

Web Revista Linguagem,  
Educação e Memória

ISSN 2237-8332

## Representações do feminino na Graphic MSP *Tina, Respeito*

Representations of women at Graphic MSP *Tina, Respeito*

Ione Silva Vilela Pícoli<sup>1</sup>

Rogério de Souza Sérgio Ferreira<sup>2</sup>

**Resumo:** Com a emergência dos discursos feministas e da luta pela igualdade entre os gêneros, escritoras de diferentes nacionalidades, como as britânicas Jane Austen, Virgínia Woolf, a canadense Margaret Atwood e as quadrinistas brasileiras Carol Ito e Aline Lemos, por exemplo, têm usado a Literatura e as Histórias em Quadrinhos como espaços onde constroem a figuração das personagens a fim de se representarem e se fazer representadas. A crítica literária feminista há muito tempo vem discutindo sobre a sub-representatividade e dificuldade de inserção das mulheres nos espaços artísticos e, no caso dos quadrinhos, a história não é diferente. Nesse contexto, pretendemos analisar a personagem *Tina*, criação de Maurício de Sousa, redesenhada e roteirizada na Graphic MSP *Tina, Respeito*, pela quadrinista Fefê Torquato. O presente trabalho, portanto, busca observar as representações do feminino inscritas na obra.

**Palavras-chave:** Representação feminina; Graphic MSP; *Tina, Respeito*.

**Abstract:** With the emergence of feminist discourses and the struggle for equality between genders, authors from different nationalities such as the English Jane Austen, Virginia Woolf, the Canadian Margaret Atwood and the Brazilian comic-book artists Carol Ito and Aline Lemos, for instance, have been taking advantage of Literature and Comics as space where they construct the representation of the characters in order to both act for and make themselves represented. Feminist criticism has been arguing for a long time about the underrepresentation and difficulty of insertion of women in artistic space and, in the case of comics, the story is not different. In this context, we intend to analyze the character *Tina*, created by Maurício de Sousa, scripted in Graphic MSP *Tina, Respeito*, by cartoonist Fefê Torquato. The present work, therefore, seeks to observe the representations of the feminine inscribed in the work.

**Keywords:** Female representation; Graphic MSP; *Tina, Respeito*.

---

<sup>1</sup> Mestra em Letras: Estudos Literários pela Universidade Federal de Juiz de Fora – Brasil. Doutoranda em Letras: Estudos Literários na Universidade Federal de Juiz de Fora – Brasil. E-mail: [ionevilelap@gmail.com](mailto:ionevilelap@gmail.com).

<sup>2</sup> Doutor em Letras (Ciência da Literatura) pela Universidade Federal do Rio de Janeiro – Brasil. Realizou estágio pós-doutoral na Universidade da Califórnia, em Santa Barbara – Estados Unidos da América. Professor Associado da Universidade Federal de Juiz de Fora – Brasil. ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-6365-9772>. E-mail: [rogeriossferreira@gmail.com](mailto:rogeriossferreira@gmail.com).

## 1 Introdução

Enquanto meio de comunicação de massa, as Histórias em Quadrinhos<sup>3</sup>, surgidas na imprensa estadunidense do final do século XIX, atinge públicos de diferentes faixas etárias e socioeconômicas. Por meio de uma linguagem que pode ser composta por signos verbais e não verbais, ou apenas visuais, suas narrativas vêm representando desde o cotidiano da vida em sociedade à criação de uma infinidade de mundos e de realidades fictícias. Como espaço de representação social, os cenários, os enredos, os personagens, são apropriados pelos leitores que veem neles determinados conceitos e valores que circulam na sociedade. De acordo com a autora Selma Regina Nunes Oliveira “os personagens das histórias em quadrinhos materializam representações” (OLIVEIRA, 2007, p. 23). Nessas representações encontramos signos e significados que estão imbrincados às nossas percepções e ações no mundo. É comum ao nos remetermos a esta linguagem, vir a nossa memória as imagens dos super-heróis. Tal fato deve-se à divulgação dessa representação que ocorre com frequência nas diferentes mídias e, na maioria das vezes, direcionadas ao público masculino. Essa massiva produção e divulgação acaba por caracterizar o universo dos quadrinhos como um espaço do masculino, tanto em termos de personagens, quanto de autoria e publicação.

No entanto, a expressão artística dos quadrinhos não é constituída apenas por personagens masculinos, apesar de ser a de maior investimento por parte dos produtores. Nesse contexto, que privilegiava os sujeitos masculinos, as figurações femininas, apesar de o número ser inexpressivo em relação às masculinas, sempre estiveram presentes desde a origem dos quadrinhos no século XIX, inclusive em termos de produção. No entanto, por muito tempo de acordo com Trina Robbins (1985), foram representadas visando atender ao público leitor masculino. A dominação masculina no campo dos quadrinhos foi responsável por construir imagens femininas estereotipadas, o que persistiu por muito tempo. Era comum encontrar as personagens na função de coadjuvante do protagonista masculino exercendo funções de secretárias, mães ou parceiras amorosas. A estética muitas vezes utilizada criou um biotipo corporal cujas imagens com seios fartos, pernas torneadas, lábios volumosos tinha por objetivo atender às necessidades de um público específico, o olhar do leitor masculino, porém, não era representativa para a maioria das mulheres. O pesquisador T. L. Taylor, em suas teorizações, aponta as diferentes perspectivas das estéticas corporais atribuídas aos gêneros na linguagem gráfica das HQs e nos diz que “Peitoral e bíceps avantajados em personagens masculinos agem como características sexuais simbólicas, (mas

---

<sup>3</sup> Histórias em Quadrinhos a partir de agora, neste artigo, será identificada pela sigla HQs.

também) eles são simultaneamente capazes de representar o poder [...] seios fartos (em avatares femininos) só agem como marcadores sexuais” (TAYLOR, 2003, p. 39). Tais marcadores fizeram dos corpos femininos na iconografia usual dos quadrinhos um sujeito para ser apreciado sexualmente. A hipersexualização do corpo feminino no universo dos quadrinhos pode ser compreendida, portanto, como um atrativo, um ser a ser percebido, ou seja, o “objeto simbólico” descrito pelo sociólogo Pierre Bourdieu:

A dominação masculina, que constitui as mulheres como objetos simbólicos, cujo ser (esse) é um ser-percebido (percipi), tem por efeito colocá-las em permanente estado de insegurança corporal, ou melhor, dependência simbólica: elas existem primeiro pelo, e para, o olhar dos outros, ou seja, enquanto objetos receptivos, atraentes, disponíveis. (BOURDIEU, 2015, p. 45, grifos do autor).

As imagens que representam as mulheres apenas como um objeto, na concepção bourdesiana, atravessou décadas no mundo das artes e, no campo dos quadrinhos, auxilia na manutenção desse imaginário. Sônia Maria Bibe Luyten, pioneira nos estudos do estilo ou gênero mangá<sup>4</sup> no Brasil, nos diz que as representações nos quadrinhos atribuem significados a homens e mulheres e que eles são expressos “através de diferentes imagens ou discursos que não são “simplesmente determinados”, mas socialmente construídos. Essas imagens e discurso, então, têm significados a nível simbólico” (LUYTEN, 2019, p. 22). Neste sentido, as teorizações de Luyten, assim como as de Lauretis (1987), Butler (2003) dentre outras importantes estudiosas das temáticas de gênero, auxiliam na reflexão sobre a concepção do determinismo biológico, que busca identificar e justificar as diferenças comportamentais e cognitivas entre homens e mulheres de modo a restringi-las apenas às informações no campo

---

<sup>4</sup> 1. O risco de determinadas obras não se encaixarem num conceito definido para os quadrinhos, suscita uma questão em disputa no meio: a qual gênero textual pertencem os quadrinhos? Compreendemos a definição do estudioso do tema Paulo Ramos, apresentado em seu texto *Histórias em quadrinhos: gênero ou hipergênero?* como apropriada para classificar os quadrinhos como um hipergênero. O autor enfatiza que existem grupos de textos que “embora possuam gêneros próprios e autônomos, estão ligados por um eixo comum, que dá a eles unidade e coesão” (RAMOS, 2009, p. 355). Ramos delimita que podem ser abrigados dentro do hipergênero chamado quadrinhos “os cartuns, as charges, as tiras cômicas, as tiras cômicas seriadas, as tiras seriadas e os vários modos de produção das histórias em quadrinhos” (RAMOS, 2009, p. 362).

2. A mesma discussão recai sobre o estilo ou gênero “mangá”. A nomenclatura é utilizada usualmente para designar os quadrinhos japoneses. Quando chegaram ao Ocidente, o termo tornou-se específico para HQs oriundas do Japão. Posteriormente, outras produções realizadas em diferentes países ocidentais, como no caso do Brasil, seguiram utilizando a nomenclatura. As diferenças que podemos perceber entre os quadrinhos produzidos pelos ocidentais para os quadrinhos japoneses (mangás) são tão evidentes que mesmo o hibridismo ocorrido pela produção fora do Japão pode explicar a ressignificação da palavra em um gênero e estilo próprio.

da biologia, desconsiderando o contexto sociocultural. Para as autoras essas categorias, homem e mulher, são constructos sociais.

Na perspectiva de serem categorias construídas socialmente, preocupa-nos as representações das personagens femininas por meio de imagens hipersexualizadas ou idealizadas das mulheres em contraposição às imagens de invencibilidade e força do herói masculino, por exemplo, uma vez que as HQs atingem inúmeros leitores mundo afora, podendo contribuir assim, para as desigualdades entre os gêneros. Segundo Luyten (2019), as editoras alegavam que tais representações visavam o leitor uma vez que, “mulheres não leem quadrinhos. Claro! Enquanto as personagens femininas em quadrinhos fossem destratadas, elas não iriam ler mesmo” (LUYTEN, 2019, p. 22). A autora ressalta que há registros masculinos que retratam de “forma apropriada as mulheres” (LUYTEN, 2019, p. 23), porém, afirma que “os quadrinhos feitos por mulheres apresentam seu modo de pensar o mundo, a política, a economia, os filhos, as enfermidades, a ecologia e, principalmente, ela mesma” (LUYTEN, 2019, p. 23).

A pesquisadora Teresa de Lauretis (1987, p.221) ao analisar a mídia cinema, nos contempla com o conceito tecnologias de gênero. Tal conceito é utilizado para definir as várias tecnologias que formam discursos apoiadas em instituições como o Estado, a família, a escola, os jornais, as revistas, o cinema, a Internet e outros produtos da cultura de massas. Lauretis (1987), nos ensina que o gênero também é produto destas diferentes tecnologias sociais e de diversas epistemologias e práticas críticas institucionalizadas, bem como práticas da vida cotidiana. A autora, em outras obras (1984; 1989; 2007) também conceitua que gênero não é propriedade dos corpos nem algo que existe *a priori* nos seres humanos, mas sim um conjunto de efeitos que neles são produzidos, por meio de comportamentos e relações sociais. A partir dessa definição, por aproximação entre as duas mídias, cinema e quadrinhos, compreendemos que as HQs se enquadram como uma tecnologia de gênero. Nessa perspectiva, os quadrinhos em mídia impressa ou digital trazem representações sociais e divulgam estereótipos de homens e mulheres e as relações de poder entre eles. Na maioria das vezes, observamos que a referida relação se dá através da submissão das personagens femininas em relação às masculinas, o que pode auxiliar na construção de determinadas imagens de homens e mulheres pelo imaginário social, atuando na produção do que se compreende por gênero masculino e feminino. A luta para desconstruir os estereótipos supracitados, bem como uma maior representatividade feminina no mundo das artes, vem sendo pleiteada nas reivindicações dos movimentos feministas. Fato que, segundo

pesquisadoras como Luyten, (2002), Oliveira, (2007), vem acarretando mudanças nesse cenário, principalmente nas últimas décadas. Nas narrativas produzidas no início do século XXI, portanto, percebe-se uma maior representatividade em roteiros que apresentam pluralidade de ideias, realocando a figuração das mulheres em papéis de emancipação, de protagonismo. Nestas circunstâncias, faz-se necessário compreender como a construção das personagens femininas protagonistas de suas histórias enquanto sujeito social e político vem se efetivando pois, como assevera Judith Butler, “os domínios da ‘representação’ política e linguística estabeleceram a priori o critério segundo o qual os próprios sujeitos são formados, com o resultado de a representação só se estender ao que pode ser reconhecido como sujeito” (BUTLER, 2003, p. 18, grifo da autora). Para tanto, neste trabalho, analisaremos a representação feminina da personagem *Tina*, na Graphic MSP *Tina, Respeito*, reconstruída pela ótica da quadrinista Fefê Torquato que, acreditamos, contempla os dilemas, anseios, desejos e dificuldades vivenciados pelas mulheres na contemporaneidade.

## 2 A evolução da linguagem gráfica da personagem e o novo meio de narrar sua história

*Tina* foi criada pelo quadrinista Maurício de Sousa e surgiu em 1964, nas tiras no *Jornal Folha da Manhã* (atual *Folha de SP*). O autor buscou inspiração em suas filhas quando eram adolescentes e viviam os dilemas típicos dessa faixa etária. Dentre as personagens mauricianas, possivelmente é que mais se transfigurou ao longo dos anos, tanto em sua estética corporal, quanto em sua personalidade. Surgiu com um visual hippie, aparentando ter aproximadamente 12 anos, utilizando uma linguagem repleta de gírias, o que dialogava principalmente com o público adolescente e adulto dos anos de 1970. Com o passar dos anos, mudou o guarda-roupa, deixou o cabelo crescer, e estava sempre às voltas em aventuras que contavam com os integrantes do seu núcleo, principalmente os amigos Rolo e Pipa. Nos anos de 1980 apresenta um corpo com proporções mais humanizadas, principalmente a cabeça. Em sua versão mais recente podemos ver uma personagem adulta, com um visual mais sensual, cursando jornalismo e seus roteiros são contextualizados no ambiente acadêmico. Sua trajetória de sucesso, principalmente com as leitoras e os leitores jovens e adultos, foi construída por meio de diferentes mídias, perpassando por tiras, revistas, almanaques e agora pelo romance gráfico.

Figura 1: a evolução da personagem Tina



Fonte: <http://blogmaniadegibi.com/2013/05/50-anos-turma-da-monica-turma-da-tina>. Acessado em 13/11/2020.

Para construir a narrativa “*Tina, respeito*”, os estúdios Maurício de Sousa Produções (MSP) convidaram a quadrinista Fefê Torquato. A HQ é a 24ª edição do editorial *Graphic MSP*. A nova forma de narrar as aventuras dos habitantes do bairro Limoeiro na linguagem do gênero *graphic novel* surgiu de um projeto, cujo objetivo era homenagear o cinquentenário da carreira de Sousa. A premissa era convidar quadrinistas brasileiros consagrados como Ziraldo, Laerte e outros talentos ainda desconhecidos do grande público, o que não é o caso da quadrinista Fefê Torquato<sup>5</sup>, para fazer uma releitura dos personagens e apresentá-los sob uma nova perspectiva, tanto de roteiro, quanto de arte.

O termo *graphic novel* é geralmente usado para referir-se a qualquer forma de HQs de longa duração, ou seja, é o análogo na arte sequencial a uma prosa, romance e abrange tanto livros de ficção quanto obras romanescas. O neologismo foi criado nos anos de 1960 por Richard Kile, porém popularizado por Will Eisner.

A nova nomenclatura foi uma estratégia utilizada pelo autor para que a obra não sofresse com os estigmas que pesavam sobre as antigas HQs (GARCÍA, 2012, p. 215) de que seus leitores apresentavam perfil infantil com potencial cognitivo limitado. Alguns autores, entre eles Eisner, no intuito de exaltar o potencial artístico dos quadrinhos como obra de arte, defendem que a nova modalidade os equipara à Literatura. A primeira representante a

<sup>5</sup> Fefê Torquato é sucesso de público com suas obras “*Gata Garota -Vol. 1*” (Ed. Nemo, 2015), “*Estranhos*” do livreto de terror “*A*” (Independente, 2016) e “*Vaca voadora*” um *site* de quadrinhos na internet.

impulsionar o gênero, *Um contrato com Deus*, assinada por Eisner é lançada no ano de 1978, com o intuito de atrair os leitores adultos distanciando a concepção de quadrinhos como exclusividade do público infantil. As diferenças percebidas entre os públicos foram apontadas pelo pesquisador e quadrinista:

[...] Para uma geração mais antiga, os quadrinhos estavam limitados a narrativas breves ou a episódios de curta duração, mas de muita ação. Na verdade, supunha-se que o leitor buscava nas histórias em quadrinhos informações visuais instantâneas, como nas tiras de jornais, ou experiência visual de natureza sensorial, como nos quadrinhos de fantasia. Entre 1940 e início de 1960, a indústria achava que o perfil do leitor de história em quadrinhos era o de uma “criança de 10 anos, do interior”. Um adulto ler histórias em quadrinhos era considerado sinal de pouca inteligência. As editoras não estimulavam nem apoiavam nada que fugisse a essa visão estereotipada do leitor [...] em meados do século XX, os artistas sequenciais se voltaram para as obras longas genericamente chamadas de *graphic novels* (um termo que pode abarcar tanto livros de não ficção como obras genuinamente romanescas) [...] tanto o mercado como a postura de autores e leitores mudaram bastante desde o final dos anos 1970 (EISNER, 2010 p. 148-149, grifos do autor).

Outras características também contribuem para diferenciar o romance gráfico das tradicionais HQs. Além de trazer um caráter mais literário para a narrativa, apresenta um acabamento mais luxuoso e divide as prateleiras das livrarias com as obras tradicionais, o que acaba gerando um custo mais elevado. As especificidades do novo formato mereceram atenção de Santiago Garcia que, em sua obra *A novela gráfica*, aponta que o “fenômeno não afeta apenas o mundo literário, mas também o artístico. As exposições de quadrinhos já não são um fato pitoresco, mas cada vez chegam com maior frequência aos cenários da grande cultura” (GARCIA, 2012, p. 18).

Com a oxigenação do mercado de quadrinhos promovida pelas *graphic novels*, importantes títulos foram publicados, como *Maus* (1980) de Art Spiegelman, *V de vingança* (1989) de Alan Moore, e *Persépolis* (2000), de Marjane Sartrapi. No Brasil, no ano de 2018, Marcelo D’Salete com sua obra *Cumbe*, que retrata a escravidão no Brasil colonial, conquistou o prêmio Eisner, a principal premiação dos quadrinhos no mundo. A produção no país ocorre de maneira significativa e assim como a obra de D’Salete outros títulos vem consolidando o gênero no mercado nacional.

Da idealização do editor Sidney Gusman em homenagear o cinquentenário de Sousa e da aceitação dos leitores de uma nova caracterização dos personagens resultou o selo editorial Graphic MSP.

### 3 Tina, *Respeito*: a representação feminina nas páginas da Graphic MSP

Na narrativa, cuja arte e roteiro são assinados por Fefê Torquato, a personagem, agora uma jornalista recém-formada, vivencia situações que mostram as diferentes formas de assédio que uma mulher sofre ao longo do dia. Inserida no universo adulto, a protagonista almeja sua autonomia, independência, e a busca pela realização profissional, porém, nesse quesito encontra um obstáculo. Na ousada interpretação da personagem, feita por Torquato, *Tina* ingressa no mercado de trabalho e sofre com uma situação de assédio. E sua versão mais recente nos quadrinhos de Sousa, a protagonista é uma estudante de jornalismo e suas aventuras são ambientadas no meio acadêmico. No lançamento da Graphic MSP, o simples fato de aparecer a personagem na capa com o braço estendido e a palavra respeito, foi o suficiente para que determinado número de leitores masculinos promovesse ataques pelas redes sociais, destinados tanto para a personagem quanto a autora. As ameaças giravam em torno de boicotar a edição, a agressões físicas da autora, sob o argumento de que ela havia desconstruído a imagem de *Tina*. Em entrevista concedida para a jornalista Natália Eiras, do *site Uol*<sup>6</sup>, a autora nos conta que:

A maior parte das críticas foi porque o nome era 'Respeito', uma coisa tão óbvia. Como pedir para que alguém nos respeite pode ser polêmico? afirma, rindo, a quadrinista. Diziam que seria uma cartilha feminista, mas respeito é o mínimo que todos temos que ter em relação uns aos outros. (TORQUATO, 2019).

A linguagem gráfica escolhida pela autora resgata vários elementos já apresentados pela personagem, como a roupa que usava em sua versão inicial, o colar hippie. Na trama aparecem vários *easter eggs*<sup>7</sup> que transportam o leitor para o universo da Turma da Mônica. A polêmica capa foi objeto, como dissemos, de ataques por parte de uma minoria vocal que não aceitava a versão gráfica apresentada na revista. O motivo seria o imaginário que esses leitores têm de uma mulher sexy como podemos observar na evolução gráfica da figura 2.

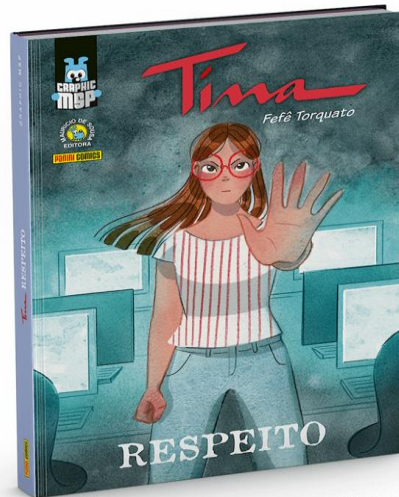
Figura 2: capa de lançamento da revista

---

<sup>6</sup>Para mais informações, acessar o seguinte link: <http://www.uol.com.br/universa/noticias/redacao/2019/09/24/tina-ganha-hq-sobre-assedio-e-chance-do-homem-ver-como-mulher-se-sente>. Acessado em 28/10/2020

<sup>7</sup> Os *easter eggs* são elementos presentes nas narrativas por meio de mensagens, piadas ou imagens que se camuflam e trazem referências em filmes, séries, livros e até *softwares*.





Fonte: <http://loja.panini.com.br/panini/produto/MSP-Graphic-MSP-Tina-Respeito-Capa-Dura-46920.aspx>.

Acessado em 03/11/2020.

O roteiro abrange situações corriqueiras, que ainda fazem parte da rotina de muitas mulheres. A verossimilhança é apresentada de forma natural, porém intensa e de uma maneira muito sensível. Ao iniciar a leitura nos é apresentado o *Curriculum Vitae* de Tina, no qual encontramos suas experiências profissionais, fato que, de imediato, já nos conta uma história. A seguir, nos deparamos com uma mulher introspectiva e sem vontade de dialogar com o mundo exterior. A cena causa uma sensação incômoda, pois a personagem sempre foi representada como uma mulher alegre e à frente de seu tempo.

No decorrer da narrativa, os episódios em flashback vão, aos poucos, delineando sua rotina e, principalmente, construindo o momento crítico que ela irá enfrentar, quando será exigido dela uma iniciativa que pode causar grande impacto em sua vida profissional. Nestes momentos, são apresentadas situações vivenciadas ao longo do dia que nos levam a refletir sobre ocupação do espaço público por mulheres. A opção adotada para a expressão da personagem em alguns desses episódios, nos chama a atenção. Torquato nos apresenta uma Tina com seus famosos óculos, porém, o desenho de seus olhos aparece sem a pupila. O efeito sugere variadas sensações como medo, constrangimento, insegurança, ou seja, nos permite transitar por diferentes emoções vivenciadas por ela.

Na entrevista supracitada, a autora nos diz que a construção da história colabora com o público feminino uma vez que, “A história que criamos é boa para o público feminino para validar a gravidade dessas situações que, muitas vezes, são mascaradas” (TORQUATO, 2019). Assim, convida o leitor masculino para o exercício da empatia, já que a leitura pode

auxiliá-lo numa experiência de vida, a partir de uma perspectiva diferente da dele. O intuito é que ao ler a obra ele possa “se tornar a Tina por um momento para entenderem o que passamos diariamente. O assédio de todos os dias” (TORQUATO, 2019) e assim adquiram uma nova visão sobre como as mulheres enfrentam diferentes desafios na sociedade atual.

Os momentos nos quais a autora se refere na entrevista constroem a narrativa por meios de situações de assédio comuns no dia a dia das mulheres no mundo real. As representações dessas situações na ficção de Torquato são descritas por meio de imagens e no texto verbal, como na transcrição da fala de sua amiga Kátia:

Uma vez um carro começou a me seguir, depois que eu desci do ponto. Eu virava uma esquina, ele virava também. Eu atravessava a rua e ele ali, na minha cola. Meu bairro é residencial, cheio de prédios. Depois das 21 h, não tinha uma alma na rua, além de mim e aquele carro. Eu pensei em correr, mas não tive coragem. Como se fingir que nada tá rolando garantisse de alguma forma que nada de fato aconteceria, né? Na minha cabeça eu só pensava: e se eu paralisar? Quando começar a gritar por socorro e se ninguém vier me ajudar? (TORQUATO, 2019, p. 38).

Em outros momentos a tensão é representada apenas pela linguagem gráfica. Por meio dela, visualizamos, por exemplo, o medo da protagonista, que é abordada nas ruas e quando se encontra assentada num ônibus, mesmo estando o veículo vazio, o personagem masculino opta por assentar ao seu lado.

A narrativa é atravessada por outras categorias que se cruzam com a de gênero. A pesquisadora Maria Lígia G. C. R. Elias, em seu artigo *Feminismos, diferenças: uma reflexão sobre pesquisa, categorias analíticas e transformação social*, ressalta que, apesar do recorte de gênero ser fundamental para a análise das vivências de dominação do masculino sobre o feminino ele, por si só, é insuficiente para uma compreensão mais ampla desse sistema, conforme apontam diferentes vertentes teóricas. Neste contexto, informa que:

Para essas teóricas, temos de nos atentar para os fatos de que tais dominações se dão em uma ampla e complexa estrutura social e que pensar situações de opressão envolve refletir sobre diferentes fatores sociais, culturais, econômicos e que, portanto, a dominação de gênero não acontece isolada, mas está interligada com outros sistemas de opressão, como raça, classe e orientação sexual. Tais opressões não acontecem de forma hierarquizadas, mas, como aponta Patrícia Hill Collins (1990), são interconectadas e fazem parte de uma estrutura geral de dominação (ELIAS, 2019, p. 77).

Neste entendimento, diferentes fatores contribuem para a dominação de gênero, pois outras categorias que sofrem com sistemas de opressão auxiliam na sua estrutura e manutenção. A esse cruzamento de categorias denominou-se feminismo interseccional, que foi objeto de estudo da professora e pesquisadora Eurídice Figueiredo. Para a professora, “Ao colocar as mulheres em situação de sociedade, forçosamente outros elementos entram nesse entrecruzamento como raça, classe, localização, nacionalidade e história, de onde surge o conceito de interseccionalidade” (FIGUEIREDO, 2020, p. 33). Partindo da concepção apresentada por Figueiredo (2020), o feminismo interseccional se faz presente, principalmente, na figuração de Kátia, amiga de *Tina*. Kátia é uma mulher negra que enfrenta além das questões sexistas, as questões relativas à sua raça e orientação sexual. Sua mãe faz relatos das dificuldades enfrentadas pela filha para se estabelecer socialmente, sobretudo em sua profissão.

Neste cenário, a história possibilita o cruzamento das questões de gênero com outras categorias como o racismo, a LGBTfobia, a gordofobia, que vulnerabilizam ainda mais as mulheres. A intersecção é trabalhada de maneira discreta, e colabora para a normatização de temas que ainda são considerados tabus nas narrativas dos quadrinhos. A responsável pela HQ acredita que a popularidade das personagens do universo da Turma da Mônica contribuiu para as discussões do feminismo e, por meio da voz autoral feminina no campo dos quadrinhos, vem

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 a construção de um futuro mais equilibrado (TORQUATO, 2019, não paginado).

Torquato, portanto, nos apresenta uma variedade de personagens femininas que vivenciam diversas situações e dificuldades que as diferentes mulheres experienciam no seu dia a dia. Apresenta-nos a uma *Tina* que precisa se posicionar frente a uma decisão que pode mudar o curso de sua trajetória profissional. Uma situação de confronto em torno da qual a protagonista se vale da inteligência para solucionar o conflito. O desfecho, por conseguinte, rompe com o do que era usual nos quadrinhos, quando era comum que as personagens femininas aguardassem serem salvas e ter seus conflitos solucionados pelos heróis masculinos.

#### 4 Considerações finais

As representações das personagens femininas nos quadrinhos por muitas gerações ocuparam um lugar erotizado e de controle sobre seus corpos. Construída pela ótica masculina, espelhavam seus desejos e as representações eram a materialização da forma como o mundo se organizava. Com o fortalecimento dos movimentos feministas muito se questionou sobre as representações dessas personagens nas diferentes modalidades de artes e, no campo dos quadrinhos, não foi diferente.

Por este ângulo, acompanhamos as transformações nas produções quadrinistas que espelhavam determinadas pautas reivindicatórias das ondas do feminismo, por meio da voz autoral de importantes escritoras do gênero, como as norte-americanas Trina Robbins e Alison Bechdel, a iraniana Marjane Satrapi, e do pioneirismo da brasileira Patrícia Galvão, a Pagu, que desbravou o caminho para grandes talentos, aqui representadas pela quadrinista Fefê Torquato.

Escutar a polifonia de vozes seja por meio da autoria, seja por meio das personagens, possibilita a construção de representações mais condizentes com o mundo real. Na Graphic MSP *Tina, Respeito* encontramos algumas dessas representações. A HQ, nesta perspectiva, rompe com uma visão inicial equivocada de ser meramente uma cartilha sobre o assédio sofrido pela protagonista, que se também o fosse, já estaria cumprindo seu papel no sentido de retratar e combater a violência sofrida por muitas mulheres. Porém, a autora optou por uma diversidade de personagens femininas, *Tina*, Kátia, Pipa, para abordar outras formas de opressão que atravessam o cotidiano de muitas mulheres. Compreendemos, portanto, a necessidade e urgência de ampliar produções de autoria feminina no mercado das HQs, de modo que a interpretação do mundo e da vida também possa ser feita sob o ponto de vista das mulheres.

#### Referências

- BOURDIEU, Pierre. *A dominação masculina*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2015.
- BUTLER, Judith. *Problemas de gênero*. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 2003.
- DE LAURETIS, Teresa de. A tecnologia do gênero. In: HOLANDA, Heloisa Buarque de. *Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 1994, p. 206-242.
- DE LAURETIS, Teresa de. *Alice Doesn't: Feminism, Semiotics, Cinema*. Bloomington: Indiana University Press, 1984.

- DE LAURETIS, Teresa de. *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film and Fiction* Bloomington: Indiana University Press, 1989.
- DE LAURETIS, Teresa de. *Théorie Queer et Cultures Populaires. De Foucault à Cronenberg* Paris: La Dispute, 2007.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- ELIAS, Maria Lígia G. C. R. Feminismos, diferenças: uma reflexão sobre pesquisa, categorias analíticas e transformação social. In: MARQUES, D.; REZENDE, D.; MANO, M.; SARMENTO, R.; FREITAS, V. (orgs.). *Feminismos em rede*. Porto Alegre: Zouk, 2019.
- FIGUEIREDO, Eurídice. *Por uma crítica feminista*. Porto Alegre: Zouk, 2020.
- GARCÍA, Santiago. *A novela gráfica*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- LUYTEN, Sônia M. Sou a mulher que sou e não aquela que os outros querem que eu seja. In:
- MARINO, D.; MACHADO, L. (orgs.). *Mulheres e quadrinhos*. São José: Skript, 2019.
- OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. *Mulher ao quadrado*. Brasília: UNB, 2007.
- RAMOS, Paulo. Histórias em quadrinhos: gênero ou hipergênero? *Estudos Linguísticos*, São Paulo, p. 355-367, set.-dez, 2009
- ROBBINS, Trina. *Women in comics: great women cartoonists*. 1985. Disponível em: <http://www.readingwithpictures.org/wp-content/uploads/2008/03/Women-in-Comics-An-Introductory-Course.pdf>. Acesso: 15/09/2018.
- TAYLOR, T. L. Multiple Pleasures: Women and Online Gaming. In: *Convergence: the international journal of research into new media technologies*, v. 9, n. 1, 2003, p. 21-46.
- TORQUATO, F. *Graphic MSP: Tina, Respeito*. São Paulo: Panini Brasil, 2019.

Recebido em 13/12/2020.

Aceito em 15/06/2021.