Cadernos de Gênero e Tecnologia
ISSN: 2674-5704

https://periodicos.utfpr.edu.br/cgt

# Representações de tecnologia e cultura na obra *Tina: Respeito* (2019), de Fefê Torquato

**Luana Veneziano de Souza**
E-mail: luana.veneziano@gmail.com
ORCID: http://orcid.org/0009-0005-2849-3497
Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, PR, Brasil

**Marilda Lopes Pinheiro Queluz**
E-mail: pqueluz@gmail.com
ORCID: http://orcid.org/0000-0003-1281-2260
Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, PR, Brasil

## RESUMO

Este texto procura refletir sobre as representações de tecnologia e cultura na obra *Tina: Respeito* (2019), de Fefê Torquato, publicada pelo selo Graphic MSP, da Mauricio de Sousa Produções. Na narrativa adaptada para os dias atuais, a quadrinista retrata problemas enfrentados por diferentes mulheres no cotidiano, enfatizando questões de gênero, raça e etnia, classe e geração. Nas análises, foram consideradas as relações entre os contextos de produção e as materialidades técnicas, sociais e simbólicas que atravessam a *graphic novel*, investigando os significados de elementos da linguagem dos quadrinhos: composição, diagramação das páginas, cenários, caracterização das personagens, efeitos de cores, grafismos, gestualidade, fala, expressões, balões, entre outros. Fefê Torquato questiona a sociedade heteronormativa, abordando diferentes aspectos da tecnologia e da cultura e experimentando a arte como estratégia para pensar o cotidiano e construir outras visões de mundo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Histórias em quadrinhos. Tina: Respeito. Fefê Torquato. Cultura. Tecnologia.

## INTRODUÇÃO

O objetivo deste texto é 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, publicada pela editora Panini. Nesta versão da personagem, a autora cria uma narrativa adaptada para os dias atuais, enfatizando questões de gênero, raça e etnia, classe e geração. A quadrinista retrata vários tipos de vivências que diferentes mulheres enfrentam no dia a dia, além de representar diferentes tipos de masculinidades. A história mostra as mediações, as negociações, os usos e as apropriações de diversos artefatos tecnológicos do mundo em que vivemos, e a maneira como são agenciadas essas relações entre pessoas e coisas. A presença de celulares, computadores, impressoras, entre outros mecanismos tecnológicos, nos ajuda a entender como a cultura material faz parte da vida e da constituição dos sujeitos, ressignificando o cotidiano.

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. 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.

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

> [...] cultura não é tanto um conjunto de coisas – romances e pinturas ou programas de TV e histórias 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).

Representações são práticas sociais atuando no cotidiano. Ou melhor,

> [...] 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 compreender o olhar sobre a questão tecnológica, tomamos como base os estudos do filósofo Andrew Feenberg (2002). Para ele, a tecnologia é uma construção social e não é neutra, já que depende das escolhas políticas e econômicas que estão imbricadas em sua produção e em seus usos. As tecnologias não são apenas ferramentas, mas estruturas para estilos de vida. Feenberg acredita que é possível subverter os códigos técnicos e democratizar o acesso e a participação das pessoas no desenvolvimento das tecnologias.

A perspectiva dos estudos culturais ajuda a compreender as representações como espaços de disputa de poder. Portanto, é necessário pensar os quadrinhos não só como reflexos da sociedade, mas como produtores de sentidos.

## A ARTISTA

Fernanda Torquato Melendres, conhecida como Fefê Torquato, nasceu em 1983 na cidade de Imbituba, Santa Catarina, mas foi criada na cidade de Curitiba, no Paraná. É formada em Música pela Escola de Belas Artes do Paraná.

No ano de 2010, começou a trabalhar profissionalmente como ilustradora e passou a explorar os quadrinhos em 2012, quando iniciou um blog em conjunto com a quadrinista Bianca Pinheiro, chamado *A Vaca Voadora*.

> [...] 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 (Ramos, 2013, p. 82).

A forma de produzir quadrinhos na atualidade está ligada aos avanços tecnológicos e a 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 tanto a produção de quadrinhos quanto a possibilidade de consumir essa arte. Alberto Ricardo Pessoa pondera sobre essa criação de quadrinhos feitos por mulheres na era digital:

> A cultura de conexão com redes sociais propiciou que autoras se libertassem 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 (Pessoa, 2021, p. 9).

O primeiro quadrinho que Fefê produziu foi uma *webcomic* chamada *Gata Garota*. O blog de *Gata Garota* contém trinta capítulos das aventuras da personagem, que eram postados semanalmente, além de um episódio extra com a temática de Halloween. A história foi desenvolvida em trinta e nove postagens, que ocorreram durante um ano e meio. A última atualização do blog aconteceu em janeiro de 2015. Nesse mesmo ano, as *webtirinhas* foram publicadas em formato de livro impresso, lançado pela editora Nemo.

Vitor Nicolau e Henrique Magalhães (2013) explicam a necessidade de se discutir os processos de adaptação dos quadrinhos às novas mídias e as dinâmicas transmidiáticas 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).

Outro trabalho realizado pela artista é *Estranhos*, de 2016, reunindo dez histórias curtas sobre moradores de um mesmo condomínio, contadas sob o ponto

de vista de um observador externo anônimo. O projeto foi financiado pelo Catarse. No mesmo período, foi publicado o livro de terror chamado *A*. Já *Lanchinha* é uma *webcomic* que a artista disponibilizou no seu site, fefe.co. O mais recente trabalho da artista foi o quadrinho *Arapuca*, disponibilizado no site fefe.co e em suas redes sociais em outubro de 2022.

As obras de Fefê Torquato 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, embora se perceba uma pesquisa detalhada sobre Tina e suas histórias, a nova narrativa aponta conflitos sociais que sempre estiveram presentes, mas com pouca ou nenhuma problematização.

## A PERSONAGEM TINA, DE MAURICIO DE SOUSA

A Turma da Mônica teve seu início em 1959, quando Mauricio de Sousa desenvolveu tirinhas para o jornal *Folha de S.Paulo* e o primeiro personagem que foi apresentado foi o cachorrinho Bidu, seguido por outros como Franjinha e Cebolinha. Em 1963, Sousa criou uma personagem inspirada em sua filha Mônica. A primeira aparição de Tina ocorreu em 15 de fevereiro de 1970, na capa do suplemento *Folhinha de S.Paulo* 337, um jornal a serviço da criança. Nessa capa (Figura 1), 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.

Figura 1: Capa do suplemento onde Tina apareceu pela primeira vez




Fonte: Torquato (2019, p. 97).

A personagem só foi fazer parte de um gibi de Mauricio de Sousa na sexta edição da Turma da Mônica, de junho de 1970. Tina é retratada como uma criança de dez anos, usando uma calça boca de sino, uma camiseta listrada, um colar com o símbolo de "paz e amor" e óculos 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 nas décadas de 1960 e 1970. Renata Pitombo Cidreira ressalta 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, acaba 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).

Tina surge em plena ditadura militar (1964-1985), durante o governo do general Emílio Garrastazu Médici. A cultura *hippie* começava a se espalhar pelo mundo, chegando ao Brasil entre o desejo de protesto, perseguições políticas e práticas de censura. Várias pessoas aderiram à contracultura como forma de contestar esse momento que o país estava enfrentando.

> 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 à televisão; discordância com os princípios do capitalismo e economia de mercado; forma despojada e livre de expressão artística (Sousa, 2013, p. 04).

A cultura *hippie* se tornou um estilo de vida que marcou diferentes segmentos, influenciando o movimento tropicalista da música brasileira, mobilizando artistas como, por exemplo, Caetano Veloso, Gal Costa, Gilberto Gil, Maria Bethânia ou até mesmo o grupo musical Novos Baianos. Nas histórias em quadrinhos da Turma da Mônica desse período, Tina mora na Bahia. Nesse estado, havia 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" (Sousa, 2013, p. 1).

Em 1974, a caracterização visual de Tina sugere a fase de uma adolescente de 15 a 16 anos, e, 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.

Figura 2: Mudança da Tina nos anos de 1974 e 1975



Fonte: Veja SP (s.d.)

Em julho de 1977, na edição 50 da revista do Cebolinha, a personagem aparece com uma aparência mais adulta, com maquiagem, o corpo mais curvilíneo, e sua roupa clássica não faz mais parte do guarda-roupa dela. Tina não aparece 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).

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. Nos anos seguintes, a personagem aparece com *looks* mais sensuais, sem óculos, apresentada como uma mulher sexy, cobiçada por sua aparência. As histórias, na sua grande maioria, são sobre relacionamentos amorosos. Também são revelados o verdadeiro nome da personagem, Cristina Lima e Sousa, e o curso que ela faz na faculdade, Jornalismo. No exemplo da Figura 3, 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 3: Trecho da tirinha Pipa e Zecão: HQ "Soco de amor não dói", publicada na revista Mônica, nº 19, de 1988




Fonte: Turma da Mônica (s.d)

Nos anos 2000, os quadrinhos mostram Tina interagindo com recursos digitais da época, com diferentes técnicas. 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, há uma trama de ação e de aventura, com elementos fantásticos e até mesmo de ficção científica.

Figura 4: Capa da revista Tina e os Caçadores de Enigmas




Fonte: Guia dos Quadrinhos (s.d.)

No ano de 2009, surge a revista chamada *A Turma da Tina*, com ilustrações dos personagens totalmente reformuladas, com um traço mais moderno. Nessa revista, além dos quadrinhos, também havia entrevistas, dicas da Tina, entre outros tópicos. Em março de 2014, Tina e sua turma ganharam uma nova revista de quadrinhos, com entrevistas com famosos, dicas de moda e beleza, interação com os leitores. Era um formato parecido com as revistas *Capricho*, *Atrevida*, entre outras, que são produtos voltados para o público feminino adolescente, e que tinham bastante apelo nesse período.

Para Mauricio 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 (de Souza *apud* Torquato, 2019, p. 5).

## A PERSONAGEM TINA, ADAPTADA POR FEFÊ TORQUATO

*Tina: Respeito* 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. Em 2018, a quadrinista Fefê Torquato foi convidada pelo editor do MSP, Sidney Gusman, 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 do selo Graphic MSP. Inicialmente, Gusman a convidou para fazer a arte do quadrinho, porém a artista quis também desenvolver a narrativa dessa história.

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. O tema central gira em torno do assédio, algo recorrente dentro do ambiente de trabalho, tanto de forma moral quanto sexual. Com isso, Fefê Torquato usa Tina como pretexto para construir uma visão crítica e provocar debates sobre essas questões.

> 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 construção de um futuro mais equilibrado (Torquato, 2019, p. 172).

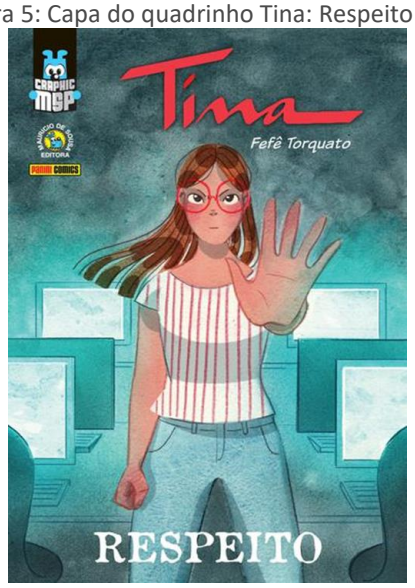
A *graphic novel* tem 98 páginas, sendo que o formato possui 27,5 cm de altura por 19 cm de largura. A introdução da obra foi realizada por Mauricio de Sousa, na qual ele apresenta o quadrinho para a leitora e o leitor. A partir da página 86, mostra-se como foi o processo de criação, com um espaço dedicado para explicar como a artista criou os cenários, mostrando desenhos de plantas do apartamento de Tina e do escritório onde ela trabalha, as características dos artefatos e o modo como esses espaços seriam ocupados pelos personagens. Na página 96 do quadrinho, conta-se a origem da personagem no final dos anos 1960 e o modo como foi se modificando ao longo dos anos. Por último, há uma minibiografia da

artista e os agradecimentos da quadrinista. Em um primeiro momento, ela dedica a obra a mulheres quadrinistas que a inspiraram. “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 as oportunidades que tive. Seguimos persistindo, resistindo e repercutindo!” (Torquato, 2019, p. 97).

O quadrinho foi colorido com tinta aquarelada, o que dá uma sensação de delicadeza para a obra, que se contrapõe ao tema denso abordado no livro, trazendo sensibilidade para a relevância dos assuntos tratados no quadrinho. A paleta de cores escolhida 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.

Fernanda Torquato descreve como foram algumas etapas desse processo de criação, a geração de alternativas e os estudos cromáticos, situando a obra artística como resultado de muito trabalho, como acontece no caso, por exemplo, da concepção da capa. Para a artista, a capa precisa ser impactante e atrativa, mas não pode conter *spoilers* da trama (Torquato, 2019).

Figura 5: Capa do quadrinho Tina: Respeito




Fonte: Torquato (2019).

Em relação à capa, percebemos, pela fisionomia de Tina e pela expressão corporal, uma postura séria, um posicionamento definido, uma atitude dinâmica, buscando o domínio da situação e o controle do ambiente. Ela é mostrada em primeiro plano, retratada com um plano de cinema americano, ou seja, um enquadramento 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 firmemente os leitores e as leitoras.

Ao fundo, vemos a redação do jornal em que 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. A roupa que a personagem está usando é uma homenagem ao seu visual durante parte da década de 1970, sendo esse *look* o mais lembrado da personagem. Percebe-se que existem três cores centrais nessa capa, que são azul, branco e vermelho. O azul, usado de modo recorrente para representar ambientes tecnológicos, futuristas, é a cor do fundo, para retratar a redação do jornal. O azul também pode trazer, culturalmente, "a sensação de paz e tranquilidade do céu, a sensação de infinito espacial, expandindo planos e superfícies" (Silveira, 2015, p. 121), mas também a sensação de frio, de monotonia e até mesmo depressão. O branco também está presente nesse fundo e na roupa da personagem, porém onde essa cor tem mais destaque é no letramento, já que a palavra "respeito" está escrita em branco, podendo evocar a busca de paz, da sensação de proteção. Já o vermelho aparece como detalhe na roupa de Tina e nos seus óculos, associando-se ao título do quadrinho, já que a palavra *Tina* está em vermelho, cor que sugere força ao título da história e à personagem, além de simbolizar apreensão e dor (Silveira, 2015).

Tina é apresentada como uma jovem mulher branca, cis, de 22 anos, que recentemente terminou sua graduação e está iniciando sua carreira como jornalista. Outro elemento que é novo na vida da protagonista é que ela está morando sozinha pela primeira vez. Trata-se de 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.

## AS REPRESENTAÇÕES DE PRÁTICAS CULTURAIS

Tina, dentro dessa história, é a personagem feminina que tem mais privilégios. Além de ser representada como uma mulher jovem, branca, de classe média, está associada a um padrão de beleza aceitável na sociedade contemporânea. Ela tem uma rede de apoio formada pela figura de sua mãe e das suas colegas de trabalho, que a aconselham e a acolhem. Ao longo da história, a personagem vai se desconstruindo a partir de vivências que compartilha. 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 como ela aprendeu a lidar com esse problema.

Algumas personagens femininas destacam-se na história, como, por exemplo, Kátia, que é uma mulher jovem, negra e lésbica que trabalha com Tina. Ela cria um laço de amizade com a protagonista, trazendo as suas vivências para a construção dessa narrativa. O espaço que Kátia ocupa no trabalho é tratado como uma conquista e o fato de ela conseguir ser uma jornalista dá muito orgulho à sua mãe. O racismo estrutural (Porfírio, 2012) de nossa sociedade fica implícito no fato de que uma jovem negra ocupar aquele espaço seria algo quase impossível para a realidade dela. Kátia mora com a sua família, que é um grupo de mulheres negras, dividindo o quarto com a sua irmã, sugerido como um espaço pequeno.

Destaca-se o fato de ela ser uma mulher lésbica que sofre preconceitos, inclusive por parte de seu chefe, que a inferioriza. Na página 68 do quadrinho,

podemos ver como Torquato aborda uma atitude homofóbica do chefe e como essa ação não teve nenhuma consequência, já que aquele tipo de atitude dentro daquele ambiente é naturalizado.

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 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 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. 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.

O primeiro personagem masculino 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 guia para a garota.

O segundo personagem relacionado à representação de quem ocupa espaços de liderança é o jornalista Joel, apresentado como um chefe autoritário que lida de maneira mais agressiva com os seus colegas. Ele se comporta de modo abusivo, posicionando-se como um chefe que está acima dos seus subordinados. Muitas vezes, essa forma de agir é tida como um sinal de competência, ou até mesmo 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 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 é Márcia, que está na mesma posição dele.

A última representação masculina em um cargo de chefia é Jairo Filgueira, que é o personagem central que conduz o momento crucial da trama, já que ele é o homem responsável por assediar sexualmente Tina, de maneira explícita. Jairo já é colocado como um chefe “ideal” e até a maneira como o personagem é ilustrado leva-nos a imaginar que se trata de um homem gentil. Fefê não o cria como uma imagem de predador, que seria a percepção que teríamos de um “vilão” em uma história em quadrinhos. Outros personagens o descrevem como mulherengo ou alertam que ele é uma pessoa boa desde que você aceite o que ele propor. Então, apesar de ser conhecido como assediador, isso era normalizado.

Quando Jairo convidou Tina para conversar, em sua sala, sobre um trabalho que ela havia executado, a protagonista acreditava que teria uma relação profissional e ganharia muita experiência para sua carreira. Porém, é nessa cena que ele a assedia, ameaçando o seu futuro. Essa ação é construída entre as páginas 56 e 59, quando ele começa elogiando o trabalho dela, e, na sequência, vai descrevendo a sua aparência, até o momento em que o assédio acontece. Na cena, vemos ele se aproximando dela a cada quadro, deixando-a sem saída, dando uma sensação claustrofóbica.

Figura 6: cena de assédio




Fonte: Torquato (2019, p. 58).

Figura 7: cena de assédio




Fonte: Torquato (2019, p. 59).

Cinzia Arruzza, Tithi Bhattacharya e Nancy Fraser 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.

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).

Outro personagem masculino é Rolo, amigo de Tina que, diferentemente 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. Pipa 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 em que as mulheres correm perigo, como, por exemplo, nas páginas 22 e 23, em que Tina aparece voltando para 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. 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.

## REPRESENTAÇÕES DE TECNOLOGIA E CULTURA MATERIAL

Entendemos a tecnologia como uma 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 os envolvem. 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.

Ao longo da história em quadrinhos de Tina: Respeito, há vários detalhes interessantes que provocam intertextualidade, criando conexão entre textos, mostrando a influência e relação que um estabelece sobre o outro. É um processo dinâmico de produção de textos que faz referência (explícita ou implícita) aos elementos existentes em outro texto, tanto no conteúdo quanto na forma, ou em ambos. A intertextualidade é o diálogo entre textos, e essa relação pode ser proposta entre as produções textuais com diversas linguagens (visual, auditiva,

escrita), sendo expressa nas artes (literatura, pintura, escultura, música, dança, cinema), propagandas publicitárias, programas televisivos, provérbios, charges, entre outros (Barros, 2009). Vemos, em meio aos desenhos, muitas referências ao universo da Turma da Mônica, 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; ou o 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, colocando, na contracapa, uma ilustração de Gata Garota. Daniel Miller (2013) afirma que 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.

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

Uma 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. 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, presentes em suas roupas, no jeito como ela fala e nos objetos que compõem o local onde ela vive.

Figura 8: Mãe de Tina e seu ambiente



Fonte: Torquato (2019, p. 66).

Na Figura 8, 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 pôster 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 e pelo rock psicodélico.

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 e 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 e ressignificados pelos personagens. Um exemplo emblemático é o papel fundamental que o *smartphone* tem dentro do quadrinho, pois, em diversas cenas, a forma como a protagonista interage com a técnica transforma o percurso e o cotidiano da garota.

O celular aparece em quase todas as cenas com a protagonista, fazendo parte da comunicação dela, como se 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 ligado 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 quanto 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 e 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 a 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 narrativa, 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.

Outro modo como a tecnologia está representada na história é como 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 essa mídia dá a possibilidade de se tornar uma criadora, 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 ao assédio e à ameaça sobre o futuro dela como jornalista. Ela percebe que poderia trabalhar como jornalista

sem depender diretamente de um chefe, já que poderia criar suas histórias e publicá-las na internet, tornando-se *freelancer*.

Parte das construções das histórias em quadrinhos é refletir sobre questões contemporâneas problematizadas pelos movimentos feministas, pelos movimentos negros, pelos grupos LGBTQIA+ e pelos povos indígenas. No caso da HQ *Tina: Respeito*, parece haver uma forte referência ao movimento americano *Me Too*, insinuado na forma como a protagonista buscou solucionar seu problema, convidando-nos a problematizar as notícias da realidade.

Nesse sentido, *Tina: Respeito* situa a luta das mulheres, das pessoas negras e do movimento LGBTQIA+ como um processo histórico, uma resistência coletiva enfrentada no espaço cotidiano.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tina, dos quadrinhos da Turma da Mônica de Mauricio de Sousa, foi concebida como uma garota *hippie* brasileira no final dos anos 1960 e início dos 1970. Embora estereotipada, ela estava representando os jovens daquela época, tanto no jeito como se vestia, falava e se comportava quanto em alguns valores do movimento *hippie* e do movimento de contracultura. É necessário destacar que Tina surge durante o regime militar brasileiro e, apesar de suas narrativas não abordarem esse período, sua postura questiona, com muita sutileza, padrões conservadores e visões hegemônicas de feminilidade e de masculinidade. 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, vemos uma personagem diferente, com metas e objetivos profissionais bem definidos, com sonhos relacionados ao seu futuro e à sua carreira como jornalista.

*Tina: Respeito* é uma história que tenta trazer um debate relacionado às situações problemáticas que as mulheres enfrentam dentro do mercado de trabalho, às experiências cotidianas, às redes de afetos, às diferenças entre gerações, às disputas de poder e às hierarquias de gênero, de classe e de raça. Fefê Torquato usa os diálogos, gestos e expressões faciais para mostrar essa luta constante na instância do cotidiano.

A tecnologia é um fator importante dentro da história, funcionando não só como elemento de cenário ou acessório, mas como construção da narrativa. 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. Quando Tina utiliza os mecanismos que a internet possibilita, ela os 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.

O modo como os objetos e os artefatos técnicos estão atuando nesses quadrinhos mostra 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.

# Representations of Technology and Culture in the Work *Tina: Respeito* (2019), by Fefê Torquato


## ABSTRACT

This text seeks to reflect on the representations of technology and culture in the work *Tina: Respeito* (2019), by Fefê Torquato, published under the Graphic MSP imprint by Mauricio de Sousa Produções. In the narrative adapted for the present day, the comic artist portrays problems faced by different women in daily life, emphasizing issues of gender, race and ethnicity, class, and generation. In the analyses, the relationships between production contexts and the technical, social, and symbolic materialities that permeate the graphic novel were considered, investigating the meanings of elements of comic language: composition, page layout, settings, characterization of characters, color effects, graphics, gestures, speech, expressions, speech balloons, among others. Fefê Torquato questions heteronormative society, addressing different aspects of technology and culture and experimenting with art as a strategy to reflect on daily life and construct alternative worldviews.



**KEYWORDS:** Comics. Tina. Respeito. Fefê Torquato. Culture. Technology.


# Representaciones de tecnología y cultura en la obra *Tina: Respeito* (2019), de Fefê Torquato


## RESUMÉN

Este texto busca reflexionar sobre las representaciones de tecnología y cultura en la obra *Tina: Respeito (2019)*, de Fefê Torquato, publicada bajo el sello Graphic MSP, de Mauricio de Sousa Produções. En la narrativa adaptada para la actualidad, la historietista retrata problemas enfrentados por diferentes mujeres en el cotidiano, enfatizando cuestiones de género, raza y etnia, clase y generación. En los análisis, se consideraron las relaciones entre los contextos de producción y las materialidades técnicas, sociales y simbólicas que atraviesan la novela gráfica, investigando los significados de elementos del lenguaje de las historietas: composición, diagramación de las páginas, escenarios, caracterización de los personajes, efectos de color, grafismos, gestualidad, habla, expresiones, globos de diálogo, entre otros. Fefê Torquato cuestiona la sociedad heteronormativa, abordando diferentes aspectos de la tecnología y de la cultura y experimentando el arte como estrategia para pensar el cotidiano y construir otras visiones del mundo.



**PALABRAS CLAVE:** Historietas. Tina. Respeito. Fefê Torquato. Cultura. Tecnología.

## REFERÊNCIAS

RRUZZA, Cinzia; BHATTACHARYA, Tithi; FRASER, Nancy. **Feminismo para os 99%**: um manifesto. São Paulo: Boitempo, 2019.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. **Dialogismo, polifonia, intertextualidade**. São Paulo: Edusp, 2009.

CIDREIRA, Renata Pitombo. A moda nos anos 60/70 (comportamento, aparência e estilo). **Reconcavos**: Revista do Centro de Artes, Humanidades e Letras, Cruz das Almas, 2008. Disponível em: https://www3.ufrb.edu.br/seer/index.php/reconcavos/article/view/1083/652. Acesso em: 13 out. 2022.

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

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 jul. 2018. Disponível em: https://vejasp.abril.com.br/coluna/memoria/tina-mauricio-de-souza/. Acesso em: 13 out. 2022.

GUIA DOS QUADRINHOS. **Tina e os Caçadores de Enigmas**. [S. l.], [s. d.]. Disponível em: http://www.guiadosquadrinhos.com/capas/tina-e-os-cacadores-de-enigmas-misterio-cosmico/ti011102. Acesso em: 13 out. 2022.

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

HOOKS, bell. Mulheres negras: moldando a teoria feminista. **Revista Brasileira de Ciência Política**, Brasília, n. 16, p. 193-210, jan./abr. 2015. Disponível em: https://periodicos.unb.br/index.php/rbcp/article/view/2237/1985. Acesso em: 28 mar. 2023.

MARINO, Dani; MACHADO, Laluna (org.). **Mulheres & quadrinhos**. São José: Skript, 2019.

MILLER, Daniel. **Trecos, troços e coisas**: estudos antropológicos sobre a cultura material. São Paulo: Zahar, 2013.

PORFÍRIO, Francisco. Racismo. **Brasil Escola**, [s. d.]. Disponível em: https://brasilescola.uol.com.br/sociologia/racismo.htm. Acesso em: 8 nov. 2022.

SILVEIRA, Luciana Martha. **Introdução à teoria da cor**. 2. ed. Curitiba: Ed. UTFPR, 2015.

SOUSA, Getúlio Cavalcante de. Herança da contracultura: a comunidade hippie de Arembepe, Camaçari-Bahia (1970 - 2012). *In*: SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA, 27., 2013, Natal. **Anais...** Natal: ANPUH, 2013. Disponível em: http://www.snh2013.anpuh.org/resources/anais/27/1371343314_ARQUIVO_HERANCADACONTRACULTURA-simposio.pdf. Acesso em: 13 out. 2022.

TORQUATO, Fefê. **Como eu fiz a graphic novel "Tina - Respeito" [parte 1]**. YouTube, 13 set. 2019. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=aR2ZjOLgHug. Acesso em: 13 out. 2022.

TORQUATO, Fefê. **Tina**: Respeito. Barueri: Panini Brasil, 2019.

TUDO sobre a Tina. YouTube, 20 out. 2019. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=767nKQ9XUlc. Acesso em: 13 out. 2022.

TURMA DA MÔNICA. **A evolução da Tina e sua turma (parte 1)**. Blog Arquivos Turma da Mônica, [s. d.]. Disponível em: https://arquivosturmadamonica.blogspot.com/2015/09/a-evolucao-da-tina-e-sua-turma-parte-1.html. Acesso em: 13 out. 2022.

VEJA SP. **Memória**: Tina - Mauricio de Souza. [S. l.], [s. d.]. Disponível em: https://vejasp.abril.com.br/coluna/memoria/tina-mauricio-de-souza/. Acesso em: 13 out. 2022.

**Recebido:** 18/05/2023.
**Aprovado:** 05/12/2023.
**DOI:** 10.3895/cgt.v18n50/51.16971.
**Como citar:** SOUZA, Luana Veneziano de; QUELUZ, Marilda Lopes Pinheiro. Representações de tecnologia e cultura na obra "Tina Respeito" (2019) de Fefê Torquato. **Cad. Gên. Tecnol.**, Curitiba, v. 18, n. 50/51, p. 1-20, jan./dez., 2025. Disponível em: https://periodicos.utfpr.edu.br/cgt. Acesso em: xx de xxxxx de xxxx.
**Direito autoral:** Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.