guide** : Disponível em :<<https://www.bocc.ubi.pt/pag/pessoa-alberto-2021-historias-quadrinhos.pdf>> Acesso em 28 de março de 2023
- PINHEIRO, Bianca. **BEAR**. disponível em : <<https://bear-pt.tumblr.com/>> Acesso 02 de novembro de 2022
- PORFÍRIO, Francisco. **Racismo**. Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/sociologia/racismo.htm>. Acesso em 08 de novembro de 2022.
- RIVERA., Bruno. **Denise Akemi Nakama**. Guia dos Quadrinhos, disponível em : <<http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/trabalhos-de/denise-akemi-nakama/5019>> Acesso 02 de Novembro de 2022
- SANTANA, Ana Lucia. **Graphic Novel**. Info Escola. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/literatura/graphic-novel/>> Acesso 02 de novembro de 2022

TINA. Turma da Mônica. Disponível em: < <https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Tina>> acesso em 13 de outubro de 2022

TORQUATO, Fefê. **Tina, respeito**, 2018, MSP

TORQUATO, Fefê. **Arapuca**. Disponível em: < <https://www.fefe.co/arapuca>> Acesso em 28 de março de 2023

TORQUATO, Fefê. **Como eu fiz graphic novel “Tina - Respeito” [parte 1]**. Youtube. 13 de setembro de 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aR2ZjOLgHug&t=167s>> acesso em 13 de outubro de 2022

TORQUATO, Fefê. **Estranhos**. Catarse. Outubro de 2015. Disponível em : <<https://www.catarse.me/estranhos>>acesso 13 de Outubro de 2022

TORQUATO, Fefê. **Fefê Torquato**. Disponível em: <<https://fefetorquato-eng.tumblr.com/about>> acesso 13 de Outubro de 2022

TORQUATO, Fefê. **Fefetorquato**. Instagram. Disponível em: <<https://www.instagram.com/fefetorquato/?hl=pt-br>> acesso 13 de Outubro de 2022

TORQUATO, Fefê. **Fefetorquato**. Twitter. Disponível em: <<https://twitter.com/fefetorquato>> Acesso em 28 de março de 2023

TORQUATO, Fefê. **Finalizando o storyboard/Bem legal/Coronacompras - Studio Vlog 13 [Eng Sub]**. Youtube. 14 de março de 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4hdwtGdWb6g>> acesso em 13 de outubro de 2022

TORQUATO, Fefê. **Gata Garota: Volume 1**. 2015, Editora Nemo.

TORQUATO, Fefê. **Lanchinho**. Fefe.co. Disponível em: < <https://www.fefe.co/lanchinho>> Acesso em 28 de março de 2023

TORQUATO, Fefê. PINHEIRO, Bianca. **A Vaca Voadora**. Disponível em: <<https://avacavoadora.tumblr.com/>> acesso em 13 de Outubro de 2022

TUDO sobre a Tina. Youtube, 20 de outubro de 2019. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=767nKQ9XUlc>> Acesso 13 de outubro de 2022

VERGUEIRO, Waldomiro. **A postura educativa de O Tico-Tico: uma análise da primeira revista brasileira de histórias em quadrinhos**. Disponível em: <<file:///C:/Users/Luana/Downloads/42300-Texto%20do%20artigo-50494-1-10-20120906.pdf>> Acesso em 02 de novembro de 2022

ZENI, Lielson. **Lielson Zeni** disponível em : <<https://www.nespe.com.br/colaborador/lielson-zeni/>> Acesso em 02 de novembro de 2022