

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS – UFSCAR

CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS – CECH

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM IMAGEM E SOM

DEPARTAMENTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO – DAC

**Dos quadrinhos às telas: Uma análise dos Laços da
Turma da Mônica**

ALINE ESPASSA CALDEIRA

UFSCar – São Carlos
Dezembro de 2022

Dos quadrinhos às telas: Uma análise dos Laços da Turma da Mônica

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós Graduação em Imagem e Som, da Universidade Federal de São Carlos como requisito para a obtenção do título de Mestre em Imagem e Som.

Orientador: Prof. Dr. Leonardo Antônio de Andrade

UFSCar – São Carlos
Dezembro de 2022

AGRADECIMENTOS

Foi o enorme apoio e suporte incondicional de Deus e de meus pais, Meire e Eder, que me permitiu chegar até aqui. Se este trabalho foi concluído é porque estiveram ao meu lado nos momentos de necessidade e angústia. Nunca poderei expressar minha completa gratidão a tudo que fizeram e fazem por mim. Amo vocês, profundamente.

A minha família e amigos, sou grata por todo o incentivo, pelas orações e pelos momentos que passamos juntos. Sei que vocês torceram muito por mim. Muito obrigada.

Agradeço ao professor Leonardo Antônio de Andrade, por toda a paciência, orientação e compreensão que me proporcionou durante o todo o período no qual tive a alegria de ser sua orientanda. Seus conselhos e sua ajuda tornaram esse processo mais tranquilo. Muito obrigada.

Agradeço também a todos os professores titulares e professores associados da Ufscar, que me receberam em suas disciplinas e gentilmente compartilharam seu conhecimento comigo e com os demais alunos. Mesmo sendo uma *outsider* de formação, em nenhum momento me senti excluída ou perdida em sala de aula. Muito pelo contrário. O acolhimento de vocês permite que alunos de fora ingressem em um programa de audiovisual com naturalidade. Muito obrigada.

Felipe Rossit, responsável pela secretaria do programa, me salvou em vários momentos e, com bastante calma e paciência me orientou em tudo que tive dúvida. Seu trabalho também foi essencial durante todo o mestrado. Muito obrigada.

À Universidade Federal de São Carlos, Ufscar, e ao Programa de Pós Graduação em Imagem e Som - PPGIS, minha gratidão pela oportunidade que me proporcionaram. Mesmo em tempos de pandemia e com cortes de verba, tornaram possível que eu e centenas de outros alunos continuássemos a receber uma educação pública, gratuita e de qualidade. Muito obrigada!

RESUMO

O presente trabalho tem como proposta fazer uma análise comparativa entre Turma da Mônica: Laços, filme e graphic novel, na qual abordaremos as semelhanças e diferenças entre as duas obras, com relação a enredo, roteiro, caracterização visual e design de personagens, som, enquadramento e a presença de easter eggs.

Começaremos por investigar os diferentes termos que são usados por pesquisadores e acadêmicos quando querem se referir a uma obra que é fruto de uma interpretação de um texto fonte anterior. Na área do audiovisual, há aqueles que nomeiam essas relações de adaptações. Outros preferem chamar de intermedialidade. Narrativa transmídia também é um termo muito utilizado. Já no campo da linguística, alguns preferem chamar de tradução intersemiótica, outros a chamam de hipertextualidade. A multiplicidade de termos pode parecer confusa, mas é fundamental que sejamos capazes de nomear a relação entre as duas obras as quais iremos estudar.

Também abordaremos a vida e obra de Mauricio de Sousa, e o Universo da Turma da Mônica. Exploraremos seus desdobramentos, classificando as diversas “turmas” que o compõe, bem como os demais braços da franquia, que se ramifica em diversas linhas de quadrinhos.

Palavras chave: Turma da Mônica; Histórias em quadrinhos; Adaptação.

ABSTRACT:

The purpose of this paper is to analyze a graphic novel and a movie, both named Turma da Mônica: Laços, in which we will approach similarities and differences between them, concerning plot, script, character design and visual characterization, sound, framework, and the placement of easter eggs.

We will start by investigating the different terminations that are used by researchers and academicians when they relate to a work resulted of an interpretation from a former text. In the film field, there are those who name these relations, adaptations. Others may prefer to name them, intermediality. Transmedia storytelling is also a termination often used. On the other hand, in the field of linguistics, some may call it by intersemiotic translation. Others name it hipertextuality. The multitude of terminations may look like confusing, but it is fundamental that we are able to name the relation between the two works of art that we will be analyzing.

The life and work of Mauricio de Sousa also will be presented, as well as Monica's Gang's Universe. We will explore its unfolding, classifying the many "gang's" that makes it up, as well as the other aspects of the franchise, that spreads into different kinds of comics.

Keywords: Monica's Gang; Comics; Adaptation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Turma da Mônica: Laços, uma transposição declarada de uma obra reconhecível.....	22
Figura 2 - Tempo e espaço nos quadrinhos e no cinema.....	39
Figura 3 - Sequência de leitura de uma hq (ocidental).....	39
Figura 4 - O enquadramento segundo Scott McCloud.	40
Figura 5 - Escolha de ângulo e a perspectiva da cena.	42
Figura 6 - Exemplos de plongée e contra-plongée nos quadrinhos. Os ângulos transmitem sensações ao leitor.	43
Figura 7 - Efeito estético das onomatopeias: o formato das letras contribui para o entendimento do som representado.	44
Figura 8 - Diferentes tipos de balão, usados de acordo com a intenção do autor e contexto.	45
Figura 9 - Diferentes expressões corporais podem mudar como o significado das palavras é percebido.	47
Figura 10 - Linhas cinéticas em Tintim, de Hergé.	47
Figura 11 - Quatro formas de representar movimento.	48
Figura 12 - Primeira aparição da Mônica, em uma tirinha do Cebolinha publicada na Folha, em março de 1963.	54
Figura 13 - O universo da Turma da Mônica – ou Monicaverso.	63
Figura 14 - Turma da Mônica Jovem – um dos vários universos paralelos.	64
Figura 15 - Turma da Mônica Baby.	64
Figura 16 - Turma da Mônica Toy.	64
Figura 17 - Personagens principais da Turma da Mônica: Cebolinha, Mônica, Cascão e Magali.....	65
Figura 18 - A personagem Mônica teria seu visual reformulado diversas vezes ao longo de décadas.....	66
Figura 19 - Evolução do visual do Cebolinha.	67
Figura 20 - A evolução do traço do Cascão ao longo das décadas.....	68
Figura 21 - Os vários visuais de Magali ao longo do tempo.	69
Figura 22 - Da esquerda para a direita: Franjinha, Titi, Humberto, Jeremias e Milena.	69
Figura 23 - Da esquerda para a direita: Quinzinho, Xaveco, Xabéu, Anjinho, Dudu, Maria Cascuda.	70

Figura 24 - Da esquerda para a direita: Aninha, Denise, Nimbus, Do Contra, Marina..	72
Figura 25 - Os pets da Turma da Mônica. Da esquerda para a direita: Chovinha (Cascão), Floquinho (Cebolinha), Monicão (Mônica) e Mingau (Magali).	73
Figura 26 - Da esquerda para a direita: As gêmeas Cremilda e Clotilde, Seu Juca, Louco e Zé Luís.	74
Figura 27 - Os pais da Mônica: Dona Luísa e Seu Sousa.	75
Figura 28 - A família do Cebolinha: Seu Cebola, Dona Cebola e Maria Cebolinha.....	75
Figura 29 - Seu Antenor e Dona Lurdinha, os pais do Cascão.....	76
Figura 30 - Dona Lina e Seu Carlito, os pais da Magali.	76
Figura 31 - Turma do Chico Bento: Dona Marocas e Nhô Lau (adultos à esquerda), Zé da Roça e Ritinha (crianças, em cima), Dona Cotinha e Seu Tônico (adultos à direita), Zé Lelé, Chico Bento, Rosinha e Hiro (crianças, abaixo, da esquerda para a direita). Animais: Alazão (cavalo), Giselda (galinha) e seus pintinhos, Malhada (vaca), Fido (cachorro) e Torresmo (porquinho).	77
Figura 32 - Papa-Capim, Jurema, Cafuné e Pajé.	78
Figura 33 - Da esquerda para a direita: Jotalhão, Rita Najura, Raposão, Dona Coelha, Coelho Caolho, Tarugo, Rei Leonino e Luis Caxeiro.	80
Figura 34 - Da esquerda para a direita: Penadinho, Dona Morte, Muminho, Zé Vampir, Cranicola e Frank.....	81
Figura 35 - Da esquerda para a direita: Lobi, Alminha, Pixuquinha e Dona Cegonha. .	82
Figura 36 - Da esquerda para a direita: Horácio, Lucinda, Tecodonte, Antão e o Rei Napão.....	83
Figura 37 - Piteco, Thuga, Juiz de Paz, Bolota e Ogra.....	84
Figura 38 - Tina, Rolo, Pipa e Zecão.....	85
Figura 39 - Astronauta Pereira.	86
Figura 40 - Bidu, Duque, Bugu, Manfredo e Dona Pedra.	87
Figura 41 - O paradigma da estrutura dramática de um bom roteiro, segundo Syd Field.	110
Figura 42 - O paradigma de três atos em Turma da Mônica: Laços.	115
Figura 43 - Linha temporal de Laços, Graphic Novel e Longa-metragem.....	120
Figuras 44 e 45 - Passagem lenta do tempo, na obra de Lu Cafaggi: pouca conclusão é exigida do leitor para entender o que se passou entre um quadro e o seguinte.	122
Figuras 46 e 47 - Passagem lenta do tempo, na obra de Vitor Cafaggi: pouca conclusão é exigida do leitor para entender o que se passou entre um quadro e o seguinte...122/123	

Figuras 48 e 49 – Os planos infalíveis de Cebolinha.....	125
Figuras 50 e 51 – Fuga seguida de perseguição: Um enquadramento mais aberto permite uma exploração maior do cenário, mas acarreta perda de expressividade facial dos atores.....	126
Figuras 52 e 53 – Mônica, furiosa, gira seu coelhinho no ar.....	126
Figuras 54 e 55 – Magalis, lado a lado: ainda que o enquadramento seja diferente nas obras, foi possível reproduzir uma semelhança da atriz (em figurino e gesticulação) com uma personagem cartunizada.....	127
Figuras. 56 e 57 – A paquera de Titi e Aninha: conteúdo e enquadramento fieis ao original.....	128
Figuras 58 e 59 – Cascão e Cebolinha, gamados em Xabéu, esquecem por quê estão com pressa.....	128
Figuras 60 e 61 – Cebolinha, desolado em seu quarto.....	129
Figuras 62 e 63 – Planos mais abertos possibilitam que o expectador note a riqueza de detalhes do quarto.....	130
Figuras 64 e 65 – Cascão e seu inseparável guarda-chuvas.....	131
Figuras 66 e 67 – O cão, Maicão.....	132
Figuras 68 e 69 – A Turma da Mônica acampando: um plano conjunto pouco aberto proporciona a sensação de intimidade.	133/134
Figura 70 – Magali tem culpa no cartório, e uma contra plongée ressalta sua posição de vulnerabilidade.....	134
Figuras 71 e 72 – A Turma da Mônica em sua aventura no Parque das Andorinhas....	135
Figuras 73, 74 e 75 – Leitmotiv da raiva de Mônica: punho cerrado sob as orelhas do coelho, num plano detalhe com plongée.....	136
Figuras 76 e 77 – Um dos cães aprisionados late, com expressão triste no rosto.....	137
Figura 78 – Cascão deve enfrentar seu maior medo: dúvida, receio e perigo retratados em um único plano.....	138
Figuras 79 e 80 – Cães raivosos latem em direção à câmera, como se latissem para o expectador/leitor.....	139
Figuras 81 e 82 – D. Cebola, emocionada, recebe notícias do filho, num plano conjunto. Ela, que atende ao telefone, aparece em primeiro plano, e os demais pais, em segundo plano.....	139
Figura 83 – O quarteto principal da Turma da Mônica: Olhos, pés, mãos, membros e formato geral do rosto padrão.....	143

Figura 84 – Close dos pés dos personagens. Olhando dessa forma, seria possível reconhecê-los pelos pés?.....	143
Figura 85 – Close dos olhos. É somente possível tentar deduzir quem a figura retrata pelo formato do nariz (que também é semelhante em vários personagens no Universo TDM).....	143
Figura 86 – Não é possível identificar a quem pertence essas mãos que se lavam. Pode-se somente presumir que não são do Cascão... ou seriam?.....	144
Figuras 87 e 88 – A proporção de cabeças pela totalidade do corpo vai crescendo conforme a idade dos personagens. Quanto mais jovem, mais “cabeçudo”.....	145
Figuras 89, 90 e 91 – Cebolinha desenhado sob os traços de Lu Cafaggi (figs 89 e 90) e Vitor (fig. 91).....	146
Figuras 92, 93 e 94 – Mônica sob o traço de Lu Cafaggi (92 e 93) e Vitor (94).....	147
Figuras 95, 96 e 97 – Magali aos quatro anos (por Lu Cafaggi) e aos sete anos (por Vitor Cafaggi).....	148
Figuras 98 e 99 – Cascão na primeira infância (Lu Cafaggi) e na segunda infância (Vitor Cafaggi).....	148
Figura 100 – Formas básicas da cabeça dos personagens, por Lu Cafaggi: Um círculo para a parte superior do crânio, e uma oval para a base e bochechas.....	149
Figura 101 – Formas básicas da cabeça dos personagens, por Vitor Cafaggi: Um círculo para a parte superior do crânio, e uma oval para a base e bochechas.....	149
Figuras 102, 103 e 104 – Figurino e caracterização visual do Cebolinha.....	152
Figuras 105, 106 e 107 - Figurino e caracterização visual da Mônica.....	153
Figuras 108, 109 e 110 - Figurino e caracterização visual da Magali.....	153
Figuras 111, 112 e 113 - Figurino e caracterização visual do Cascão.....	154
Figuras 114 e 115 – Titi, Aninha e Louco: roupas e cortes de cabelo que ajudam a identificar os personagens.....	155
Figuras 116, 117 e 118 – Floquinho: um Lhasa Apso verde.....	155
Figura 119 – Os leitmotifs de <i>Laços</i> , associados à vários personagens.....	165
Figuras 120 e 121 - Detalhe no quarto do Cebolinha: easter egg do Jotalhão; No quarto da Mônica, easter egg do Horácio e do Penadinho.....	166
Figuras 122 e 123 - Magali troca um breve diálogo com os irmãos Cafaggi, autores da graphic novel; Magali e Mônica conhecem o dono da banca de revistas, representado por Mauricio de Souza.....	167

Figuras 124 e 125 - As gêmeas, Cremilda e Clotilde, no filme (à esquerda) e nos quadrinhos (à direita).....	167
Figuras 126 e 127 - A fantasia de ratinha da Mônica. Em <i>Laços</i> (à esquerda), e na animação (à direita).....	168
Figuras 128 e 129 - Nos quadrinhos clássicos, Cebolinha é o único que usa calçado, ao contrário da graphic novel e do filme. Entretanto, há uma clara referência ao fato.....	168
Figuras 130 e 131 - Cranicola, o crânio desprovido de membros, que repousa sob uma pedra. À esquerda, frame do filme. À direita, quadrinho do personagem.....	169

SUMÁRIO

Introdução	14
Capítulo 1 – Navegando num mar de termos	18
1.1. Definindo <i>adaptação</i>	18
1.2. Definindo <i>intermedialidade</i>	23
1.3. Definindo <i>narrativa transmídia</i>	29
1.4. Definindo <i>transtextualidade, intertextualidade, paratextualidade, metatextualidade, arquitextualidade e hipertextualidade</i>	31
1.5. Definindo <i>tradução intersemiótica</i>	33
1.6. Qual termo escolher?	34
1.7. As especificidades dos meios	36
A) Quadro ou moldura.....	37
B) Diagramação e sequência	39
C) Enquadramento e ângulo	40
C) Balões e onomatopeias... Ou, o som nos quadrinhos.	44
D) Anatomia expressiva e a ideia de movimento	46
Conclusão	48
Capítulo 2 – Mauricio de Sousa e o Universo da Turma da Mônica.....	50
2.1. Mauricio de Sousa: Uma breve biografia	50
2.2. Moniverso, Monicaverso ou... o universo da Turma da Mônica.....	61
2.2.1. Turma da Mônica.....	65
2.2.2. Personagens Secundários.....	69
2.2.3. Turma do Chico Bento	77
2.2.4. Turma do Papa-Capim.....	78
2.2.5. Turma da Mata.....	79
2.2.6. Turma do Penadinho.....	80
2.2.7. Turma do Horácio.....	82
2.2.8. Turma do Piteco	83
2.2.9. Turma da Tina	84
2.2.10. Turma do Astronauta	85
2.2.11. Turma do Bidu.....	86
2.3. Conclusão	87
Capítulo 3 – Uma análise dos Laços	89
3.1. Considerações sobre a análise fílmica	89
3.2. Enredo.....	92
3.3. Roteiro	110

3.4. Enquadramento.....	121
3.5. Design de personagens e caracterização visual dos atores	141
3.6. Som.....	157
3.7. Caça aos easter eggs	165
Considerações finais	170
Referências Bibliográficas.....	176

Introdução

Desde que o cinema demonstrou potencial para contar histórias, muitos críticos se opuseram ao meio como uma forma de arte. Foi necessário tempo e muito empenho de artistas e cineastas para que ele deixasse de ser visto com desdém e se consolidasse como a sétima arte. Da mesma forma, os quadrinhos, durante muito tempo carregaram o estigma de serem entretenimento de baixo nível cultural, dado sua leitura facilitada. Isso os levou a serem mal vistos nas instituições de ensino durante décadas. Sua leitura era desencorajada por educadores e religiosos, que os viam como diversão delinquente e violenta. Longo foi o trajeto até serem aceitos como método educativo dentro da sala de aula. Hoje, entretanto, sua leitura é usada como estímulo durante o processo de alfabetização e há uma ampla gama de temas abordados e disciplinas que os utilizam como material didático. ¹ Há cada vez mais debates e pesquisadores acadêmicos dedicados ao tema, que vem ganhado mais espaço nas últimas décadas.

Esse fato se deve à crescente importância da leitura visual na era digital. A expansão tecnológica e a popularização dos meios gráficos, têm se tornando mais acessíveis ao público e o convida a participar, tanto como consumidor quanto produtor de conteúdo. Portanto, as habilidades para criar e interpretar imagens são cada vez mais relevantes no século XXI. E os quadrinhos certamente fazem parte deste fenômeno. Sua evolução pode ser notada pela diversidade cada vez maior de conteúdos, gêneros, temas e formatos disponíveis. Inicialmente pensado para ocupar uma parte mínima no jornal dominical, como uma pequena dose de humor, os quadrinhos ganharam revistas próprias, desenvolveram personagens complexos, e passaram a se aventurar em domínios que antes eram exclusivos de outras artes, como biografias, fatos históricos e adaptações literárias. Seu formato acompanhou essa diversidade: ainda há tiras em jornais e gibis, mas graphic novels, coletâneas, boxes e webcomics têm ganhado espaço no mercado e no gosto do público.

No audiovisual, é notável o crescente número de obras literárias (nas quais se incluem as *graphic novels*) que têm sido utilizadas como texto-fonte para a produção de filmes e séries. Em particular, costumam ter destaque filmes de super-heróis, ficções ou distopias, que enchem as estantes das livrarias e lotam as salas de cinema todos os anos. Entretanto, no Brasil, apesar da produção nacional ganhar cada vez mais destaque nas

¹ Sobre quadrinhos e educação, sugerimos a leitura de *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*, de Angela Rama (2005) e *Quadrinhos na Educação: da rejeição à prática*, de Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos (2009).

salas de cinema, e maior investimento no setor através de leis e agências de fomento, como a ANCINE – Agência Nacional do Cinema, e apesar do grande número de quadrinistas, profissionais ou independentes, que estão ganhando espaço no mercado e na cultura popular, poucas são as obras de histórias em quadrinhos que são adaptadas para a telona.²

Publicada em 2013, a *graphic novel* Turma da Mônica: Laços foi a segunda história lançada através do selo Graphic MSP, uma nova proposta dos Estúdios Mauricio de Souza para o mercado editorial, que surgiu a partir da ocasião da comemoração dos 50 anos de carreira do criador da Turma da Mônica, em 2009. Para celebrar a data, os estúdios lançaram um convite a 50 quadrinistas brasileiros a fazerem releituras de seus personagens, com novos traços, sob novos olhares e diferentes estilos, mas visando manter a essência e as características intrínsecas dos personagens do Mauricio. O resultado foi a publicação de quatro livros: MSP 50 - Mauricio de Sousa Por 50 Artistas, MSP +50 - Mauricio de Sousa Por Mais 50 Artistas, MSP Novos 50 - Mauricio de Sousa Por 50 Novos Artistas e Ouro da Casa.

No livro MSP 50 - Mauricio de Sousa Por 50 Artistas, Vitor Cafaggi, autor de quadrinhos independentes e webcomics, escreveu uma história do Chico Bento, intitulada *Minha visão preferida*. O sucesso dessas publicações levou o estúdio a dar sequência às releituras sob novas mãos e, em 2012 surgiu o selo Graphic MSP, com uma proposta similar à utilizada na confecção dos quatro livros anteriores: a de elaborar histórias fazendo uma releitura de seus personagens mas mantendo a essência e os valores da Turma da Mônica, porém em um formato que permitia uma maior liberdade criativa – enquanto nos livros da coleção MSP 50 as histórias tinham uma média de 2 a 5 páginas, no selo Graphic MSP as histórias tem em média 68 a 82 páginas, além dos extras – e visava também atender a um público mais maduro, contando histórias e abordando assuntos, por vezes, pouco usuais nas revistinhas de linha. Em 2012, os irmãos Cafaggi foram convidados para publicarem uma história através do selo, e assim surgiu Turma da Mônica: Laços, a primeira de uma trilogia de *graphic novels* que viria a ser feita pela dupla.

² Entre as poucas exceções, podemos destacar O Menino Maluquinho (1995), inspirado na obra de Ziraldo, e Bob Cuspe - Nós Não Gostamos de Gente (2021), na obra de Angeli. Apesar disso, o filme do Maluquinho é baseado mais no livro homônimo do que nas revistas de quadrinhos do personagem.

A partir da graphic novel *Laços*, o próprio Mauricio relata ter comentado com seu editor, Sidney Gusman “Esta história dá um filme”³. A ideia vingou e, em 2019, *Turma da Mônica: Laços* chegaria às telas de cinema de todo o país, sendo uma das raríssimas obras audiovisuais nacionais adaptada de uma HQ também nacional.

Voltado tanto para o público infanto-juvenil quanto para o público adulto fã dos quadrinhos do Maurício de Souza, a proposta de um filme live-action da Turma da Mônica foi apresentada pela primeira vez na Comic Con Experience 2015. E em 2019, *Laços* chegaria aos cinemas.

Dada a relevância da Turma da Mônica para o mercado de quadrinhos nacionais e para a cultura popular, e dado o caráter pouco explorado no cinema nacional de uma adaptação de uma história em quadrinhos, a proposta do presente trabalho é fazer uma análise comparativa dos *Laços*, filme e graphic novel, abordando diversos elementos análogos em ambos.

No primeiro capítulo, nos debruçaremos sobre o arcabouço teórico do trabalho: apresentaremos as diferentes definições, propostas por acadêmicos e estudiosos dos campos do audiovisual e da linguística, dos termos *adaptação*, *intermedialidade*, *narrativa transmídia*, *transtextualidade*, *intertextualidade*, *paratextualidade*, *metatextualidade*, *arquitextualidade*, *hipertextualidade* e *tradução intesemiótica*. Tais conceitos são relevantes à medida que é necessário enquadrar a relação hq e filme que nos propomos a analisar. A multiplicação de termos nas últimas décadas é, muitas vezes, confusa e mal delimitada, portanto, há necessidade de entendermos a que se refere cada um deles. Em seguida estudaremos as especificidades dos dois meios propostos, entendendo o funcionamento de seus códigos, a fim de compreendermos quais funcionam de maneira análoga e podem, portanto, ser passíveis de comparação.

O segundo capítulo explora o gênio e sua obra: uma breve biografia de Mauricio de Sousa nos ajuda a entender todo o desenvolvimento da Turma da Mônica enquanto franquia, além de revelar suas inspirações, seus sucessos e fracassos, suas vitórias e percalços e o quanto sua vida pessoal influenciou na criação de seus personagens. Exploraremos também o Mônicaverso, ou o Universo da Turma da Mônica, composta por multiversos e núcleos narrativos os mais variados, que se desdobram de acordo com o segmento da franquia.

³ SOUZA, M. de. Para nunca esquecer. In: CAFAGGI, Vitor; CAFAGGI, Lu. Turma da Mônica: Lembranças. Barueri: Panini Comics, 2017

A terceira parte corresponde à análise propriamente dita. Nela, exploraremos variações e convergências no enredo, a adequação do roteiro ao paradigma de três atos, que compõe a jornada do herói, o design dos personagens reinterpretados pelos autores, bem como a caracterização visual dos atores mirins, os enquadramentos escolhidos pelos desenhistas e pelo diretor, a função do som no filme, e a presença de easter eggs como elementos de participação do público. Através do uso de gráficos e outras ferramentas, buscaremos observar em quais critérios o filme se mostra uma obra independente, divergindo ao seu modo, dos rumos traçados na hq. Para o enquadramento, faremos uso de capturas de tela e da decomposição plano a plano para estabelecer comparações com os quadros da graphic novel, apontando para suas similaridades e diferenças. Com relação a som, o objetivo é notar quando esse recurso é usado de maneira diegética - dentro da história - como ruídos e vozes, por exemplo, e quando é usado de maneira extradiegética, com sons que somente o expectador ouve, cuja finalidade é transmitir emoção e reforçar a ação dramática. Na parte de design de personagens, estabeleceremos comparações entre o design clássico de Mauricio de Sousa, e a releitura dos personagens, feitas por Vitor e Lu Cafaggi, bem como com a caracterização visual dos atores mirins. Por fim, apontaremos a presença de easter eggs presentes no filme, que foram inseridos com o objetivo de estimular a busca ativa por parte do público mais engajado com a franquia.

Iniciaremos nosso trabalho explorando a parte conceitual. O fenômeno da expansão de obras audiovisuais derivadas da literatura tem levado os teóricos a refletirem mais profundamente a respeito de questões ligadas ao processo de adaptação – que, para alguns, também pode ser entendido como uma tradução intersemiótica ou uma forma de intermedialidade. Outros, ainda falam em narrativa transmídia ou em intertextualidade. Começaremos, portanto, abordando inicialmente a questão: Mas afinal, o que é uma adaptação? Qual o termo mais adequado para utilizarmos quando nos referimos a uma obra que teve seu conteúdo, enredo, personagens, baseada em outra?

Capítulo 1 – Navegando num mar de termos

Quando abordamos as relações entre duas obras de arte – em especial quando tais relações envolvem uma transposição para outro formato ou mídia – uma miríade de termos tem proliferado na tentativa de classificá-las. Há autores que preferem dizer que se trata de uma obra “adaptada”. Outros preferem chamar o fenômeno de *intermedialidade*. Há ainda, aqueles que entendem que se trata de uma *tradução intersemiótica*, ou de uma *narrativa transmídia*. Outros termos usados incluem ainda: *intertextualidade*, *hipertextualidade*, *transtextualidade*, *transposição midiática*, *convergência midiática*... enfim, a lista é longa e não exaustiva.

Mas nesse mar de definições e termos acadêmicos, como encontrar aquele que mais se enquadra em nosso objeto de estudo? Qual reflete melhor a relação apresentada entre a graphic novel *Turma da Mônica: Laços* e o filme homônimo de Daniel Rezende? Para responder a essa pergunta, nos debruçaremos sob as definições de cada um desses termos, propostas por diferentes acadêmicos e profissionais da área da comunicação. Conforme será possível notar, boa parte desse vocabulário não apresenta uma definição única e estática, uma vez que os termos estão sujeitos às diferentes perspectivas de cada autor, bem como em função da mudança do uso da palavra ao longo do tempo.

1.1. Definindo *adaptação*

Sob certa perspectiva, o ato de adaptar uma história é tão antigo quanto a própria narrativa. Em culturas cuja transmissão de ensinamentos se dava de forma totalmente oral – desde grupos pré-históricos até tribos isoladas contemporâneas – cada geração passava para a seguinte suas lendas, mitos e tradições através da palavra falada. Com efeito, cada vez que uma história era recontada, sua essência podia permanecer a mesma, mas enredo, personagens e vocabulário podiam variar em maior ou menor grau.

Na Grécia Antiga, as histórias de A Odisseia e Ilíada, de autoria atribuídas ao poeta Homero, foram na realidade, narrativas coletivamente elaboradas ao longo de

séculos de tradição oral, a cujo autor deve-se o crédito de tê-las compilado numa versão escrita.⁴

De maneira similar, na Europa Medieval, bardos e trovadores transmitiam suas histórias de forma oral, recitando ou cantando poemas que eram compostos novamente a cada declamação, sem uma versão canônica única. Até mesmo as obras de William Shakespeare tomaram seus enredos de outras fontes e os adaptaram.

O termo “adaptação” também se integrou ao ramo das ciências biológicas, à medida que este incorporou o paradigma darwiniano em suas bases, com a ideia de que uma determinada forma de vida consiga adequar-se ao meio no qual se encontra, para poder sobreviver e passar seus genes adiante.

Como disciplina, os estudos sobre adaptação viriam a estabelecer-se no meio acadêmico a partir da década de 50, primeiramente como um ramo dos estudos literários, com o objetivo de dar suporte para as análises fílmicas de livros clássicos.⁵ Hoje, porém, a disciplina consolidou-se e seus debates incluem abordagens que vão além das análises dos clássicos, desenvolvendo questões como a relação com outras mídias, o processo de autoria, a experiência do público, os motivos pelos quais se adaptar uma obra, entre outros.

O senso comum nos ensinou a enxergar uma adaptação como sendo a versão cinematográfica de uma obra de ficção, devido ao fato de a maioria das adaptações terem como ponto de origem uma narrativa literária. Dudley Andrew (1984) afirma que em um sentido estreito do termo, a versão fílmica de um texto é uma adaptação. Porém, em um sentido mais amplo, os teóricos que se dedicam ao estudo de adaptações (*Adaptation Studies*) ou à teoria da adaptação (*Adaptation Theory*) ainda não chegaram a um pleno consenso sobre a definição do termo. O que temos atualmente são diversas propostas de definições, cada qual abrangendo um raio diferente de objetos que podem ser entendidos como adaptação. Abordaremos, a seguir, algumas dessas definições.

Linda Hutcheon (2013) explica que o termo *adaptação* pode ser definido a partir de três perspectivas distintas, porém inter-relacionadas:

Em primeiro lugar, vista como uma *entidade ou produto formal*, a adaptação é uma transposição anunciada e extensiva de uma ou mais obras em particular.

⁴ MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

⁵ FIGUEIREDO, Camila Augusta Pires de. Introduction: Some Theoretical Models for Adaptation Studies. In: FIGUEIREDO, Camila; VIEIRA, Miriam (org.). **19th Century Revisited**: adaptations and appropriations. Belo Horizonte: FAE/UFMG, 2018.

Essa “transcodificação” pode envolver uma mudança de mídia (de um poema para um filme) ou gênero (de um épico para um romance), ou uma mudança de foco e, portanto, de contexto (...)

Em segundo, como *um processo de criação*, a adaptação sempre envolve tanto uma (re-)interpretação quanto uma (re-)criação; dependendo da perspectiva, isso pode ser chamado de apropriação ou recuperação. (...)

Em terceiro, vista a partir da perspectiva do seu *processo de recepção*, a adaptação é uma forma de intertextualidade; nós experienciamos as adaptações (*enquanto adaptações*) como palimpsestos por meio da lembrança de outras obras que ressoam através da repetição com variação. (HUTCHEON, 2013, p. 29-30)

A autora resume que, portanto, o termo adaptação pode ser entendido como:

- Uma transposição declarada de uma ou mais obras reconhecíveis;
- Um ato criativo e interpretativo de apropriação/recuperação;
- Um engajamento intertextual extensivo com a obra adaptada.

Para Hutcheon, sua definição de adaptação é ampla o suficiente para abarcar não somente filmes e peças teatrais, mas também para abranger histórias recontadas em outros formatos, como quadrinhos, jogos de videogame, covers de canções e arte interativa. Ao mesmo tempo, seria restrita o suficiente para diferenciar o fenômeno de adaptação de outras formas de relação entre obras de arte, como as alusões a outras obras, as sequências e prequelas, as ficções de fãs (*fan fictions*) e o plágio.

Seguindo uma linha de raciocínio muito similar, Corrigan (2017) também identifica três abordagens e perspectivas frequentemente usadas para definir o termo *adaptação*: como um processo, como produto, e como recepção.

Como um processo, adaptação frequentemente descreve como uma ou mais entidades são reconfiguradas ou ajustadas através de seu engajamento ou relacionamento com um ou mais textos ou objetos. Como um produto, uma adaptação pode designar a entidade que resulta desse engajamento ou o resultado sintetizado de uma relação entre duas ou mais atividades. No primeiro caso, uma adaptação pode se referir às omissões e adições feitas na representação (...) No segundo, uma adaptação descreveria o produto produzido por esse processo. (...) Definições mais recentes têm oferecido uma terceira perspectiva: adaptação como um ato de recepção no qual a leitura ou visualização dessa obra é ativamente adaptada como uma forma específica de apreciação e compreensão.⁶ (tradução livre) (CORRIGAN, 2017, p. 1)

⁶ As a process, adaptation often describes how one or more entities are reconfigured or adjusted through their engagement with or relationship to one or more other texts or objects. As a product, an adaptation can designate the entity that results from that engagement or the synthesized result of a relationship between two or more activities. With the first, an adaptation might refer to the omissions and additions made in representing, for instance, a particular historical event in a novel, or the adjustments necessary for an individual to move from one culture to another. With the second, an adaptation would describe the product produced by that process, such as the compositional blend of historical and fictional elements in a novel, or the modified habits or personal traits and identity resulting from an individual's changed environment. More recent definitions have offered a third perspective: adaptation as an act of reception in which the reading or viewing of that work is actively adapted as a specific form of enjoyment and understanding.

Podemos traçar um paralelo entre as definições propostas por Hutcheon e Corrigan: ambos entendem o fenômeno como um *processo*, de reconfiguração ou recriação, o qual implica algum ato criativo, alguma mudança por parte de quem adapta, seja adicionando ou excluindo elementos. Ambos também o veem como um *produto* que resultaria desse ato criativo, e como um *ato* ou *processo de recepção*, no qual o público seria aquele que experiencia a versão adaptada como uma lembrança de outra obra.

O autor ressalta, porém, que a tendência recente nos estudos sobre adaptação é identificar como o fenômeno pode ser reconhecido *ao longo* da cultura, não somente nas artes, mas também em campos como história, tecnologia, práticas de tradução, política, economia e pedagogia. Logo, como as atividades desenvolvidas nessas áreas evoluem rapidamente, não seria possível alcançar uma definição estável de “adaptação”.

Dudley Andrew (1984) concebe *adaptação* a partir de uma noção mais ampla, como o processo de apropriação do significado de um texto anterior. E, em um sentido mais estreito, como sendo a versão anunciada de um texto em outras formas de arte, no caso, na forma fílmica. E propõe ainda que as adaptações sejam classificadas de três formas: como “intersecção”, onde o texto original é preservado de tal forma que se busca manter sua singularidade; como “empréstimo”, quando o artista emprega, mais ou menos extensivamente o material, a ideia ou a forma de um texto anterior - com o objetivo de ganhar público com o prestígio do título ao qual faz referência; e “transformação” onde a *essência* do texto seria reproduzida, mas de maneira não assimilada pelo público.

Cartmell e Whelehan (2005) lembram que Wagner (1975) foi um dos primeiros comentaristas a identificar três categorias de adaptação: “transposição”, na qual o texto literário é transferido tão precisamente quanto possível para a forma fílmica; “comentário”, quando o original é alterado, de maneira a sublinhar certos elementos ou modificando a estrutura geral; e “analogia” nos casos em que o texto original serve somente como ponto de partida.

Independente da definição adotada, podemos afirmar que o filme *Turma da Mônica: Laços* é uma adaptação da graphic novel homônima, uma vez que preenche os critérios da categoria. Primeiro, por se encaixar na definição de Hutcheon como um *produto*: uma *transposição declarada de uma obra reconhecível*. Não somente pelo título idêntico ao da graphic novel, mas também pelo fato de contar a mesma história, com os mesmos personagens, e por ter sido anunciada desde a primeira vez que o projeto foi apresentado ao público – na Comic Con Experience 2015 - como “transposição” da obra

de Vitor e Lu Cafaggi.⁷ Da mesma forma, se enquadra na definição de Corrigan, também como um produto, fruto do processo de reconfiguração de um texto, com suas adições e omissões.

Figura 1 - Turma da Mônica: Laços, uma transposição declarada de uma obra reconhecível.



Fonte: Filmes & Séries TM (2019)

A obra também se enquadra nas definições de Andrew e Wagner. No primeiro caso, como sendo a versão anunciada de um texto em forma fílmica. Entre as categorias propostas, se enquadraria mais como “empréstimo” do que como “intersecção”, pois conforme veremos em nossa análise, ainda que o filme tenha mantido muitos elementos da HQ, diversos outros foram alterados – com a inclusão de personagens, cenas, diálogos, entre outros. Por essa mesma razão, se encaixaria na categoria “comentário” proposta por Wagner.

Portanto, o termo *adaptação* se mostrou adequado para exprimir a relação entre HQ e filme, visto que, apesar da variabilidade de definição do conceito, do ponto de vista apresentado por cada autor/teórico da área, foi possível enquadrar essa relação em todas as definições apresentadas.

⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=o00B35GV9XQ>

1.2. Definindo *intermedialidade*

O debate acerca do conceito de intermedialidade teve início na década de 90, e desde então têm ganhado destaque internacional, conforme atestam o crescente número de publicações e congressos dedicados ao tema.

Rajewsky (2012a) explica que “desde o início, ‘intermedialidade’ tem servido como um termo guarda-chuva. Várias abordagens críticas utilizam o conceito, e, a cada vez, o objeto específico dessas abordagens é definido de modo diferente (...)”. Ademais, a autora aponta que diversos termos têm surgido nos discursos sobre intermedialidade, o que têm gerado uma proliferação de conceitos e de modos heterogêneos em que estes são usados, frequentemente causando confusão e incompreensões. Ela cita como exemplo: multimidialidade, plurimidialidade, *cross*-midialidade, inframidialidade, convergência midiática, integração de mídias, fusão de mídias e hibridização.

Como proposta para lidar com a crescente multiplicação de conceitos, a autora sugere esclarecer os objetivos e o objeto de cada concepção particular de intermedialidade, restringindo a validade das conclusões apresentadas, dessa maneira, distinguindo cada abordagem daquela já elaborada por outros autores. Uma outra solução sugerida pela autora seria a de tentar reduzir esse grande número de concepções acerca do termo a um denominador comum, através da elaboração de um conceito mais amplo, que não se limitasse a um fenômeno, objetivo ou mídia específicos.

Com isso, a autora propõe uma definição de intermedialidade em *sentido amplo*, onde o conceito “(...) pode servir antes de tudo como um termo genérico para todos aqueles fenômenos que de alguma maneira acontecem *entre* as mídias. ‘Intermediático’, portanto, designa aquelas configurações que têm a ver com um cruzamento de fronteiras entre as mídias (...)” (2012a, p. 18). Dessa maneira, intermedialidade se refere às relações, interações e interferências entre mídias, abrangendo qualquer fenômeno que envolva mais de uma mídia. Tal abordagem enfatiza o cruzamento das fronteiras midiáticas, e é uma das categorias fundadoras do termo. Entretanto, Rajewsky argumenta que um conceito tão amplo não permite que se elabore uma única teoria aplicável a todos os assuntos heterogêneos, nem tampouco ajuda a caracterizar todos os fenômenos individuais em seus termos formais distintos, o que pode levar a um mesmo termo abrigar fenômenos bem diferentes entre si. Além disso, tal concepção supõe a existência de fronteiras tangíveis entre mídias individuais, onde seria possível fixar seus limites, bem como definir suas

especificidades e diferenças. Porém, delimitar tais fronteiras nem sempre é um trabalho fácil, à medida que estas também são flexíveis e mutáveis, e devem levar em conta os contextos históricos, o progresso tecnológico e as relações entre as diferentes mídias num panorama global em um determinado momento no tempo.

Portanto, uma solução proposta pela autora para contornar a grande quantidade de fenômenos diferentes que o termo abrange, seria a de elaborar subcategorias que explicitassem as diversas manifestações da intermedialidade, o que permitiria o desenvolvimento de uma teoria uniforme para cada uma delas. É justamente através dessa abordagem que ela consegue definir intermedialidade *no sentido mais restrito*.

1. intermedialidade no sentido estrito de transposição midiática (*Medienwechsel*), denominada igualmente transformação midiática, a exemplo de adaptações filmicas de textos literários, novelizações e assim por diante.
2. intermedialidade no sentido estrito de combinação de mídias, (*Medienkombination*), que inclui fenômenos como ópera, filme, teatro, manuscritos iluminados/iluminuras, instalações computadorizadas ou *Sound Art*, história em quadrinhos ou, noutra terminologia, as chamadas formas multimídia, de mescla de mídias e intermidiáticas.
3. intermedialidade no sentido estrito de referências intermidiáticas (*intermediale Bezüge*), a exemplo das referências, num texto literário, a um certo filme, gênero filmico ou cinema em geral (a escrita filmica); idem as referências que um filme faz a uma pintura, ou que uma pintura faz a uma fotografia, dentre outras. (RAJEWSKY, 2012b, p.58)

A autora explica que, dessa forma, seu trabalho busca focalizar a intermedialidade “como uma categoria para a análise concreta de textos ou de outros tipos de produtos de mídias”, concentrando-se “nas configurações midiáticas concretas e em suas qualidades intermidiáticas específicas” (2012a, p. 23).

A primeira categoria, *transposição midiática*, está relacionada com o modo de criação de um produto, com a transformação de um determinado produto de mídia em outro de uma mídia distinta, onde o primeiro seria a “fonte” do segundo.

Na segunda, *combinação de mídias*, a qualidade intermidiática se manifesta uma vez que os produtos de mídia dessa categoria são formados a partir do processo de combinar formas midiáticas distintas. No caso das histórias em quadrinhos, por exemplo, faz sentido pensarmos que estas surgem a partir de uma combinação de manifestações visuais (desenhos, ilustrações) e manifestações verbais (frases, onomatopeias). Já no caso do cinema, ao estarmos tão habituados com seus sons realistas – ou “transparentes” – esquecemos que essa forma de arte, em seus primórdios, era puramente visual, tendo introduzido letreiros depois de algum tempo, e som só depois de algumas décadas.

Já na categoria de *referências intermediáticas*, a manifestação intermediática se dá à medida que um produto usa seus próprios meios para se referir a uma obra individual específica produzida em outra mídia, tematizando, evocando ou imitando elementos e estruturas desta.

Rajewsky ressalta que apesar dessa divisão tripartida, um único produto pode preencher mais de uma categoria, ou até mesmo todas elas.

Como filmes, por exemplo, as adaptações cinematográficas podem ser classificadas na categoria de combinação de mídias; como adaptações de obras literárias, elas podem ser classificadas na categoria de transposições midiáticas; e, se fizerem referências específicas e concretas a um texto literário anterior, essas estratégias podem ser classificadas como referências intermediáticas. (RAJEWSKY, 2012a, p.26)

É exatamente nesse quadro que podemos enquadrar a intermedialidade de *Laços*: primeiramente, podemos considerar o filme como uma transposição midiática, visto que se trata de uma adaptação declarada de uma obra de mídia distinta, conforme já vimos. Em segundo lugar, a própria materialidade do filme e da HQ faz com que se enquadrem na categoria de combinação de mídias, sendo o primeiro composto de imagens e sons, e a segunda, de imagens e signos verbais. Por último, conforme poderemos atestar ao longo de nossa análise fílmica, será possível notar que a obra audiovisual está repleta de referências às historinhas dos gibis de Maurício de Souza, que se manifesta no formato de *easter eggs*⁸ para os fãs mais atentos. Logo, o filme poderia se enquadrar em todas as categorias do termo.

Maddalena Punzi (2007) define intermedialidade a partir do ponto de vista literário, abrangendo uma perspectiva ampla do termo. Para ela, o fenômeno se manifesta sempre que uma “mensagem literária” é disseminada em outra mídia, passando por um processo de transformação – ou *midiamorfose*⁹. A autora lembra ainda que o prefixo “inter-”, do Latim, “meio” ajuda a passar a ideia de uma mensagem que se perpetua através do cruzamento de fronteiras que separa as mídias, que apesar de serem diferentes, são sistematicamente interrelacionadas.

⁸ Termo usado para se referir a qualquer homenagem ou referência inserido em uma obra que remeta a outra obra, autor ou ícone da cultura pop.

⁹ No original, *mediamorphosis*.

Na mesma linha das autoras anteriores, Claus Clüver (2012) também concebe intermedialidade como um cruzamento de fronteiras entre mídias, como um conceito que abrange todos os tipos de interrelação e interação entre mídias. O autor se vale das subcategorias propostas por Rajewsky para a teorização dos vários aspectos do termo, também apresentado-o como uma combinação de mídias, uma transposição midiática ou como referências intermidiáticas.

Através de uma ótica similar, Lars Elleström (2017) compreende intermedialidade como “(o estudo de) relações específicas entre diferentes produtos de mídia ou relações gerais entre diferentes tipos de mídia”¹⁰. Ou, ainda, como “uma abordagem que evidencia as diferenças midiáticas – e portanto, as similaridades midiáticas – e seu papel constitutivo para a geração de significado dentro da comunicação”¹¹, onde o termo incluiria todos os tipos de relação entre diferentes tipos de mídia. O autor também se utiliza do termo *características midiáticas* (*media characteristics*) para agrupar “todos os tipos de traços midiáticos associados com forma e conteúdo: estruturas, histórias, ritmos, composições, contrastes, temas, motivos, personagens, ideias, eventos, humores, e assim por diante”. E afirma que essas características são transmidiáveis, ou seja, podem ser transferidas entre diferentes tipos de mídia, e dá a esse processo o nome de *transformação midiática* (*media transformation*). Elleström afirma ainda que uma adaptação é, sem dúvidas, um tipo de *transformação midiática*. Segundo o autor, o termo compreende duas categorias analíticas: *transmediação* (quando um meio representa, de uma forma nova, alguma(s) característica(s) midiática(s) que já foram representadas por outro meio) e *representação midiática* (quando um meio representa, ou se refere a outro). Sobre isso, o autor afirma que:

Adaptação é sem dúvidas comumente entendida como a transferência de características midiáticas de um meio para o outro, mas não como representação midiática. Um meio que adapta outro meio não representa esse outro meio; representa suas características de uma nova forma. (ELLESTRÖM, 2017) ¹²

¹⁰ (...) (the study of) specific relations among dissimilar media products and general relations among different media types.

¹¹ (...) intermediality can plainly be described as an approach that highlights media differences – and hence media similarities – and their constitutive role for meaning-making within communication.

¹² Adaptation is no doubt commonly understood as the transfer of media characteristics from one medium to another, but not as media representation. A medium that adapts another medium does not represent that other medium; it represents its characteristics in a new way.

O pesquisador defende que, portanto, a adaptação faz parte do campo da intermedialidade, uma vez que sua principal característica é a transferência de traços midiáticos de um meio para o outro.

Para romper com o argumento daqueles que defendem a concepção de intermedialidade somente como cruzamento de fronteiras de mídias, Ágnes Pethö (2018) identifica três paradigmas principais concebidos em torno de: fronteiras midiáticas, *in-betweenness*¹³, e conectando o real e o intermediário.

O primeiro paradigma vai na direção já apresentada por outros autores, onde Pethö defende que o cruzamento de fronteiras concebe a intermedialidade como relação entre diferentes mídias e se preocupa em investigar o que ocorre com os formatos midiáticos ou com suas características em uma relação intermediária. A autora nos lembra, porém, que tais fronteiras são construídas histórica, cognitiva e convencionalmente, e percebidas em níveis diferentes. Ela ainda apresenta três categorias nos quais esse paradigma se divide:

- a) mídias que são fundidas, combinadas, integradas para formar uma entidade complexa multimídia ou híbrida;
- b) mídias (formas, características, produtos) que são representados, referenciados por outras mídias; ou
- c) características (específicas ou não a um meio) que são transpostas, transmediadas, trans-semiotizadas, transformadas ou remediadas. (PETHÖ, 2018, p. 166-167)¹⁴

Nesse ponto, podemos traçar um paralelo entre as definições propostas por Rajewsky e Pethö, onde é possível notar alguns pontos em comum nas abordagens das duas autoras. O primeiro é a questão das fronteiras midiáticas, levantada por ambas como uma condição para que um objeto seja enquadrado como “intermediário”. O segundo ponto diz respeito às categorias específicas das manifestações intermediárias: o que Rajewsky define como transposição midiática (1) vai na mesma linha das características transpostas de Pethö (c). Quando Rajewsky fala sobre combinação de mídias (2) Pethö entende que se trata de uma entidade complexa multimídia ou híbrida (a). E quando Rajewsky fala sobre referências intermediárias (3) Pethö também entende essa categoria como mídias representadas ou referenciadas por outras mídias (b). Logo, podemos observar que, apesar de as definições do fenômeno intermediário serem descritas de

¹³ Em português, *in-betweenness* poderia ser traduzido como entremeio ou intermediação.

¹⁴ a) media are fused, combined, integrated to form a complex multimedia or hybrid entity, b) media (forms, characteristics, products) are represented, referenced by other media, or c) characteristics (which are either specific to one medium or not) are transposed, trans-mediated, trans-semiotised, transformed or re-mediated.

maneira diferente pelas duas autoras, tais definições convergem em sentido e abrangência.

O segundo paradigma proposto por Pethö é a ideia de *in-betweenness*, no qual é defendido a ideia de uma impossibilidade de fixar as fronteiras, de um estado de instabilidade, o qual abre caminho para absorver diferentes metodologias, bem como uma multiplicação de perspectivas sobre o tema, integrando várias disciplinas que abordam o conceito de mídia. Entre elas, a filosofia pós-estruturalista tem sido uma que ganhou destaque. Logo, *in-betweenness* traria o senso de conectar o discursivo e o não discursivo, e estruturas que não se encaixariam nas categorias apresentadas anteriormente, através da combinação de conceitos não somente da área de estudos midiáticos ou da filosofia, mas também de uma ampla gama de disciplinas, como história da arte, psicologia, estética, antropologia, etc.

O último paradigma apresentado por Pethö propõe repensar o conceito de *in-betweenness*, onde a arte e a não arte, o real e o intermediário se fundem. Tal paradigma se apoia nos escritos de Alain Badiou, Jacques Rancière, Giorgio Agamben, Raymond Bellour, onde apesar de não mencionarem explicitamente o termo intermedialidade, mas sugerem ampliar o campo de estudos intermidiáticos para além da mídia. Em particular o cinema é evidenciado como o meio através do qual as demais artes fluem, mas também onde se conectam como o domínio da não-arte, evidenciando elos menos óbvios entre as várias artes.

Analisando as definições de intermedialidade propostas pelos autores, podemos chegar a um consenso sobre a abrangência do termo, pois, como vimos, ainda que cada um tenha descrito tal fenômeno de uma maneira específica, as definições convergem em sentido. Para todos os autores, *intermedialidade* têm a ver com o cruzamento de fronteiras entre diferentes mídias – ou como diferentes mídias se relacionam entre si. Para podermos aprofundar nosso entendimento a respeito dessas relações, faz-se necessário que discutamos quais são essas fronteiras, ou antes, quais são as “diferenças e similaridades midiáticas” nos dois meios que analisaremos (quadrinhos e filme) para entendermos como se manifestam. Faremos tal análise mais adiante.

Como vimos, é possível encaixar a relação entre o filme e a *graphic novel* *Turma da Mônica: Laços* dentro do conceito de intermedialidade, uma vez que ambas as obras se relacionam de diversas maneiras, seja adaptando a história para outro meio (o que se enquadraria na concepção de transposição midiática ou como características transpostas), seja entendendo o cinema e os quadrinhos como formas de arte formadas por uma

combinação de mídias ou como uma entidade complexa multimídia (híbrida), seja evidenciando todas as maneiras que ambas buscaram fazer referências intermediáticas ou referências outra mídia, principalmente (mas não somente) através de *easter eggs*, conforme apontaremos com mais detalhes na sessão da análise comparada das duas obras.

1.3. Definindo *narrativa transmídia*

Cunhado pelo professor e pesquisador de mídia Henry Jenkins, o termo narrativa transmídia (*transmedia storytelling*) diz respeito a como uma narrativa pode se estender por diversas mídias sem perder as características próprias de um determinado universo ficcional. Mas para entendermos esse conceito, primeiro será necessário que nos familiarizemos com um outro, também cunhado pelo autor, que dá nome ao título de seu livro, *Cultura da convergência* (2009).

Para Jenkins, *convergência* refere-se ao “fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação (...)” (p. 29). De acordo com o autor, o vocábulo ressalta as mudanças tecnológicas, industriais, culturais e sociais no modo como as mídias circulam. Também expressa a ideia de fluxo de conteúdos através de várias plataformas, da atuação em conjunto de múltiplas indústrias midiáticas e o comportamento migratório da audiência, que tem se mostrado disposta a navegar nesse fluxo midiático em troca de entretenimento.

De um ponto de vista mais amplo, a convergência se referiria a “uma situação em que múltiplos sistemas de mídia coexistem e em que o conteúdo passa por eles fluidamente. (...) um processo contínuo ou uma série contínua de interstícios entre diferentes sistemas de mídia, não uma relação fixa.” (p.377). O autor explica que ela é o resultado de uma mudança de paradigmas, onde novas e velhas mídias colidem, graças à crescente colaboração entre as instituições produtoras de mídia, que têm proporcionado o aumento do fluxo de conteúdo pelas múltiplas plataformas e redes, através da produção de conteúdo capaz de fluir por diversos canais, o que vem gerando interdependência entre os sistemas de comunicação e relações cada vez mais complexas entre corporações midiáticas e a cultura participativa dos fãs.

Tendo explicado convergência, fica agora mais fácil entendermos o conceito de narrativa transmídia, a qual Jenkins define como “a arte da criação de um universo” (p.49). Uma vez que tal universo se estenderia por diversas mídias (ex: filmes, animações, séries, livros, games, HQs, realidade virtual, websites, parques temáticos, promoções interativas, etc.), para que os fãs/consumidores vivenciem uma experiência plena da franquia é necessário que estejam dispostos a assumir um papel ativo, perseguindo fragmentos da história através desses diversos canais, engajando-se em comunidades de fãs ou em grupos de discussão onde seja possível comparar observações e detalhes, o que lhes proviria de uma experiência de entretenimento mais rica. Como exemplos de narrativas transmídia de sucesso, podemos citar Star Wars, Matrix, Harry Potter e Assassin's Creed. Todas elas se estendem por várias mídias para apresentar um universo ficcional, que não necessariamente se foca ao redor de um personagem (ex: o recém lançado jogo Hogwarts Legacy não tem Harry Potter como protagonista, mas sim um personagem criado pelo jogador, ainda que o mundo criado por J.K. Rowling tenha tido como ponto de partida a saga literária que conta a história de Harry).

Em uma narrativa transmídia bem elaborada, cada texto contribui de maneira singular para o todo, acrescentando novos elementos, desenvolvendo uma história paralela, explorando mais profundamente alguns cenários, enfim, expandindo de alguma forma aquele mundo novo. Jenkins nos lembra, porém, que “cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo.” (p. 138) Os espaços e ambientes criados devem ser amplos e atrativos, de modo que os fãs se sintam interessados em explorá-los, e de maneira que não sejam esgotados em uma única mídia ou obra.

Mas pode a relação entre *Turma da Mônica: Laços*, filme e graphic novel, ser descrita como uma narrativa transmídia? Como vimos, uma narrativa transmídia pode ser reconhecida como tal quando seu universo fictício se estende ao longo de diversas mídias. Como franquia, a Turma da Mônica de Maurício de Souza se enquadra em tal definição, uma vez que as histórias de seus personagens podem ser encontradas nas revistinhas de linha (gibis), no selo novo de graphic novels (graphic MSP), em animações, em mangás, em live actions, na Internet, em vídeos no Youtube, em livros, em séries animadas, em

jogos (de tabuleiro ou online), em multimídias (CDs interativos), com direito até a um parque temático.¹⁵

Entretanto, o termo não se mostra adequado para descrever a relação entre o filme e a graphic novel, por conta da extensão do conceito de transmídia, onde somente duas obras (filme e graphic novel) não seriam suficientes para se enquadrarem nessa categoria. Ao contrário dos termos adaptação e intermedialidade, não podemos encaixar a relação entre as duas obras no conceito de narrativa transmídia, pois, ainda que ambas as obras estejam dentro do universo criado por Maurício de Souza, sozinhas, elas não possuem a abrangência que o termo expressa.

1.4. Definindo *transtextualidade*, *intertextualidade*, *paratextualidade*, *metatextualidade*, *arquitextualidade* e *hipertextualidade*.

Para avançarmos nas definições desses termos, será necessário que adentremos um outro campo de estudos, que tem se relacionado cada vez mais com os estudos em adaptação: a linguística. Tomaremos emprestado seu vocabulário e suas teorias para as relacionarmos com nossa análise fílmica.

Foi Julia Kristeva quem propôs o conceito de intertextualidade, a partir da extensão do conceito de *dialogismo*, cunhado por Mikhail Bakhtin. Para o teórico russo,

O dialogismo remete à necessária relação entre qualquer enunciado e todos os demais enunciados. (...) O conceito de dialogismo sugere que todo e qualquer texto constitui uma interseção de superfícies textuais. Os textos são todos tecidos de fórmulas anônimas inscritas na linguagem, variações dessas fórmulas, citações conscientes e inconscientes, combinações e inversões de outros textos. Em seu sentido mais amplo, o dialogismo intertextual se refere às possibilidades infinitas e abertas produzidas pelo conjunto das práticas discursivas de uma cultura, a matriz inteira de enunciados comunicativos no interior da qual se localiza o texto artístico, e que alcançam o texto não apenas

¹⁵ Para ver mais sobre a Turma da Mônica como narrativa transmídia, consultar: CANTO, Francine. **Turma da Mônica: do gibi à educação transmídia a favor da ética e da cidadania**. III ENCONTRO INTERNACIONAL DE INOVAÇÃO NA EDUCAÇÃO: Educação fora da caixa, Florianópolis, outubro, 2019. Ver também: LINO, Gabriela de Souza. **Turma da Mônica em: narrativas transmídia como estratégia**. Centro Universitário SENAC, São Paulo, 2020.

por meio de influências identificáveis, mas também por um sutil processo de disseminação. (STAM, 2013, p. 225-226)

A teoria bakhtiniana argumenta que todos os textos estão em constante diálogo, em maior ou menor grau, através da noção de interdeterminação, e que os significados dos textos são constantemente negociados de maneira recíproca. Cutchins (2017) exemplifica que um texto escrito muito tempo depois, *West Side Story*, pode afetar o significado de um texto produzido anteriormente, como *Romeu e Julieta*. Logo, um texto sempre revela a existência de outros em seu interior, mas ambos, um pode afetar a maneira como o outro é interpretado pelo espectador/receptor.

Para Kristeva, todo texto é construído a partir de um mosaico de citações, sendo constituído a partir da absorção e transformação de outros textos. O conceito de intertextualidade proposto pela autora, é, portanto, visto como um sinônimo para a ideia bakhtiniana de dialogismo, ou como uma “tradução” desta (MACIEL, 2017).

Na década de 80, Gérard Genette propõe o termo mais abrangente, *transtextualidade*, para se referir a “tudo aquilo que coloca um texto em relação, manifesta ou secreta, com outros textos” (GENETTE, 1982, apud STAM, 2013, p. 231). O termo, porém, abrange cinco subcategorias de relações transtextuais, sendo a primeira delas, a intertextualidade. Apesar de se utilizar do mesmo vocábulo que Kristeva, a definição de Genette para intertextualidade é mais restrita, sendo definida como “a copresença efetiva de dois textos”, podendo se manifestar na forma de citação, alusão ou plágio. A segunda subcategoria, a *paratextualidade*, se manifesta quando há uma relação, dentro da totalidade da obra literária, entre o texto propriamente dito, e seus paratextos (títulos, prefácios, posfácios, epígrafes, dedicatórias, ilustrações, etc). Estes seriam mensagens e comentários acessórios que cercam o texto, e por vezes se tornam quase indistinguíveis dele. *Metatextualidade* (ou comentário), a terceira subcategoria, diz respeito à relação crítica de um texto para com o outro, independentemente se o texto comentado seja explicitamente citado ou somente evocado. A quarta e penúltima categoria, *arquitextualidade*, reflete uma relação taxonômica, isto é, de caráter classificatório, onde um autor manifesta sua vontade ou relutância em categorizar seu texto pelo título (ou subtítulo) como um gênero. A última subcategoria de transtextualidade, a *hipertextualidade*, descreve a relação entre um dado texto (ao qual ele denomina *hipertexto*) e seu anterior (*hipotexto*), o qual o primeiro transforma, reelabora, modifica ou estende (STAM, 2017).

Stam (2013) explica que o termo hipertextualidade se aplica aos filmes derivados de textos preexistentes de maneira mais precisa e específica do que a evocada pelo termo intertextualidade, em particular quando nos referimos a adaptações cinematográficas e seus romances originais, uma vez que podemos visualizar as primeiras como hipertextos derivados destes. De maneira análoga, podemos considerar que o filme *Turma da Mônica: Laços* seria o hipertexto da *graphic novel* homônima, esta sendo o hipotexto. Indo ainda mais longe, seria possível afirmar que a própria *graphic novel* é um hipertexto das revistinhas de linha da *Turma da Mônica*, uma vez que é uma releitura destas.

Conforme vimos, o conceito de dialogismo, proposto por Bakhtin e o conceito análogo de intertextualidade, proposto por Kristeva são amplos demais para expressar a relação que estamos buscando entre as duas obras propostas. Não que tal relação não se enquadre nesses termos, mas dada sua amplitude, que abarca todas as relações entre todos os enunciados/textos existentes, não aparenta ser o mais indicado para expressar a relação entre duas obras específicas. É claro que podemos afirmar que o filme afeta o significado ou a interpretação que um leitor tem da *graphic novel*, partindo do princípio que ele tenha tido contato com ambos. Também podemos afirmar que a parcela do público que já conhecia os personagens da *Turma da Mônica* e assistiu ao filme, sem nunca ter lido a *graphic novel* o experienciou de maneira diferente daqueles que a leram. Logo, um afeta a maneira como o outro é interpretado pelo receptor.

1.5. Definindo *tradução intersemiótica*

Cunhado pelo linguista russo Roman Jakobson, o termo *tradução intersemiótica* seria um dos três formatos de tradução existentes, em sua visão, juntamente com a tradução intralingual e interlingual. A tradução intersemiótica seria aquela que se manifesta quando ocorre a transmutação de um determinado sistema de signos para outro sistema semiótico. Isto é, ela ocorre sempre que um texto é transposto para outra forma de textualidade, como por exemplo, na interpretação de signos verbais para sistemas de signos não-verbais. Alguns autores defendem que essa visão se aproxima do conceito de adaptação, mais utilizado atualmente.¹⁶

¹⁶ A esse respeito, ver: Menezes, H. L. (2018). Tradução intersemiótica ou adaptação: alguns apontamentos. *Revista Da Anpoll*, 1(44), 260–271. <https://doi.org/10.18309/anp.v1i44.1162>; e também da Silva, A. C. (2018). A tradução intersemiótica de Jakobson revisitada e uma pequena análise dos quadrinhos de Asterix. *Estudos Linguísticos* (São Paulo, 1978), 47(2), 602–614. <https://doi.org/10.21165/el.v47i2.1953>

Entretanto, Jakobson não aprofundou seus escritos a respeito do conceito, e não elaborou uma teoria a respeito do mesmo. Quem assumiria essa tarefa seriam autores mais recentes, entre eles, Júlio Plaza (2013). O autor defende que os atuais meios tecnológicos absorvem e incorporam uma diversidade de sistemas sígnicos, e com isso acabam traduzindo diferentes linguagens históricas para os novos suportes. Para o autor, “Essas linguagens transcodificadas efetivam a colaboração entre os diversos sentidos, possibilitando o trânsito intersemióticos entre o visual, o verbal, o acústico e o tátil” (p.66). A teoria desenvolvida por Plaza se pauta no uso material dos suportes, focando em transmutações intersígnicas, indo além da passagem de signos linguísticos para outros não linguísticos.

O autor busca não se ater ao processo de tradução como uma demarcação de fronteiras nítidas entre os códigos utilizados pelos sistemas sígnicos, visto que essa tentativa poderia levar a um sem número de subdivisões e interações entre signos, o que tornaria difícil teorizar sobre o tema, além do fato de que cada advento de um novo processo de linguagem traria consigo a necessidade de repensar toda a teoria. Por isso ele defende que o mais relevante não é a capacidade de rotular os meios, os suportes e os códigos, mas sim “(...) se tornar capaz de ler, na raiz da aparente diversidade das linguagens e suportes, os movimentos de passagem dos caracteres icônicos, indiciais e simbólicos não apenas nos intercódigos, mas também no intracódigo” (p.67).

Do ponto de vista da relação entre HQ e filme, podemos sim afirmar que se encaixa na definição de tradução intersemiótica, visto que se trata da tentativa de passar uma obra para outro sistema de signos. Contudo, esta definição é bastante ampla e pouco exemplificada por Jakobson em seus escritos – além do fato de se aplicar a fenômenos bastante divergentes entre si, pois conforme veremos mais adiante, os códigos utilizados nesses sistemas podem ser comuns ou próprios, mas há nuances que por hora, tornam difícil uma tentativa de classificação.

1.6. Qual termo escolher?

O propósito de termos nos atentado para alguns dos termos empregados nas áreas da comunicação e da linguística, foi para procurar aquele que melhor descreve a interação entre as duas obras que iremos analisar, para nos referirmos a ela como tal.

Escolhemos, ao longo deste trabalho, tratar a relação entre o filme e a graphic novel, Turma da Mônica: Laços, como uma adaptação, tanto pela versatilidade do conceito, quanto por se enquadrar dentro da concepção do senso comum ao que o termo remete. Nas definições propostas pelos autores, entendemos que o filme se enquadra na categoria de um produto, uma *transposição declarada de uma obra reconhecível*, o qual por sua vez foi fruto de um processo criativo, envolvendo uma reinterpretação/recriação da obra-fonte (a graphic novel) por parte do diretor Daniel Rezende e sua equipe.

Ainda que a relação entre as obras possa ser descrita como uma forma de intermedialidade, o termo se mostra abrangente demais em sua conotação ampla, como qualquer fenômeno que abranja mais de uma mídia. Logo, sob um mesmo termo, se manifestam relações muito diversas entre si. No sentido mais restrito, ainda que seja possível enquadrar os “Laços” dentro das três subcategorias, como transposição midiática, como combinação de mídias, e na manifestação de referências intermidiáticas, é na primeira categoria que a adaptação fílmica se enquadra, no sentido de que esta tenta transferir suas formas e características de um meio (quadrinhos) para outro (filme).

Como franquia, a Turma da Mônica se expandiu para diversas mídias, não se restringindo mais ao seu meio original (gibi), ainda que este seja a principal forma de contato do público com os personagens, há muito tempo deixou de ser a única. Hoje, as histórias são contadas em diversos formatos, e podem ser obtidas através da conexão digital ou da forma impressa. Entretanto, a relação mais estreita das duas obras as quais este trabalho se propõe em analisar não pode ser descrita como uma narrativa transmídia, visto que essas obras são somente uma parte da narrativa transmídia, e não sua totalidade.

Intertextualidade conforme proposto por Kristeva, demonstra ser um termo muito amplo para precisar descrever a relação das obras selecionadas. Se todos os textos estão em constante diálogo uns com os outros e afetam reciprocamente a forma como ambos são interpretados, tal conceito se aplica às mais variadas formas de texto, e não ajuda muito a especificar as interações entre uma dada obra, que pertence a um determinado formato midiático, e outra derivada deste, que por sua vez pertence a um formato distinto. Sim, intertextualidade seria aplicável ao caso, na medida que sua amplitude abarca muitos fenômenos distintos. Mas justamente por conta de tal amplitude, torna-se inviável para discutir um fenômeno mais específico. Tampouco se enquadra na definição de intertextualidade proposto por Génette, uma vez que o filme não é uma citação e certamente não se trata de plágio. Ainda que “aluda” à graphic novel a qual é derivada, a

relação seria melhor descrita como hipertextualidade, uma vez que reelabora um texto anterior.

Tradução intersemiótica também poderia ser usado para descrever a relação filme/hq, mas como o termo é muito abrangente em relação aos fenômenos que abarca, também não nos parece ser o mais adequado.

Dessa forma, daqui em diante, nos utilizaremos do termo *adaptação* quando quisermos nos referir ao filme enquanto uma obra que foi feita e concebida como uma transposição da história e dos elementos da graphic novel.

1.7. As especificidades dos meios

A fim de realizarmos uma análise comparativa, faz-se necessário oferecer uma breve introdução acerca dos meios em questão. As histórias em quadrinhos, tradicionalmente, se utilizam do suporte via papel. É, portanto, uma mídia física, na maioria das vezes. Já um filme se manifesta necessariamente em uma tela (quer seja transportado em um rolo de película, quer numa nuvem, a projeção sempre se materializa em uma tela). São, portanto, linguagens diferentes, o cinema e os quadrinhos, que se utilizam de meios diferentes para contar histórias. Esses meios, por sua vez, se utilizam de alguns códigos próprios e outros comuns entre si – e é a maneira como esses códigos são utilizados que faz dos nossos objetos de estudo, intermediáticos. Para avançarmos em tais reflexões, nos apoiaremos em teóricos da comunicação que dissertaram a respeito das especificidades dos meios em questão.

O debate sobre a especificidade cinematográfica é quase tão antigo quanto o próprio cinema, que sempre foi comparado com outras formas de arte mais consolidadas, e portanto, mais respeitadas. A discussão passava pela questão tecnológica (como, por exemplo, durante a passagem do cinema mudo para o falado), pela questão da linguagem (afinal, o cinema seria ou não uma linguagem?), dos procedimentos adotados (montagem, edição). Todos esses aspectos eram discutidos com o objetivo de encontrar pontos de intersecção entre o cinema e as demais artes, isto é, de encontrar procedimentos e modos de expressão em comum, e compreender quais eram específicos do fazer cinematográfico, e desse modo, não eram aplicáveis em nenhum outro meio.

Stam (2013) lembra que foram os formalistas russos os primeiros a fazerem analogias entre a linguagem e o cinema. Mas é no trabalho de Christian Metz que o autor enxerga uma grande contribuição para o desenvolvimento do debate sobre a especificidade cinematográfica. Metz concebia o cinema como um meio pluricódico, que combina “códigos especificamente cinematográficos” – aqueles que aparecem apenas no cinema – e “códigos não específicos” – que são partilhados com outras linguagens. A linguagem cinematográfica seria, portanto, a totalidade dos códigos empregados. Entretanto, o autor se utilizava de uma analogia da teoria dos conjuntos para estabelecer uma relação entre esses códigos. Metz entendia ser mais adequado falar em graus de especificidade, uma vez que a distinção entre códigos específicos e não específicos podia ser “tênue e instável”, e portanto, passível de variações.

Os códigos variam desde os muito específicos (os do círculo interior, como, por exemplo, os relacionados à definição do cinema como um meio que utiliza imagens múltiplas em movimento – códigos dos movimentos de câmera, da decupagem clássica etc), a códigos largamente disseminados culturalmente e de forma alguma dependentes das modalidades específicas do meio ou mesmo das artes em geral (por exemplo, os códigos dos papéis sexuais), passando por códigos partilhados com outras artes (por exemplo, códigos narrativos comuns). Em lugar de uma absoluta especificidade ou não especificidade, portanto, é mais apropriado falar em graus de especificidade. (STAM, 2013, p. 140)

No que tange à nossa análise, o mais relevante é sermos capazes de encontrar códigos análogos nas histórias em quadrinhos e nos filmes, a fim de buscarmos estabelecer uma “fronteira de mídias” ou de reconhecer quando tais fronteiras são tão sutilmente transponíveis que não é possível estabelecer uma “fronteira” fixa. Assim, propomos apresentar brevemente os elementos constitutivos de uma história em quadrinhos e ao longo dessa apresentação, estabelecer paralelos com a linguagem cinematográfica.

A) Quadro ou moldura¹⁷

O quadrinho é a área delimitada onde a ação ocorre, e funciona como um indicador de que o tempo ou o espaço está sendo dividido (CHINEN, 2011; MCCLOUD, 2005).

¹⁷ Também chamado de *quadrinho* ou *vinheta* (CHINEN, 2011).

Suas formas podem variar bastante - não se limitando ao quadrinho “quadrado” clássico - afetando a experiência de leitura e a percepção de tempo do leitor. Na linguagem das hqs, tempo e espaço se fundem, e o criador de hqs deve desenvolver estratégias para transmitir ao leitor a ideia de tempo, visto que não há um padrão universal. O tempo entre dois quadros pode variar de segundos a anos, dependendo do conteúdo apresentado.

Os quadrinhos são separados por um pequeno espaço – a *sarjeta*. Segundo McCloud (2005), as sarjetas são responsáveis por transformarem duas imagens distintas em uma única ideia, através do fenômeno da *conclusão*. Nas hqs, o tempo e o espaço são fragmentados - em vários quadros - fornecendo um recorte de momentos dissociados. É a conclusão – a capacidade do cérebro de observar as partes e perceber o todo – que faz o leitor captar duas imagens distintas e as transformar em uma única ideia. Para McCloud, “Os quadros das histórias fragmentam o tempo e o espaço, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados. Mas a conclusão nos permite conectar esses momentos e concluir mentalmente uma realidade contínua e unificada” (p. 67).

Umberto Eco descreve um processo semelhante, sem entretanto, atribuir nome ao fenômeno:

(...) a montagem da estória em quadrinhos não tende a resolver uma série de enquadramentos imóveis num fluxo contínuo, como no filme, mas realiza uma espécie de continuidade ideal através de uma fatual descontinuidade. A estória em quadrinhos quebra o *continuum* em poucos elementos essenciais. O leitor, a seguir, solda esses elementos na imaginação e os vê como um *continuum*. (ECO, 2015, p. 147)

O cinema também se utiliza de uma sequência de imagens estáticas para contar uma história. Entretanto, como as imagens são projetadas numa sequência muito rápida – vinte e quatro vezes por segundo – o espectador as vivencia, de modo involuntário, como um movimento contínuo, dado que a troca de imagens ocorre de maneira imperceptível.

Numa tentativa de estabelecer as diferenças entre as duas formas de arte, McCloud reflete sobre o funcionamento de ambas.

Figura 2 - Tempo e espaço nos quadrinhos e no cinema.



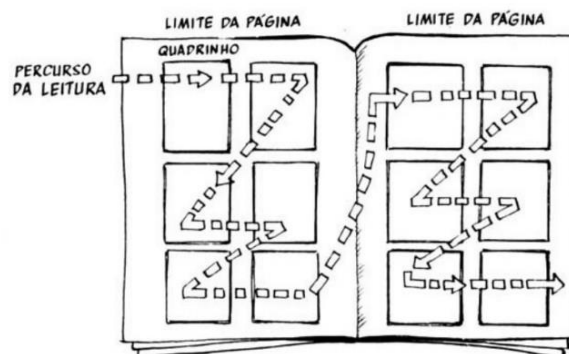
Fonte: McCloud, 2005.

B) Diagramação e sequência

Diagramação é a forma como os quadros estão distribuídos pela página. É um recurso determinante para fornecer ritmo à leitura, tornando a narrativa mais rápida ou mais lenta. Eisner (1989) nos lembra que, na realidade, podemos entender as hqs como dois quadros: “(...) a página total, que pode conter vários quadrinhos, e o quadrinho em si, dentro do qual se desenrola a ação. Eles são o dispositivo de controle na arte sequencial.” (p. 41).

Nos quadrinhos ocidentais, a sequência de leitura se dá de cima para baixo, da esquerda para a direita. A ordem das páginas também se dá da esquerda para a direita, assim como nos livros.¹⁸

Figura 3 - Sequência de leitura de uma hq (ocidental).



Fonte: Eisner (1989)

¹⁸ No quadrinho japonês, ou mangá, a sequência de leitura também se dá de cima para baixo, porém, os quadrinhos devem ser lidos da direita para a esquerda. A diagramação desse gênero também pode ser bastante criativa e variável, por vezes confundindo o leitor não habituado. Outra inovação dos mangás foi a ideia de inserir fundo e sargeja pretos, para indicar que os eventos daquela página ocorreram em momento anterior à história que está sendo contada. Para ver mais sobre esse assunto, ver Faculdade de Mangá, de Osamu Tezuka.

No cinema, o procedimento análogo seria a *montagem* – a colagem de fragmentos de filme, isto é, determinar a sequência e a duração de cada plano ao longo das cenas. A montagem tem função narrativa, com a mudança de plano correspondendo a uma mudança de ponto de vista, guiando o espectador pela narrativa, mas produzindo também efeitos rítmicos, figurais, plásticos e sintáticos. (AUMONT & MARIE, 2003)

C) Enquadramento e ângulo

O enquadramento refere-se à aproximação do observador em relação à cena. A escolha por uma aproximação maior ou menor do expectador/leitor reflete a escolha do artista em enfatizar algum elemento, seja a paisagem, o detalhe de algum objeto ou a expressão facial de algum personagem.

Figura 4 - O enquadramento segundo Scott McCloud.



Fonte: McCloud, 2008.

Os planos são definidos de acordo com a proximidade – ou distância – do objeto ou personagem retratado. O primeiro é conhecido como *plano geral*, cuja função é determinar a localização da cena, fornecer um contexto do local onde a ação vai se passar, por isso ele é usado para capturar áreas maiores. Quando o foco é um personagem, o corpo aparece por inteiro, dos pés à cabeça, o que implica uma certa distância durante a captura.

O *plano americano* é usado para enquadrar o personagem da coxa ou do joelho para cima. É usado para mostrar a linguagem corporal, gestos, personalidade e interações entre dois personagens.

À medida que a câmera se aproxima, a fotografia proporciona maior intimidade. No *plano médio*, o enquadramento vai da cabeça à cintura, e pode ser usado para realçar a beleza do corpo humano.

O *primeiro plano* – também chamado de *close* ou *close-up* – geralmente enquadra os ombros e o rosto do personagem, e é usado para mostrar suas expressões faciais ou respostas emocionais, ressaltando um clima de intimidade.

Usado para destacar objetos pequenos, ou para captar uma pequena parte do corpo ou do rosto, o *plano detalhe* tem alta capacidade expressiva, e pode ser usado para focar emoções fortes ou detalhes relevantes para a história.

Muitos outros tipos de enquadramento podem ser usados para contar uma história e não são limitados aos aqui apresentados. Cada desenhista/cineasta apresenta suas preferências e, no caso da Turma da Mônica, a maior parte das histórias são contadas em planos gerais e médios.

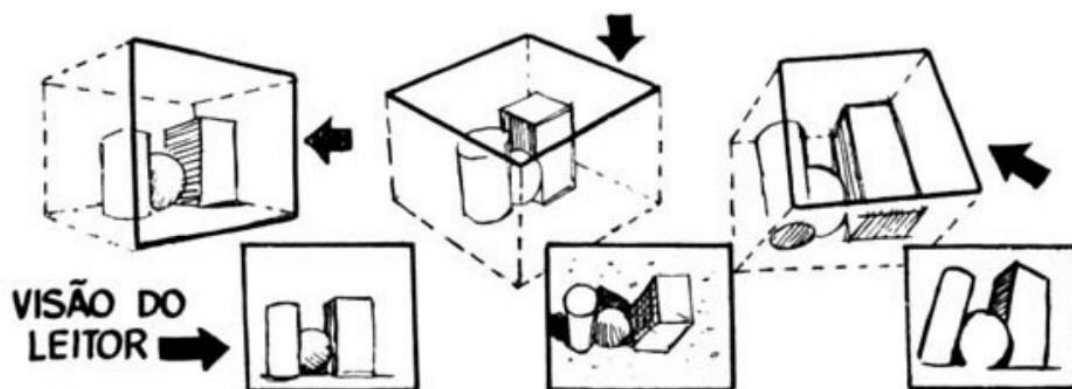
A respeito de uma comparação entre os dois meios, Umberto Eco (2015) discorre:

(...) parece supérfluo indicar os parentescos entre técnica da estória em quadrinhos e técnica cinematográfica. No plano do enquadramento, a estória em quadrinhos é claramente devedora ao cinema de todas as suas possibilidades e de todos os seus vezos. Mas, já no plano da montagem, o discurso resultaria mais complexo se se considerasse mais a fundo o aspecto, já assinalado, de que a estória em quadrinhos, contrariamente ao cinema, realiza um *continuum* graças à justaposição de elementos estáticos. (ECO, 2015, p. 151).

A *angulação* diz respeito a como a câmera é posicionada ou, no caso dos quadrinhos, o ângulo a partir do qual o leitor terá a perspectiva da cena. O quadrinho –

assim como a tela – é o limite do campo de visão do espectador/leitor. Por isso cabe ao artista escolher não só o que mostrar em uma cena, mas também como mostrar, visto que os diferentes pontos de vista transmitem emoções diferentes.

Figura 5 - Escolha de ângulo e a perspectiva da cena.



Fonte: Eisner, 1989.

Para Eisner (1989), a principal função da perspectiva é a de manipular a atenção do leitor de acordo com o plano narrativo do autor. Mas, ele ressalta, também pode ser usada para manipular os estados emocionais do leitor, pois “(...) a reação da pessoa que vê uma determinada cena é influenciada pela sua posição de espectador”.

Para o posicionamento de câmera, dois eixos devem ser considerados: horizontal e vertical. Dentro dos ângulos do eixo vertical, temos a *câmera zenital* ou *plongée absoluto*, que ocorre quando a câmera é posicionada acima do cenário, a um ângulo de 90°, dando ao espectador uma vista de cima para baixo. Esse ângulo ajuda a passar a ideia de inferioridade, ou a sensação de diminuição do que está sendo retratado. Em seguida, há o *ângulo alto* ou *plongée*, também chamado de *bird's eye view*, que ocorre quando o enquadramento é feito de cima para baixo, em um ângulo mais alto da cena, acima do nível do objeto/personagem filmado. O *ângulo normal* é observado quando a cena foi filmada na mesma altura do objeto ou dos olhos, portanto, sem inclinação. *Ângulo baixo*, ou *contra-plongée* ou *worm's eye view* é aquele filmado de baixo para cima, gerando no espectador uma sensação de superioridade ou de grandiosidade. A câmera *contra-zenital* ou *contra-plongée absoluto* retrata a cena de baixo para cima, filmada a 90°, com o espectador tendo uma vista olhando para cima. Também é usada para transmitir a sensação de superioridade, controle.

No eixo horizontal, o *ângulo frontal* é aquele no qual o objeto ou personagem estão enquadrados de frente para a câmera. É usado para destacar as expressões e sentimentos do personagem. Para captar uma vista de perfil do personagem, usa-se o *ângulo lateral*. Nesse tipo de enquadramento, as expressões faciais são menos evidentes. Ele frequentemente é usado para capturar um diálogo de dois personagens, que aparecem ao mesmo tempo em lados opostos da tela. Entre o ângulo frontal e o lateral, tem-se o *ângulo 3/4*, que é um intermediário entre os dois, geralmente usado para compor uma cena com diálogos, pois transmite a sensação de que há algo além da câmera para onde o personagem olha. Oposto do ângulo frontal, o *ângulo traseiro* é aquele que a câmera captura quando se localiza atrás do personagem ou objeto representado. É usado para explorar o cenário ou para transmitir a sensação de perseguição, desbravamento. Entre o ângulo traseiro e o lateral, temos o *ângulo 1/4*, no qual não é possível ver o rosto do personagem, somente o cenário e/ou personagens logo à frente. Há também o *Dutch angle*, no qual os eixos horizontal e vertical não estão em paralelo com os cantos do quadro. É usado para retratar cenas de loucura, psicodelia, tensão ou surpresa.

Figura 6 - Exemplos de plongée e contra-plongée nos quadrinhos. Os ângulos transmitem sensações ao leitor.



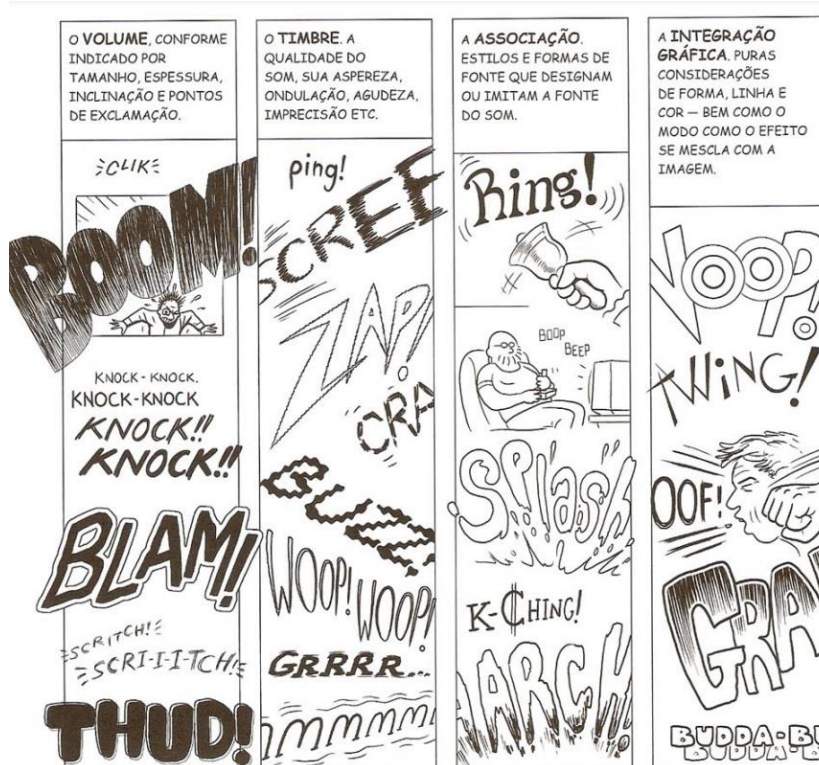
Fonte: McCloud (2008).

C) Balões e onomatopeias... Ou, o som nos quadrinhos.

Devido ao formato impresso dos quadrinhos, esse meio não é capaz de reproduzir o som. Tudo o que uma hq for transmitir, é necessário que o faça usando somente um único sentido: a visão. Dessa forma, as histórias em quadrinhos também se adaptaram e desenvolveram formas de representar estaticamente o som, seja na forma de onomatopeias – palavras ou fonemas que imitam sons não falados -, seja na forma de balões para expressar a linguagem verbal.

As onomatopeias servem para representar sons de explosões, colisões, socos, quedas, barulhos de animais, sons da natureza, sons emitidos por máquinas e quaisquer outros tipos de sons não verbais. Elas buscam ser uma aproximação do som e, portanto, demandam um maior grau de entendimento e interpretação do leitor, diferentemente do espectador de um filme, onde os ruídos gravados são reproduzidos de forma a que o ouvido humano os reconheça por semelhança. Onomatopeias são também um importante recurso visual, graças ao seu efeito estético. Através dos formatos que assumem, podem ajudar a transmitir a ideia das características do som representado.

Figura 7 - Efeito estético das onomatopeias: o formato das letras contribui para o entendimento do som representado.



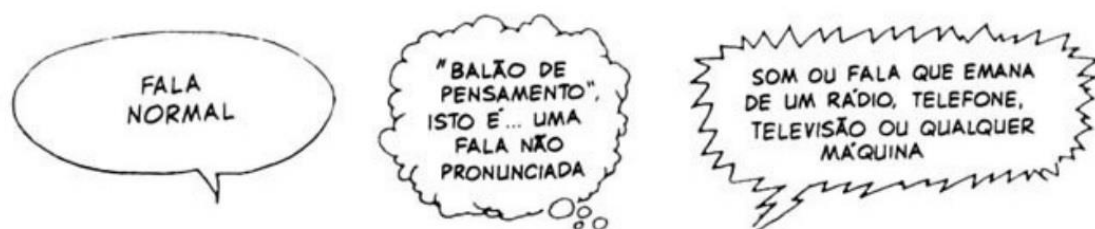
Fonte: McCloud (2008)

Ainda com relação ao sentido auditivo, a *fala* é um elemento presente no cinema que ajuda o espectador a diferenciar quem proferiu uma sentença, através do reconhecimento dos diferentes timbres de voz dos atores/dubladores. Já nos quadrinhos, não é possível se estabelecer essa diferença de timbres, visto que a *escrita* é utilizada. Somente é possível determinar quem proferiu uma frase graças aos “balões de fala”, que se utilizam de uma pequena lâmina ou seta para indicar qual personagem está falando. Na impossibilidade de captar as mudanças de tom de voz ao longo de uma conversa, os quadrinhos se utilizam de diferentes fontes e formatos de letras, na tentativa de transmitir emoções.

Eisner (1989) lembra que o letreiramento funciona a serviço da história, como uma extensão da imagem, podendo dar apoio tanto para gerar o “clima” da página, como numa tentativa de evocar uma emoção no leitor. Apesar de não ser possível imitar os timbres de voz dos personagens, o formato das letras ajuda a transmitir a sensação de como a fala estaria sendo emitida – embora de forma muito subjetiva, variando de acordo com a imaginação de cada leitor.

Os diferentes tipos de balões também servem para expressar características do som. Um balão de fala normal é representado através de uma linha fina contínua e uniforme. Mas quando o autor quer representar pensamentos verbalizados, porém não expressos, utiliza-se uma pequena “nuvem” ou “fumacinha”. Um sussurro proferido por alguém é expresso com linhas pontilhadas, e palavras que foram transmitidas através de algum meio eletrônico ganham um contorno cheio de pontas ou pequenas farpas. Muitos outros formatos têm sido empregados para representar diferentes situações ou estados de espírito dos personagens. Há autores que estabelecem a existência de mais de 72 formas distintas de balão (BENAYOUNG apud RAMOS, 2009), número que já pode estar defasado, visto que o meio quadrinhos tem se reinventado a cada dia.

Figura 8 - Diferentes tipos de balão, usados de acordo com a intenção do autor e contexto.



Fonte: Eisner, 1989.

Entretanto, em matéria de som, os quadrinhos sempre terão suas limitações em relação ao cinema, por exemplo na questão da trilha sonora. Se, no caso de uma canção é possível inserir a letra na hq para que o leitor associe a melodia, para as faixas instrumentais não há equivalente que possa ser representado.

Eisner (2005) reflete de maneira geral sobre uma comparação entre os dois meios.

Ambos [quadrinhos e cinema] lidam com palavras e imagens. O cinema reforça isso com som e a ilusão do movimento real. Os quadrinhos precisam fazer uma alusão a tudo isso a partir de uma plataforma estática impressa. O cinema usa a fotografia e uma tecnologia sofisticada a fim de transmitir imagens realistas. Mais uma vez, os quadrinhos estão limitados à impressão. O cinema pretende transmitir uma experiência real, enquanto os quadrinhos a narram. (EISNER, 2005, p. 75)

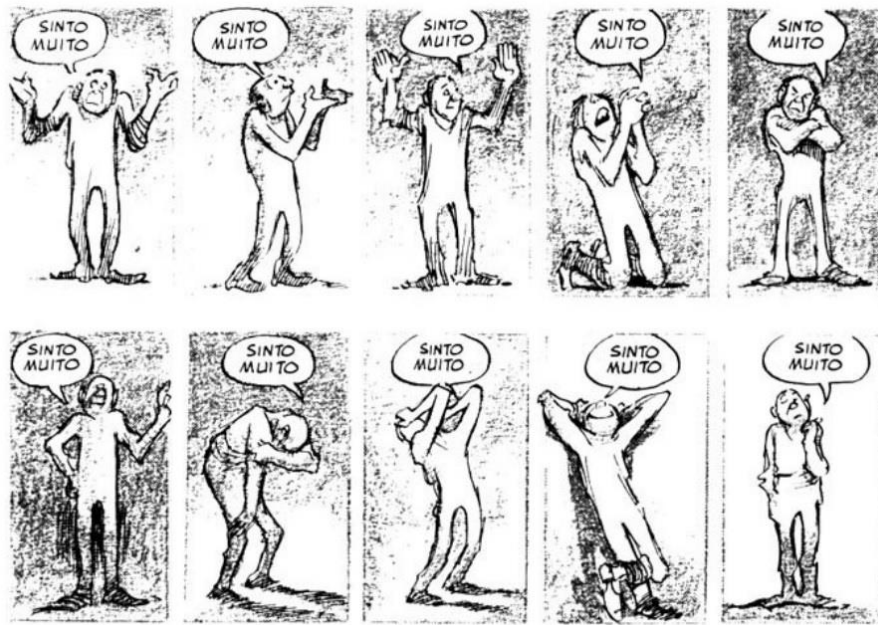
O cinema, por dispor do duplo mecanismo som-imagem permite um grau de imersão maior do espectador. Os quadrinhos, no entanto, por necessitarem do fenômeno da conclusão para poderem ser compreendidos, demandam do leitor uma leitura ativa, disposta à interpretação, bem como o uso da imaginação individual para pensar os timbres de voz e os sons representados.

D) Anatomia expressiva e a ideia de movimento

Enquanto o filme capta o movimento, os gestos e as expressões faciais e corporais dos atores, os quadrinhos devem expressá-los de maneira estática, através dos desenhos. Eisner (1989) explica que a maneira como as diferentes expressões corporais são empregadas nas imagens, altera o significado que se pretende transmitir com as palavras, por isso a habilidade do desenhista de captar bem as emoções dos personagens se torna tão relevante. Ele deve utilizar-se de gestos comuns e facilmente compreensíveis para o leitor.

No veículo impresso, ao contrário do que ocorre no cinema ou no teatro, o profissional tem de destilar numa única postura uma centena de movimentos intermediários de que se compõe o gesto. Essa postura selecionada deve expressar nuances, servir de suporte ao diálogo, impulsionar a história e comunicar a mensagem. (EISNER, 1898, p. 103)

Figura 9 - Diferentes expressões corporais podem mudar como o significado das palavras é percebido.



Fonte: Eisner, 1989.

Para transmitir a sensação de movimento, os quadrinhos também lançaram mão de um recurso gráfico conhecido como *linhas cinéticas* ou *linhas de movimento*, que são desenhadas como uma multiplicação de contornos ou rastros borrados, para representar a trajetória de um objeto ou para indicar o movimento realizado por algum personagem.

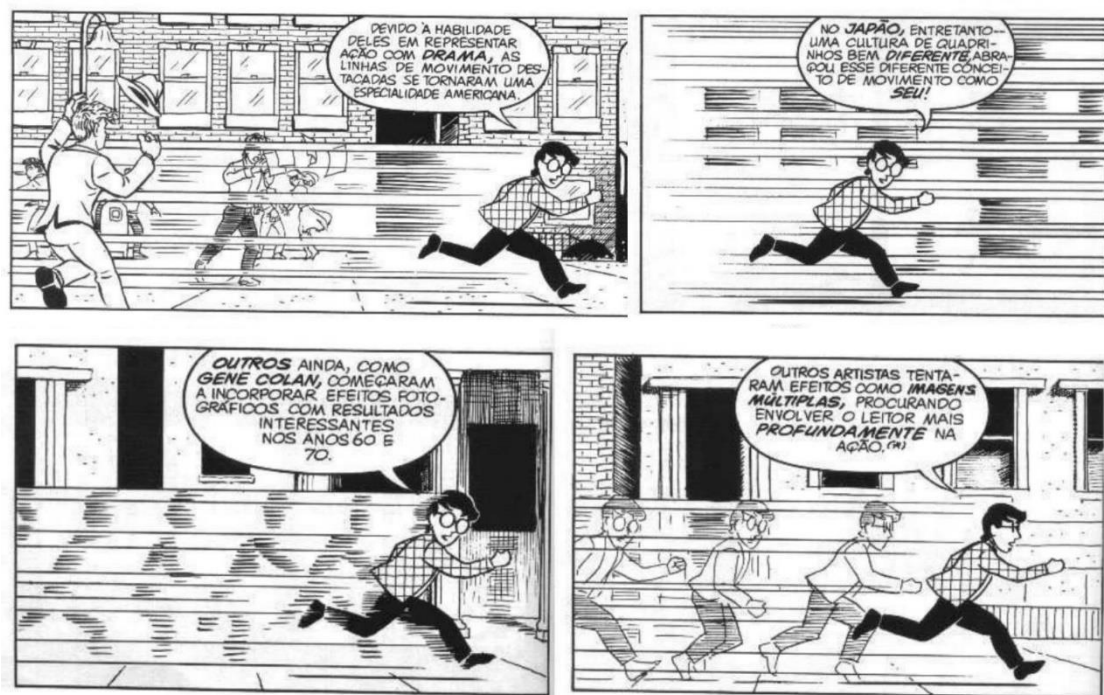
Figura 10 - Linhas cinéticas em Tintim, de Hergé.



Fonte: Pinterest

McCloud (2005) explica que existem ao menos quatro estilos adotados para representar uma trajetória usando linhas cinéticas. No primeiro, o cenário e objeto em movimento são desenhados em um estilo claro e o “caminho” do movimento é imposto sobre a cena. Uma segunda opção é o uso de imagens múltiplas de um mesmo objeto ou personagem, numa tentativa de mostrar ao leitor uma sequência de movimentos. Outra opção, herdada da observação de efeitos fotográficos, é registrar pequenos rastros do trajeto percorrido, como quando uma câmera “borra” uma foto de um objeto em movimento. Uma outra opção, ainda, seria manter o objeto ou personagem em foco, fazendo o cenário “correr”.

Figura 11 - Quatro formas de representar movimento.



Fonte: McCloud, 2005 (imagens compiladas pela autora).

Conclusão

Após termos recorrido acerca dos elementos que compõe os dois meios em questão, podemos notar que, apesar de suas diferenças relacionadas ao formato de exibição, existem maneiras análogas nos filmes e nos quadrinhos de representar fala, sons, movimento, tempo e espaço. Alguns códigos são comuns a ambos os meios, como enquadramento e angulação. Outros, como o som, só são possíveis de existir através de

um aparelho que o reproduza. Dessa forma, os quadrinhos se adaptaram aos limites do papel para representá-lo.

Ambos os meios objetivam contar uma boa história, apesar de seus diferentes recursos. Entretanto, somos levados à mesma conclusão de Elleström e Metz, sobre a dificuldade de se estabelecer fronteiras fixas de mídia. Mesmo assim, devido ao fato de ambas serem formas de arte narrativa, é possível estabelecer uma comparação, a partir de seus recursos semelhantes ou análogos. Nosso objetivo será avaliar em que medida filme e hq traçaram caminhos próximos ou independentes.

Capítulo 2 – Mauricio de Sousa e o Universo da Turma da Mônica

Os quadrinhos da Turma da Mônica foram responsáveis por alfabetizar gerações de brasileiros e hoje fazem parte do imaginário nacional, com seus personagens sendo conhecidos por pessoas de todas as classes sociais, etnias e regiões. As publicações de Mauricio de Sousa já adentraram no mercado internacional há mais de uma década e o estúdio já atingiu a marca de 1 bilhão de gibis vendidos, sendo atualmente, o maior estúdio de quadrinhos da América Latina. Mas nenhum de seus personagens ou produtos fizeram sucesso da noite para o dia. Foram décadas de trabalho a fim de ganhar espaço no mercado e na cultura popular.

2.1. Mauricio de Sousa: Uma breve biografia

Mauricio Araújo de Sousa nasceu em 27 de outubro de 1935, na cidadezinha de Santa Isabel, interior do estado de São Paulo, filho primogênito de Antonio Mauricio de Sousa e Petronilha Araújo de Sousa. Ainda criança, mudou-se com seus pais para Mogi das Cruzes, onde o pai tinha uma barbearia.

Mauricio cresceu em um ambiente cercado de cultura. Seu pai organizava saraus de poesias e músicas após a fim do expediente na barbearia e sempre levava o filho ao cinema. Artista versátil, Antonio Mauricio fazia músicas, pintava quadros e compunha versos. Também foi radialista e diretor de rádio. Sua mãe ouvia a programação musical da Rádio Nacional, e levou o filho para participar de diversos programas de calouros, dos quais, em vários Mauricio conquistou o 1º lugar. Sua avó paterna, Benedita, também foi figura de grande influência durante sua infância. Foi com ela que Mauricio pegou gosto por histórias, pois juntava as crianças do bairro em sua casa para contar causos de “terror”. Foi também na casa de sua avó que Mauricio, ainda criança, produziu um cineminha artesanal, feito com um caixote, arames e velas, produzindo um projetor à manivela. Para as cenas, colocou em um rolo, diversos desenhos que contavam trechos de uma das histórias que sua avó contava, *Pedro Malazartes*. Mauricio convidou seus amigos para assistirem à sua produção na casa de sua avó, e fez sucesso entre as crianças do bairro.

Quando Mauricio tinha por volta de 5 anos de idade, em 1940, seu pai montou uma pequena gráfica nos fundos da barbearia, com uma máquina de linotipo. De posse

de uma máquina de fazer jornal, Tónico passou a escrever seus jornais, de título *A Vespa* e *A Caveira*. Mas devido a críticas frequentes à condução de políticas federais e regionais, em uma época onde a ditadura do Estado Novo imperava, em uma noite do mesmo ano a polícia invadiu a barbearia e destruiu a gráfica. Apreensivo pela sua vida e de sua família, Tónico decidiu mudar-se para São Paulo.

Maurício foi matriculado em uma escolinha do largo de São Francisco e, indo e voltando sozinho para casa, foi aos 5 anos que conheceu a invenção que mudaria sua vida. No caminho para a escola, havia um posto de gasolina onde Maurício sempre parava para cumprimentar seu Topázio, um senhor com quem o menino gostava de conversar. Durante uma conversa, Maurício notou, em um latão de lixo, um amontoado de páginas com desenhos. O homem tirou um exemplar de *O Guri* do lixo e, meio sem jeito, perguntou ao menino se ele queria. Esse seria o primeiro contato que Maurício de Sousa teria com as histórias em quadrinhos. Admirado, a primeira história que o menino leu foi do coelho *Joca Marvel*. Passou a pedir ao pai mais exemplares, e este presenteava ao filho com edições de *O Globo Juvenil* e *Gibi*, publicações de Roberto Marinho. Foi justamente graças a *Gibi* que as histórias em quadrinhos passaram a serem conhecidas como “gibis” no Brasil. Em pouco tempo, o menino já adquiria um extenso repertório e faria compilações de seus personagens favoritos, como Spirit, Mandrake, Flash Gordon, Ferdinando e muitos outros.

Foi a influência dos quadrinhos que ajudou Maurício a se alfabetizar, com o incentivo de sua mãe, que lia as histórias para ele e, depois as usou para lhe ensinar as letras e sílabas. Aos 7 anos de idade, Maurício já sabia ler com fluência - feito incomum para a época. Aos 10 anos, Maurício era conhecido na escola por seus desenhos, sendo hora incentivado por alguns professores, hora punido por causa dos mesmos. Sua primeira revistinha, feita à mão, também aos 10 anos de idade, se chamava *Quartinho*, em referência à quarta série, da qual fazia parte. Aos 15 anos Maurício começou a ganhar dinheiro com seus desenhos, fazendo ilustrações para comércios, empresas e para o suplemento esportivo do Diário de Mogi.

Um episódio que o marcou muito durante a infância foi quando um professor de Matemática da escola na qual estudava, comandou e ordenou a queima de gibis dos alunos. Todos tinham que trazer seus exemplares para serem queimados. Para poupar suas revistinhas, mas não ser excluído, Maurício levou alguns exemplares repetidos. Ele se recorda que naquela época, educadores e religiosos eram contra a leitura dos quadrinhos, pois os achavam muito violentos e que desestimulavam a leitura de livros.

Durante sua infância e juventude, a família se mudaria várias vezes, revezando entre Mogi das Cruzes e São Paulo, por causa dos empregos que o pai arrumava. Em 1953, seus pais se separariam, e D. Petronilha e os filhos iriam novamente tentar a vida em São Paulo. Aos 18 anos, o primeiro emprego de Mauricio de Sousa foi como datilógrafo em uma empresa de cobrança, cujo dono aplicava golpes no mercado. Com isso, em um dia no fim do expediente, a polícia cercou o local e levou todos os funcionários presos, inclusive o jovem Mauricio, que estava trabalhando lá há poucas semanas. Seu segundo emprego foi como escriturário na gravadora Odeon, onde Mauricio teve a oportunidade de ilustrar algumas capas de disco, porém sem receber nada por isso.

Descontente, foi tentar a sorte na *Folha da Manhã* – que mais tarde viria a se unir com outros jornais para formar a *Folha de São Paulo* – levando embaixo do braço uma pasta com seus melhores desenhos. Chegando lá, foi recebido pelo chefe de arte, um dos maiores ilustradores do país na época, que o aconselhou a desistir e procurar outra profissão, pois “desenho não dá dinheiro nem futuro para ninguém”. Saindo cabisbaixo, foi parado pelo jornalista Mário Cartaxo, que o ofereceu uma vaga de copidesque, e o sugeriu a entrar no jornal, aperfeiçoar o traço e aguardar uma nova oportunidade, já estando entre conhecidos. Pouco tempo depois, surgiria a oportunidade de Mauricio se tornar repórter. Tendo passado no processo seletivo, teve de escolher entre a coluna social ou policial, ficando com a segunda opção. De 1954 a 1959, dos 19 aos 24 anos, Mauricio trabalharia como repórter policial da *Folha da Manhã*, onde após alguns anos, conseguiria a oportunidade de ilustrar algumas matérias.

Em outubro de 1958, aos 23 anos, casou-se com Marilene Spada, com quem teria seus primeiros filhos: Mariangela, Mônica, Magali e Mauricio. No ano seguinte, Mauricio tentou uma oportunidade para publicar suas histórias na *Folha da Manhã* e na *Folha da Noite*, mas recebeu uma negativa em ambos os jornais. Sua proposta só seria aceita na *Folha da Tarde*, onde, em 18 de julho de 1959, foi publicada a 1ª tirinha do Bidu, e seu dono, Franjinha. Cinco dias depois, em 23 de julho, nasceu a filha primogênita de Mauricio, Mariangela. A primeira tira foi bem recebida e, com isso, Mauricio recebeu mais encomendas da *Folha da Tarde*, com publicação semanal. Após dois meses de estreia, as tiras viriam a ser publicadas diariamente e, em pouco tempo, eram publicadas duas ou três todo dia.

Exausto da dupla jornada de desenhista e repórter, Mauricio pediu demissão do último e passou a dedicar-se exclusivamente aos desenhos. Suas finanças pessoais, porém, começaram a impactar na decisão e ele se viu na necessidade de ampliar o alcance

de suas publicações. Resolveu tentar a sorte no Rio de Janeiro, para onde tomou um ônibus quando conseguiu contato com várias editoras, mas após várias tentativas e nenhuma proposta, Mauricio voltou para Bauru, onde estava morando com a esposa. Quando regressou, descobriu que sua segunda filha, Mônica já havia nascido em 28 de setembro de 1960, um dia antes do seu regresso.

Decidiu tentar a sorte na Editora Continental, em São Paulo, mais tarde rebatizada como Outubro. Mostrou suas histórias ao desenhista Jayme Cortez, que aceitou publicá-las em duas revistas mensais. E assim surgiu a *Zaz Traz*, que reuniria histórias de vários artistas nacionais, e *Bidu*, publicação exclusiva do Mauricio. Nelas aparecia o primeiro núcleo de personagens do que viria a se tornar, anos mais tarde, a Turma da Mônica: Franjinha, Bidu, Titi, Cebolinha, Manezinho, Jeremias e Xaveco. Na revista nº5 do Bidu, sua filha mais velha, Mariangela, se tornaria inspiração para a criação da personagem Maria Cebolinha, a irmãzinha do Cebolinha. Seria a primeira personagem a ser inspirada em seus filhos, estratégia que viria a se repetir no futuro. Mas as revistas tiveram vida curta: a *Zaz Traz* saiu de publicação após sete edições, e a revista *Bidu* chegou somente ao oitavo número, pois as vendas na época não foram significativas. Novamente, as publicações de Mauricio passaram a ser exclusividade da Folha.

Em 1961, virou presidente da ADESP – Associação de Desenhistas de São Paulo, com o objetivo de reivindicar maior espaço no mercado para os quadrinhos nacionais. Por fazer parte da associação, foi acusado de comunismo, o que o levou a ser dispensado da Folha e se tornar um pária para a imprensa nacional, fazendo Mauricio perder contatos no meio editorial. Em outubro do mesmo ano, nascia sua terceira filha, Magali.

Sua sorte começaria a mudar quando se mudou para Mogi das Cruzes, na tentativa de conseguir espaço nos jornais do interior, para os quais levava suas tiras junto com um folder como amostra de seu trabalho. Inicialmente, estabeleceu como limite de atuação um raio de até 100 quilômetros, visto que viajar para longe criaria um custo alto para um homem desempregado. Com isso Mauricio conseguiu publicar em alguns jornais do interior e em semanários religiosos. Depois de algum tempo, Mauricio expandiria seu raio e enviaria, pelo correio, amostras de tirinhas para jornais de outros estados. Conseguiu publicar em jornais de maior alcance, como *O Estado de Minas* e *Tribuna da Imprensa*. Com a vida financeira mais equilibrada, alugou uma pequena sala em Mogi para servir de escritório e estúdio. Para se dedicar à distribuição das tiras, criou a *Bidulândia Serviços de Imprensa*, sua primeira empresa que, no futuro, se tornaria a *Mauricio de Sousa Produções*.

Em 1962, o jornal da *Folha* seria vendido para Carlos Caldeira Filho e Octavio Frias de Oliveira. No ano seguinte, Mauricio voltaria a publicar na *Folha* e também participaria do projeto de suplemento infantil, a *Folhinha de S. Paulo*. Em março de 1963, surgia a personagem Mônica, inspirada na segunda filha de Mauricio, em uma tirinha do Cebolinha.

Figura 12 - Primeira aparição da Mônica, em uma tirinha do Cebolinha publicada na *Folha*, em março de 1963.



Fonte: Twitter, @TurmadaMonica, 2020.

Sua terceira filha, Magali, na época com dois anos de idade, também viraria inspiração para a personagem homônima e, em 1964, em uma tirinha da Mônica, faria sua primeira aparição. No mesmo ano a Bidulândia ganharia seus primeiros funcionários: desenhistas e roteiristas contratados por Mauricio para o ajudar com o ritmo das produções, que só crescia. Notando um espaço novo no mercado, Mauricio começou a oferecer um suplemento infantil dominical próprio, para jornais de outros estados ou do interior. A demanda pelo *Jornalzinho da Mônica* traria consigo a necessidade de expandir ainda mais a empresa que, na época, ficava em algumas salas no prédio da redação da *Folha*.

Mauricio começou a telefonar para jornais do país inteiro oferecendo suas tiras e seu suplemento infantil. Comprou um mapa e, para cada cidade que contratasse uma de suas publicações, pregava uma tachinha. Em quatro anos, de 1964 a 1967, chegaria a pregar 400 tachinhas, empalhadas de norte a sul do país. A ampliação dos negócios gerou a necessidade de padronização. Inicialmente, somente o Mauricio desenhava as tirinhas. Porém, com o aumento da carga de trabalho, foi obrigado a acelerar a produção, e a contratar novos profissionais, o que o obrigou a estabelecer um estilo para ensiná-lo aos desenhistas. Com isso, foi necessário repensar o traço e o estilo, de forma a estabelecer um padrão o qual todos pudessem seguir.

Em 1965, com a popularização e o apelo dos personagens junto ao público infantil, a Turma da Mônica começou a ser usada em campanhas institucionais e educativas. A estreia nessa área se deu em uma campanha promovida pela Secretaria de Saúde da Prefeitura de São Paulo, numa coletânea de 6 tirinhas cujo objetivo era reforçar uma campanha contra a desidratação infantil. No mesmo ano, Mauricio e Mônica foram convidados para dar entrevista no programa da Hebe Camargo, da TV Paulista. Foi por volta dessa época que Mauricio começaria a fazer fama a nível nacional.

A convite de Jayme Cortez e Álvaro de Moya, em 1966, Mauricio faria sua primeira viagem internacional, para conhecer o Primeiro Festival Internacional de Quadrinhos de Lucca, na Itália - hoje, o festival foi rebatizado como Lucca Comics & Games. Lá, Mauricio teve contato com dezenas de artistas internacionais, o que o ajudou a ampliar seu repertório, além de ter conhecido Hugo Pratt.

Em 1967, teve início o licenciamento de produtos da Turma da Mônica, a princípio como peças de decoração e estampas de lenços fabricados pela Duplex. Posteriormente, os personagens virariam bonecos fabricados pela empresa Trol e se tornariam sucesso de vendas. Mais tarde, outros contratos seriam fechados com fabricantes de brinquedos, como a Estrela, e com marcas alimentícias, como a empresa Cica – que criou um comercial a partir de uma tira publicada com Mônica e Jotalhão.

A segunda tentativa de publicar uma revista própria se deu através de um contrato com a Editora Abril que, em maio de 1970, viria a publicar o primeiro gibi da Mônica, na época intitulado de *Mônica e a sua turma*. Com distribuição a nível nacional e uma tiragem inicial de 200 mil exemplares mensais, era a primeira vez que uma hq 100% brasileira atingiria números tão expressivos. Até aquele momento. Com o sucesso das vendas, a Abril decidiu publicar mais uma revista mensal. Assim, em janeiro de 1973, chegava às bancas a revista do Cebolinha.

Fruto de seu relacionamento com Vera Lúcia Signorelli, em 29 de novembro de 1970, nasciam suas filhas gêmeas, Vanda e Valéria. No ano seguinte, iria novamente ao Festival de Quadrinhos de Lucca, dessa vez com sua mulher, em lua de mel, e receberia a notícia de que havia ganho o Yellow Kid, um dos prêmios mais importantes na área. Pouco tempo depois, em 7 de dezembro de 1971, Mauricio ficaria viúvo. Vera Lúcia foi vítima de um acidente de trânsito na Via Dutra.

Anos depois, em 1974, os quadrinhos da Turma da Mônica viriam a estreiar no mercado internacional, em seis países da América Latina: Equador, Porto Rico, Venezuela, Chile, Colômbia e Peru. No ano seguinte, seria a vez de Bidu e Horácio

desembarcarem no Japão: foram publicados na revista Ichigo-Shimbun, o *Jornal do Morango*.

Depois do comercial da Cica, em dezembro de 1976, a turminha apareceria na televisão pela segunda vez, mas agora em um curta de animação. Exibido em rede nacional, *Feliz Natal pra Todos* foi a primeira animação própria da Turma da Mônica. Ao longo das próximas quatro décadas, o especial de Natal ganharia mais de 35 versões e arranjos diferentes com a mesma letra e melodia.

Ampliando os horizontes dos personagens, em setembro de 1978, a Turma da Mônica chegaria aos palcos de teatro com a peça Mônica e Cebolinha no mundo de Romeu e Julieta, numa adaptação da peça homônima de Shakespeare, no Teatro da Universidade Católica, em São Paulo. Posteriormente, a peça daria origem à uma hq com duas partes, contando a história do casal de Verona. A primeira parte foi publicada na revista da Mônica, e a segunda na revista do Cebolinha. Ambas bateram recordes de vendas. As canções da peça também foram vendidas em CDs. Sucesso de público e de vendas, a trilha sonora recebeu o troféu Campeões do Disco de 1979, pela melhor produção musical infantil do ano.

Também em 1979, seria inaugurada a primeira Loja da Mônica, na Rua Augusta, nº 1632, onde eram vendidos centenas de produtos licenciados. A expansão funcionou por meio de franquias: em 5 anos, havia 34 lojas da Mônica em 11 estados do país e no Distrito Federal.

No início dos anos 80, Mauricio adquiriria uma produtora de animação própria: a *Black & White & Color*, um estúdio de pequeno porte que, mais tarde, seria transferido para a sede da MSP, no Barão de Limeira, em São Paulo. O estúdio tinha a finalidade de atender aos clientes que se interessassem em usar os personagens em anúncios de TV. Ao longo dos anos, o estúdio chegaria a ter mais de 100 funcionários, tornando-se o maior estúdio de animação da América Latina.

O primeiro longa metragem produzido pelo estúdio, *As Aventuras da Turma da Mônica*, teve apoio da estatal *Embrafilme*, e estreou nos cinemas em 23 de dezembro de 1982, ficando em cartaz por 3 meses e com um público de aproximadamente 3 milhões de expectadores. No ano seguinte, estrearia *A Princesa e o Robô*, 2º longa do estúdio. Ao longo da década de 80, a Turma estrearia 5 longas nos cinemas nacionais.

Em agosto de 1982, também pela editora Abril, duas novas revistinhas entrariam no mercado: *Cascão*, no dia 19 e *Chico Bento* no dia 26. No ano seguinte, a Turma da

Mônica atingiria a marca de 1 milhão de exemplares mensais. A revista da Magali só começaria a ser publicada mais tarde, em 1898.

Em 1985 seria a vez da turminha desembarcar na Europa. As revistinhas foram publicadas em 14 países do continente, pela editora Ehapa, saindo de circulação no ano seguinte, por ameaçar a concorrência. Ao longo dos anos, os personagens foram publicados em quase 50 países, em mais de 30 idiomas. No mesmo ano, Mauricio foi convidado pela *Fundação Japão* para fazer uma viagem ao país, com o intuito de entender a realidade das crianças japonesas. Foi durante a viagem que conheceu Osamu Tezuka – mestre dos mangás e criador do Astroboy e Kimba, o leão branco. Tezuka foi o anfitrião que guiou Mauricio pelo país, divulgando o trabalho do brasileiro, apresentando desenhistas, levando-o a programas de TV e a passeios pela capital. Anos depois, Tezuka viria ao Brasil e seria a vez de Mauricio o receber.

Em sua vida pessoal, Mauricio teria mais três filhos com Alice Takeda: Marina nasceu em 1985, Mauro em 1986 e Maurício em 1988.

Depois de quase 17 anos publicando pela Editora Abril, em dezembro de 1986 a Turma da Mônica migraria para a Editora Globo, que ofereceu maior espaço no mercado e também apoiou expandir os projetos da marca. Assim, em janeiro de 1987, entraram em circulação 3,5 milhões de exemplares de revistas da turminha com o selo Globo. Nos anos seguintes, seriam 4,5 milhões e, em seu ápice, as vendas atingiriam a marca de 6,3 milhões de exemplares vendidos em um único mês.

A sede da Mauricio de Sousa Produções ganharia novo endereço em abril de 1988, em um prédio de 6 andares na rua do Curtume, no Bairro da Lapa de Baixo, em São Paulo, onde permaneceu por quase 30 anos e tinha capacidade para acomodar seus 200 funcionários, se tornando o maior estúdio de desenho da América Latina.

Em fevereiro de 1989, seria a vez de Magali ganhar sua revista própria. A editora tinha feito um estudo de mercado e concluiu que a personagem teria boa aceitação. A ideia vingou e os primeiros exemplares se esgotaram. Dois meses após a estreia do gibi, Mauricio organizou um concurso para escolher o nome do gato da Magali e, para incentivar o engajamento do público, propôs que as crianças enviassem cartas com sugestões de nome para o estúdio. 20 mil cartinhas depois, o nome escolhido foi Mingau e, para comemorar, foi organizada uma festa no Playcenter com o tema da Turma da Mônica.

O primeiro Parque da Mônica foi inaugurado em 25 de janeiro de 1993, no Shopping Eldorado, onde funcionaria por 17 anos, até fechar as portas em fevereiro de

2010. Em julho de 2015, o parque reabriu em novo endereço, no Shopping SP Market, fruto de um investimento de 38 milhões de reais, contando com 20 atrações fixas, sendo o maior parque coberto da América Latina.

Em 1995, surgia o site monica.com.br, em português e inglês, com tirinhas, histórias e curiosidades dos personagens. Alguns anos depois, em 1998, o site chegou a atingir 350 mil acessos diários e mais de 8 milhões de acessos mensais, o que o tornou na época, um dos sites mais visitados do mundo, recebendo por isso, 17 prêmios naquele ano. Também em 1995, aos 59 anos de idade, Mauricio recebeu o título de *doutor honoris causa* pela Universidade La Roche, em Pittsburgh, nos Estados Unidos. Mauricio repetiria o feito em 2004, quando ganhou o mesmo título da Universidade Braz Cubas, de Mogi das Cruzes.

No início de 1998, os estúdios MSP ultrapassariam a marca de 100 milhões de reais de faturamento anual, e contavam com 350 funcionários em seu quadro de pessoal. Seus gibis vendiam em média 3,5 milhões de exemplares mensais, o que representava uma fatia de quase 60% do segmento infantil desse mercado. As contratações de profissionais para a área de animação também o tornaram o maior estúdio de desenhos animados da América Latina.

No mesmo ano, Mauricio assinaria um contrato com a Rede Globo, no qual eram previstas parcerias para a exibição de animações, um programa diário de meia hora, um canal de TV à cabo, construção de parques temáticos em outras capitais, longa metragens e planos de expansão para o exterior. Entretanto, a maioria das propostas não saiu do papel e, após três anos de espera e um longo processo judicial, o contrato foi desfeito. Entretanto, brigar com a emissora na justiça seria cansativo e custoso para Mauricio e terminaria com a retirada do processo por ambas as partes.

Quando o primeiro Parque da Mônica foi construído, em meados de 1992, o empresário Silvio Eid foi o investidor que aceitou entrar no projeto, cujo custo estimado era de 3 milhões de dólares. Pelo acordo, ele seria dono de 100% da RTS Parks, empresa responsável por administrar o parque. A remuneração de Mauricio ficaria atrelada somente a participação da bilheteria. Em 1998, porém, Mauricio fecharia um acordo para aquisição do Parque da Mônica, contraindo uma dívida de 10 milhões de dólares, no qual estava previsto pagamentos em moeda estrangeira e reinício da dívida em casos de atraso de prestação. Anos mais tarde, quando o contrato com a Rede Globo chegou ao fim, o estúdio se viu à beira da falência por conta dessa dívida em dólar. Em outubro de 2005, a dívida seria renegociada e voltou à estaca zero dos 10 milhões de dólares, dessa vez,

porém, atrelados à inflação. Foi a maior crise financeira dos estúdios MSP. Vários funcionários chegaram a pedir demissão pois acreditavam que a empresa iria quebrar.

Os estúdios MSP continuaram a seguir tendências tecnológicas e de mercado, buscando lançar seus produtos e sua marca em todos os setores possíveis, excluindo aqueles que não achava apropriado para o público infantil ou infantojuvenil. Nos anos 90, havia o serviço “disque 900”, onde os fãs poderiam ligar e ouvir uma historinha da Turma da Mônica. Os personagens também estiveram em jogos de CDs, jogos online, aplicativos, redes sociais, animações em *pay per view* e no *streaming*.

Mauricio também transformou seus demais filhos em personagens. Em 2005 criou o Professor Spada, personagem que após levar um choque elétrico se transformava no Doutor Spam, inspirado em seu filho Mauricio Spada e Sousa, que viria a falecer em 2016, em decorrência de um infarto aos 44 anos. Seus filhos Mauro e Maurício Takeda viriam a se tornar os personagens Nimbus e Do Contra, respectivamente, que também são irmãos nos quadrinhos. Em 1995 foi a vez da filha Marina virar a personagem homônima. Com talento para o desenho, essa seria a característica central da personagem.

Em 2007, durante a Feira do Livro Infantil e Juvenil de Bolonha, Mauricio conheceu Anthony Cheung, sócio da China Online Education, empresa que promovia projetos educacionais no país e, a convite do governo de Xangai, propunha um projeto educacional com os personagens da Turma da Mônica. O projeto decolou e, em fevereiro de 2008, milhares de revistas foram entregues aos alunos das escolas de Xangai.

No ano de 1998, nascia seu filho caçula, Marcelo de Sousa, fruto de um relacionamento extraconjugal com uma funcionária, Marinalva Pereira, fato que lhe custaria uma crise em seu casamento com Alice Takeda. Em 19 de março de 2008, Marcelo foi sequestrado, junto com a mãe e o irmão de 2 anos. O objetivo dos sequestradores era extorquir dinheiro para um resgate. Após 19 dias em cativeiro, os três foram libertados, sem ferimentos. Em 2015, o caçula estrearia como personagem: Marcelinho.

Após quase duas décadas publicando pela Editora Globo, em 2006, a Turminha mudaria novamente de editora. Em janeiro de 2007 as revistinhas estrearam na editora Panini que, no ano seguinte, começaria a publicar um novo segmento de revistas: os mangás da Turma da Mônica Jovem, uma aposta no público juvenil, que estreou com uma tiragem de 500 mil exemplares. No mesmo ano, a personagem Mônica foi nomeada Embaixadora da UNICEF. Essa seria a primeira vez que um personagem receberia a honraria.

Em 2008, numa cerimônia no centro de convenções em Tóquio, Mauricio entregou um quadro feito à mão, de seus dois personagens nipônicos, Tikara e Keika, para o imperador Akihito.

Para comemorar o aniversário da filha Mônica, que em 2010 completava 50 anos, Mauricio organizou uma grande festa no estúdio. O design do convite ficou a cargo do publicitário Bruno Holanda Leite, que criou uma versão estilizada da personagem. Posteriormente, essa versão seria adaptada e utilizada para curtas de animação. Assim, em 2012, surgia a série de cartuns *Turma da Mônica Toy*, dessa vez lançada no canal da Mônica no Youtube. Atualmente, a série está em sua 9ª temporada e o canal da Turma da Mônica no Youtube está entre os 10 mais visualizados a nível nacional.

Em julho de 2009, aos 73 anos de idade, Mauricio comemorou 50 anos de carreira, data que teve como marco inicial a publicação de sua primeira tirinha na Folha. Para comemorar a data, o editor da MSP, Sidney Gusman, resolveu convidar 50 artistas para compor uma coletânea em homenagem à carreira e aos personagens do Mauricio. Assim surgiu o livro MSP 50 – Mauricio de Sousa por 50 artistas. Seria o primeiro de uma trilogia de publicações que sairiam nos anos seguintes, toda composta de releituras dos personagens pelas mãos de artistas nacionais. Em 2010, pouco antes do 2º livro ser lançado, Sidney levantou a Mauricio a possibilidade de produzirem graphic novels com os personagens da Turma da Mônica, porém, feitas por desenhistas externos aos estúdios, com traços diferentes, mas mantendo as características dos personagens, nos moldes que havia sido feita a trilogia MSP 50.

Assim, em outubro de 2012, chegaria às livrarias *Magnetar*, de Danilo Beyruth, a primeira graphic novel do que viria a se tornar uma coleção de livros, que são lançados trimestralmente até hoje: as *graphic MSP*, uma proposta para o público mais maduro, juvenil e adulto, com aproximadamente 80 páginas e de uma história só, um molde diferente das revistinhas de linha. Em junho de 2013, seria a vez da história criada pelos irmãos Cafaggi chegar às prateleiras, *Turma da Mônica: Laços*. Na edição de 2015 da Comic Con Experience seria anunciado que *Laços* iria para as telas de cinema como um live action.

Aos 75 anos, em 2011, foi eleito para ocupar a cadeira de nº 24 da Academia Paulista de Letras, tornando-se o primeiro quadrinista a ser empossado por essa Academia.

Mauricio completou 80 anos de vida em 27 de outubro de 2015, com uma série de produtos para homenagear a data: um compilado de DVDs com todos os longas da

Turminha, uma biografia em quadrinhos, medalhas da Casa da Moeda, livro de colorir, e muitos outros. No mesmo ano seria inaugurado o novo Parque da Mônica, no Shopping SP Market.

Atualmente, Mauricio tem 87 anos e já superou a marca de 1 bilhão de gibis vendidos. A Turma da Mônica tem mais de 2500 produtos licenciados e vende entre 1,5 e 2 milhões de livros anualmente, num catálogo que já conta com quase 400 títulos e mais de 300 personagens. O estúdio está sempre inovando, com o trabalho de seus 300 funcionários, e os personagens já estão em livros, mangás, revistinhas, graphic novels, site, streaming, canal a cabo, filmes, animações, teatro, aplicativos, jogos, parque temático, restaurante, CDs e DVDs, canal no Youtube e suas histórias já foram publicadas em 40 países, sendo traduzidas para 14 idiomas diferentes.

2.2. Moniverso, Monicaverso ou... o universo da Turma da Mônica

Em 18 de julho de 1959, Mauricio de Sousa apresentou ao mundo o que viria, um dia, a se tornar a *Turma da Mônica*, numa tira publicada pela Folha da Tarde. Inicialmente, a primeira tirinha retratava um cãozinho e seu dono, ainda sem nomes, que viriam, mais tarde, a serem batizados de Bidu e Franjinha. O elenco de personagens foi se expandindo aos poucos, com Titi, Jeremias, Manezinho e Cebolinha, que atuavam como coadjuvantes de Franjinha e Bidu. O leque de personagens foi se ampliando ainda mais e, com o tempo, alguns como o Cebolinha, viriam para o primeiro plano e se tornariam protagonistas das hqs, conforme a aceitação do público lhes dava espaço.

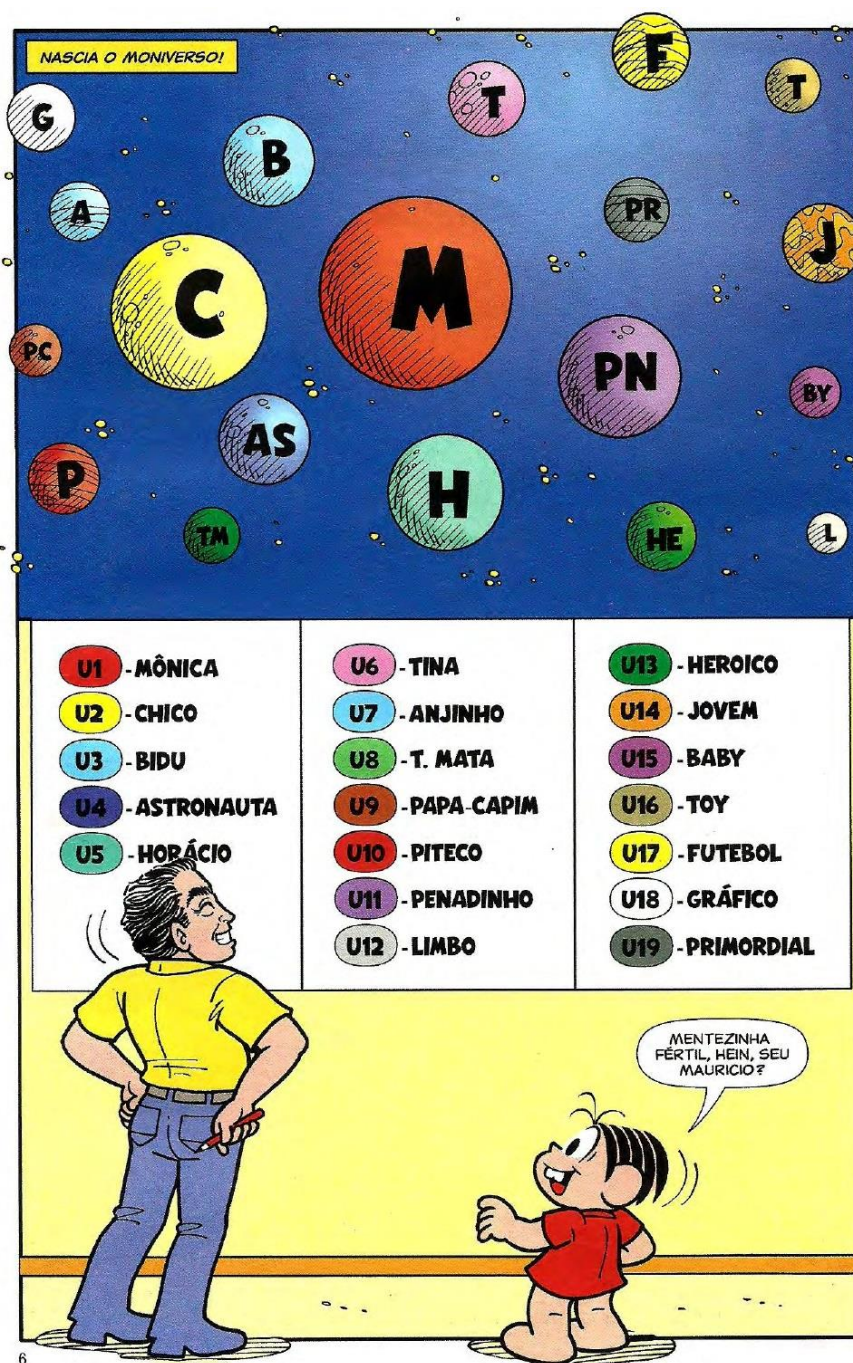
Monica ganharia sua primeira revista em maio de 1970, sob o título de *Mônica e a sua Turma*. Hoje, o universo criado por Mauricio de Sousa abriga mais de 250 personagens, distribuídos em várias “turmas”. Na realidade, o termo *Turma da Mônica* pode se referir tanto ao núcleo de personagens dos quais a Mônica é a principal, quanto ao conjunto dos demais núcleos – ou turmas – de personagens criados por Mauricio de Sousa, mas que fazem parte do mesmo universo.

A imagem a seguir pode nos ajudar a explicar melhor. Dentro do “Moniverso” temos diversos núcleos narrativos. Temos a Turma da Mônica, composta pelos personagens principais – Mônica, Magali, Cebolinha e Cascão – e seus coadjuvantes, ou personagens secundários, que moram no Bairro do Limoeiro. Temos também a Turma do

Chico Bento, da qual também fazem parte Rosinha, Zé Lelé, Hiro, Zé da Roça, e moram na Vila Abobrinha. No reino animal, temos a turma do Bidu – junto com os outros cachorros, como o Manfredo, Zé Esquecido, Duque. Temos também a Turma da Mata, com o elefante Jotalhão, Rei Leonino, Coelho Caolho, Raposão, e outros, que moram em uma mata não nomeada. O Astronauta vive no espaço, porém muitas de suas aventuras também se passam na Terra, onde costuma visitar sua família. Na pré-história temos a Turma do Horácio e a Turma do Piteco. No grupo do “terror”, temos a Turma do Penadinho. E os jovens adultos ficaram na Turma da Tina.

Nas hqs, cada turma é formada por um núcleo de personagens, e as histórias – na maior parte das vezes – se concentram em um único núcleo. Eventualmente, porém, pode ocorrer uma intersecção entre dois ou mais núcleos. Por exemplo, quando Mônica e Jotalhão apareceram na mesma tirinha e no comercial da Cica, ou quando Horácio e Piteco interagem, nas primeiras tirinhas de ambos, ou ainda quando o Astronauta aparece em alguma história do Cebolinha. O Bidu, apesar de ter a sua turma, aparece com frequência nas histórias do Franjinha, embora os demais de seu núcleo normalmente não o façam.

Figura 13 - O universo da Turma da Mônica – ou Monicaverso.



Fonte: Mauricio 80 (2015)

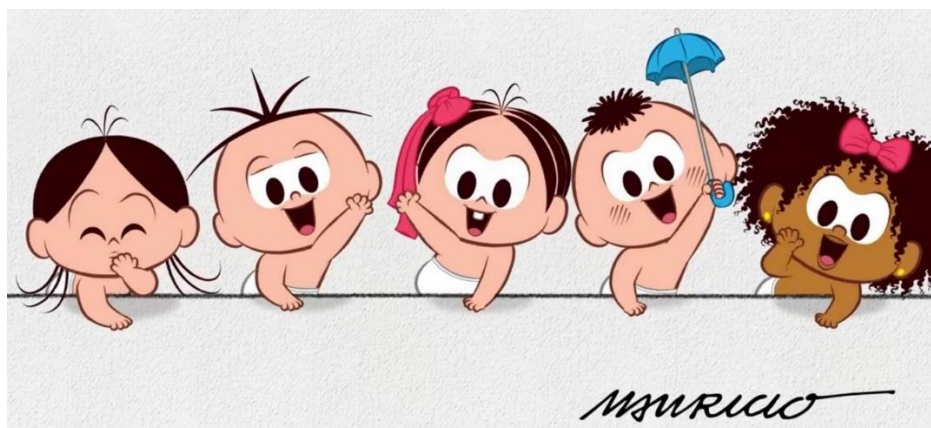
Entretanto, via de regra, esses núcleos não interagem. Em paralelo, temos outros universos dos mesmos personagens, como a *Turma da Mônica Baby*, a versão bebê dos personagens do núcleo da Mônica. Em outras realidades, temos a *Turma da Mônica Jovem*, versão na qual são jovens ou adultos (a depender da série na qual são publicados). Há ainda, a versão *Toy*, feita especialmente para a área das animações 2D.

Figura 14 - Turma da Mônica Jovem – um dos vários universos paralelos.



Fonte: Superinteressante (2019)

Figura 15 - Turma da Mônica Baby.



Fonte: Muralzinho de Ideias (2021)

Figura 16 - Turma da Mônica Toy.



Fonte: Youtube (2019) – captura de tela

O termo *Moniverso* apareceu pela primeira vez durante um crossover entre a Turma da Mônica Jovem e a Liga da Justiça¹⁹, no mangá lançado no final de 2018. Na história, surgem versões de realidades paralelas da turma, e Mônica acaba batizando seu multiverso de *Moniverso*. (Mundo HQ, 2020). Entretanto, no espaço MSP da 6ª edição da Comic Con Experience foi adotado o termo *MônicaVerso*. Embora ambos os termos façam referência ao mesmo multiverso da Turma da Mônica, o segundo se tornou mais popular.

Para o presente estudo, nos limitaremos a apresentar o universo das revistinhas de linha, deixando de fora as versões Baby, Jovem e Toy. As graphics MSP, apesar de fazerem parte de uma outra linha de produtos, se baseiam e tomam emprestados características e fatos que ocorreram nas hqs tradicionais. Portanto, uma apresentação da versão “clássica” dos personagens nos servirá para a análise do filme e da graphic novel.

2.2.1. Turma da Mônica

O núcleo de personagens da Turma da Mônica é composto por quatro personagens principais – Mônica, Cebolinha, Magali e Cascão - e dezenas de outros secundários. Eles vivem no Bairro do Limoeiro, em uma cidade não especificada. A maioria dos personagens são crianças, mas alguns secundários também são adolescentes ou adultos. Para criar seus personagens, Mauricio se inspirou em seus filhos e em algumas pessoas que o cercaram na infância.

Figura 17 - Personagens principais da Turma da Mônica: Cebolinha, Mônica, Cascão e Magali.



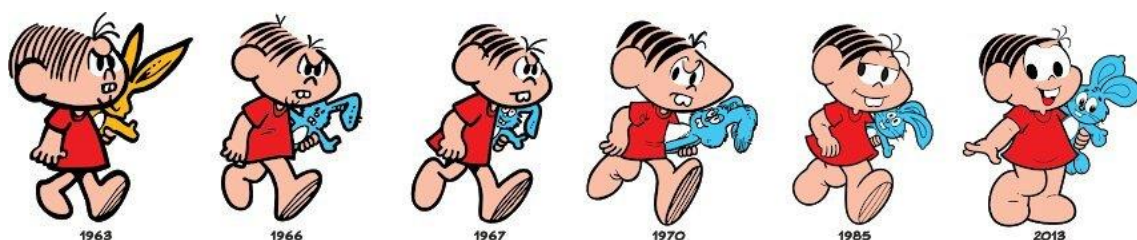
Fonte: Nerdoidos (2011)

¹⁹ Equipe de super-heróis composta por personagens da editora DC Comics, como: Superman, Batman, Mulher-Maravilha, Lanterna Verde, The Flash, Robin, Aquamen, entre outros.

Sua personagem principal, Mônica de Sousa, é uma menina de 7 anos de idade, filha do Seu Sousa e da Dona Luísa, cuja principal característica é possuir uma força sobre-humana. Dentucinha, sempre usando seu vestidinho vermelho, possui um coelhinho de pelúcia azul – Sansão – o qual sempre usa para bater nos meninos quando eles a ofendem ou aprontam. Mônica tem um cachorro de estimação – Monicão – com o qual compartilha alguns traços, como os dentes protuberantes e a semelhança no cabelo. Inspirada em sua filha Mônica, Mauricio criou a personagem em 3 de março de 1963, em uma tirinha do Cebolinha. Quando as tirinhas passaram a serem publicadas coloridas, inicialmente a cor de seu coelhinho de pelúcia (na época ainda sem nome) era amarelo, e também era inspirado em um brinquedo semelhante de sua filha.

Ao longo das décadas, o visual da personagem mudaria aos poucos, tanto pela reformulação do traço do Mauricio como, mais tarde, pela necessidade de padronização do desenho, já que as hqs passaram a serem desenhadas por vários profissionais diferentes.

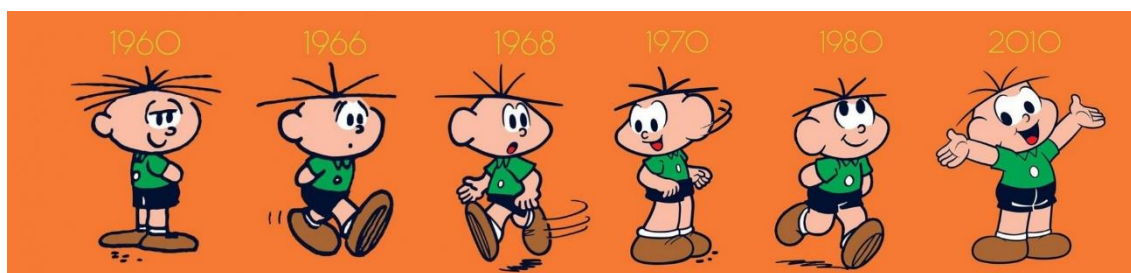
Figura 18 - A personagem Mônica teria seu visual reformulado diversas vezes ao longo de décadas.



Fonte: Amino (2018)

Cebolinha é o apelido de Cebolácio Menezes da Silva Júnior, um menino que tem entre 7 e 8 anos (sua idade pode variar a depender da história e edição do gibi), cujas principais características são seu cabelo espetado e um distúrbio na fala, o qual faz o menino trocar o “R” pelo “L”. Filho do Seu Cebola e da Dona Cebola, Cebolinha é o filho mais velho, e Maria Cebolinha, sua irmãzinha bebê. Ele tem um cachorro de estimação verde, da raça Lhasa Apso, chamado Floquinho. Seu passatempo favorito é elaborar planos infalíveis – que sempre dão errado – para tomar o coelhinho da Mônica e se tornar o “rei da rua”. Vive dando nós nas orelhas do Sansão e pregando cartazes com desenhos jocosos da Mônica nos muros do bairro do Limoeiro, motivos pelos quais vive apanhando.

Figura 19 - Evolução do visual do Cebolinha.



Fonte: O Povo Mais (2020)

Há duas versões oficiais para a data de criação do Cebolinha. A primeira e mais conhecida, diz que sua aparição ocorreu em outubro de 1960, numa tirinha do Franjinha, publicada na Folha de S. Paulo. A segunda versão, também oficial, mas somente revelada recentemente, na graphic *Cebolinha: Recuperação*, publicada em 2018, diz que o personagem já havia aparecido antes, também em uma tira do Franjinha, porém em 15 de junho de 1960, com um visual ligeiramente diferente, pois seu cabelo era composto de vários fios e não somente cinco, como seria estabelecido depois. Nessa versão mais antiga, Cebolinha não somente trocava os “R”s, mas pronunciava várias palavras errado, imitando a fala de uma criança pequena.

Isso ocorre porque no início de carreira, Mauricio não conseguiu recuperar todos os originais de suas tiras, e com isso algumas se perderam. Foi somente após um trabalho de cruzamento de informações com o acervo da Folha que se descobriu essa tira mais antiga.

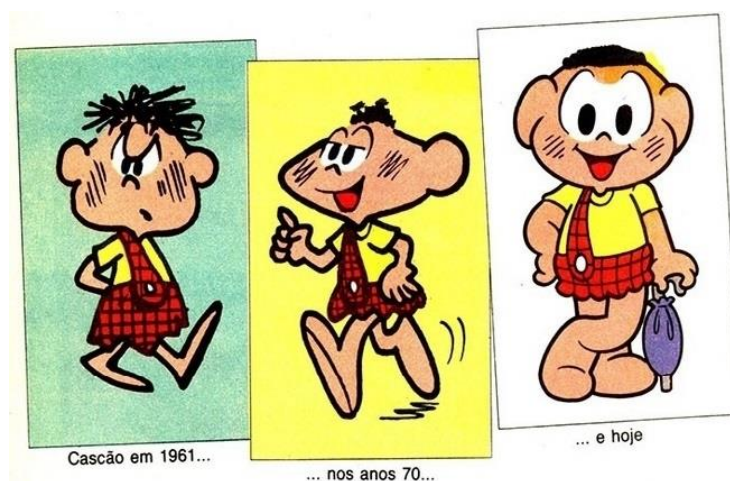
O personagem foi inspirado em um amiguinho de infância de Mauricio, quando seu pai, barbeiro, fez o seguinte comentário “O cabelo desse menino que fala errado parece uma cebolinha” (de Sousa, 2017, p. 69). O visual do personagem também sofreria algumas alterações ao longo das décadas, e Mauricio confessa ter reduzido lentamente o número de fios de cabelo em sua cabeça por falta de tempo para desenhar.

Cássio Marques de Araújo ou simplesmente Cascão é um menino cuja principal característica é seu hábito incomum de não tomar banho e ter medo de água. Filho único de Seu Antenor e Dona Lurdinha, Cascão tem como animal de estimação um porquinho de nome Chovinista. Melhor amigo do Cebolinha, Cascão costuma estragar os planos infalíveis por pura inocência e também acaba apanhando da Mônica. Torcedor do Corinthians, adora jogar futebol e construir seus próprios brinquedos com materiais recicláveis.

O personagem foi criado em 1961, mas por medo da rejeição do público, pelo fato de ser suquinho, Mauricio adiou sua estreia, que só viria a ocorrer em 8 de agosto de 1963, também na Folha, em uma tirinha do Cebolinha. Foi inspirado em um menino da infância de Mauricio, que morava em Mogi das Cruzes, em um bairro que não havia água encanada. Por isso, sua mãe só lhe dava banho aos sábados. Novamente, o pai de Mauricio arranhou um apelido para o menino, que vivia suquinho: Cascão.

A rejeição do menino pelo hábito do banho só teve uma única exceção: Cascão tomou seu primeiro – e único banho da vida – em 12 de maio de 1964, como presente de Dia das Mães para sua mãe. Ele ganharia sua própria revista em 19 de agosto de 1982. Assim como os demais personagens, seu visual seria remodelado ao longo das décadas.

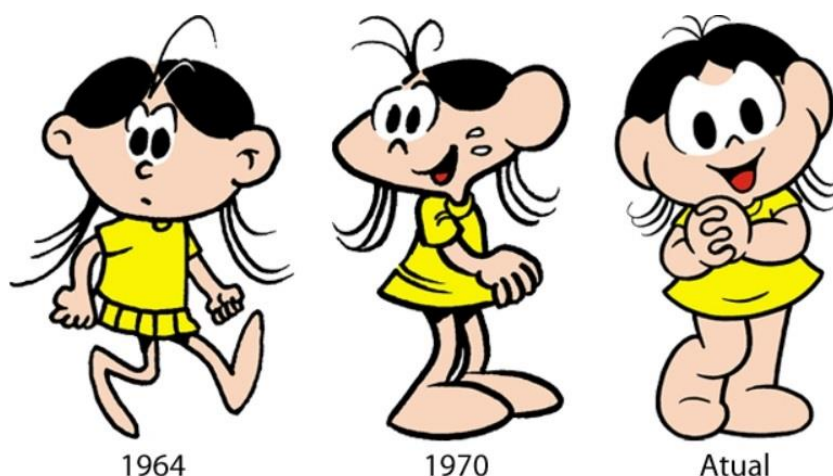
Figura 20 - A evolução do traço do Cascão ao longo das décadas.



Fonte: Os parcinhas

Magali Fernandes de Lima é filha de Seu Carlito e Dona Lili. Melhor amiga de Mônica, a principal característica dessa menina de 7 anos é seu apetite descomunal. Apesar de ser capaz de ingerir grandes quantidades de comida – e quase nunca estar satisfeita – ela consegue sempre manter o mesmo peso, sem engordar. Tem um gato de estimação branco, de nome Mingau. Ela namora o filho do dono da padaria local, Quinzinho, que sempre a presenteia com seus pães favoritos. Sua fruta favorita é a melancia, a qual é capaz de engolir inteira de uma só vez. É prima do personagem secundário Dudu que, ironicamente, é uma criança mais nova que detesta comer. Calma e meiga, Magali se dá muito bem com a Mônica, justamente por ter um temperamento mais ameno que sua melhor amiga.

Figura 21 - Os vários visuais de Magali ao longo do tempo.



Fonte: Revista Veja, 2020

Foi inspirada na terceira filha de Mauricio, de nome homônimo. Também fez sua estreia na Folha, em 1964, e ganhou seu próprio gibi em 1989.

2.2.2. Personagens Secundários

A Turma da Mônica tem dezenas de personagens secundários e minoritários. Neste trabalho, não será nosso objetivo exaurir a lista, somente apresentar ao leitor aqueles que aparecem com maior frequência, visto que alguns estarão presentes tanto na graphic novel quanto no filme propostos. Com isso, busca-se dar uma introdução geral às características de alguns deles para que o leitor esteja familiarizado.

Figura 22 - Da esquerda para a direita: Franjinha, Titi, Humberto, Jeremias e Milena.



Fonte: Mônica Fandom (imagens editadas e compiladas pela autora)

Franjinha, junto com seu cachorrinho Bidu, foram os primeiros personagens criados por Mauricio de Sousa. Eles apareceram em uma tirinha publicada na Folha da Tarde em 18 de julho de 1959. Franjinha é o pequeno cientista da turma. Muito inteligente para um garoto da sua idade, ele vive elaborando experimentos e criando máquinas no laboratório do seu quintal. Sua paixão secreta é a Marina.

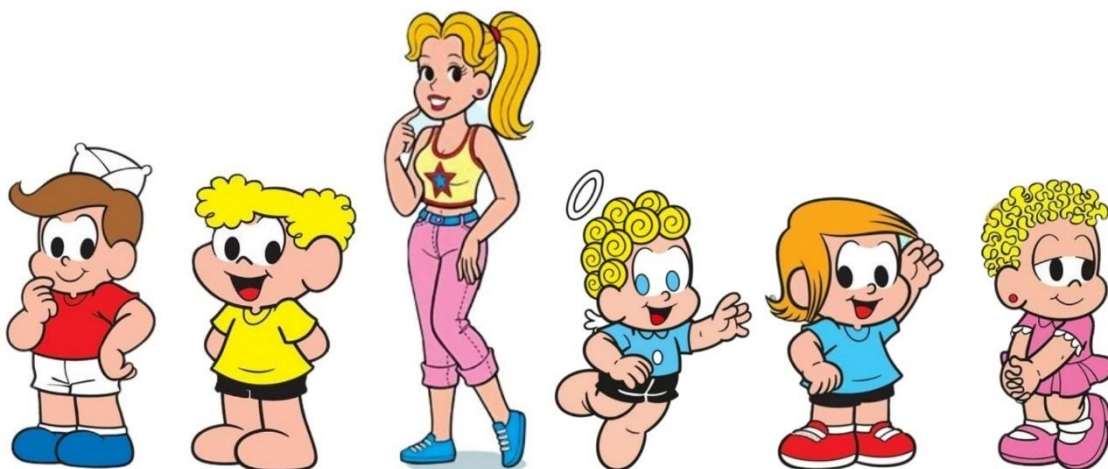
Titi também é um dos personagens mais antigos da turma. Vaidoso e paquerador, é namorado de Aninha, embora viva flertando com outras meninas. Mais velho que os demais, tem por volta de 10 anos.

Humberto foi um dos primeiros personagens com deficiência criados por Mauricio. Ele é deficiente auditivo, surdo-mudo, e se comunica através de gestos e de Libras. Humberto não fala, mas consegue emitir murmúrios – “hum-hum”. Mais gentil que os outros meninos, ele não costuma atormentar a Mônica – embora às vezes participe dos planos infalíveis do Cebolinha.

Exímio jogador de futebol, Jeremias também faz parte dos primeiros personagens criados por Mauricio. Anda sempre de boné vermelho – presente de seu falecido avô. Foi o primeiro personagem negro da Turma da Mônica e, durante vários anos, o único.

Milena é uma das personagens mais recentes a entrar para a Turma. Filha do meio da Doutora Sílvia e do Seu Renato, Milena tem dois irmãos: Sol, a mais velha, de 17 anos, e Binho, o caçula de 5 anos. Sua mãe tem uma clínica veterinária no bairro, e sua irmã é vocalista de uma banda. Cheia de atitude e autoestima, Milena tem um excepcional talento musical e adora brincar com as meninas.

Figura 23 - Da esquerda para a direita: Quinzinho, Xaveco, Xabéu, Anjinho, Dudu, Maria Cascuda.



Fontes: Pinterest, Incrível, Monica Fandom, Wikiwand (imagens editadas e compiladas pela autora)

Joaquim Oliveira Quindim, ou Quinzinho, é o namorado da Magali. Filho do português padeiro do bairro – Seu Quinzão -, Quinzinho sempre ajuda seu pai na padaria, seja atendendo os clientes, seja preparando quitutes. Mais maduro que os demais meninos da sua idade, ele nunca participa dos planos contra a Mônica. Vive mimando a Magali com pães, bolos e docinhos, por isso muitos pensam que ela o ama somente por ser filho do dono da padaria, mas em várias histórias a comilona já provou que seu amor não é fruto de interesses.

Filho do Seu Xavier e a Dona Xarlene, Xaveco foi o primeiro personagem a ter pais separados. Inicialmente, seu nome era grafado com “Ch”, pois seu cabelo era do formato de uma chave. Ele é irmão mais novo da Xabéu e vive se metendo em confusão, pois participa dos planos infalíveis do Cebolinha. Tem complexo por ser personagem secundário e seu sonho é se tornar protagonista e ter a própria revistinha. Gosta de rock e de futebol. Tem um cachorro chamado Ximbuca.

Xabéu Lorota é a irmã mais velha do Xaveco. É uma das poucas personagens adolescentes da turma. Muito responsável, ela cuida do irmão e acabou se tornando babá das crianças mais novas, quando os pais saem. Por ser muito bonita, vários meninos têm uma paixão por ela, incluindo o Cebolinha.

Ângelo Ceolino – ou Anjinho – é o anjo da guarda da turma. Sua missão é protegê-los. Por isso, frequentemente aparece quando as crianças estão em perigo, como caindo em um buraco, ou sendo perseguidas por cães. Às vezes, ele também tenta interferir nas brigas, tanto para evitar que Mônica surte os meninos, quando para evitar que estes a ofendam, muitas vezes, sem sucesso.

Um dos personagens mais jovens, Dudu é um menino de 4 anos de idade, filho de Dona Cecília e Seu Durval, e primo da Magali. Ironicamente, Dudu detesta comer, para o desespero de sua mãe, que faz de tudo para tentar convencê-lo a ingerir algum alimento. Morre de medo do Mingau, o gato da Magali e consegue ser bastante impertinente quando quer – ou quando não quer - alguma coisa.

Maria Cassandra, ou simplesmente Cascuda, é a namoradinha do Cascão. Apesar de às vezes aparecer meio suja, ao contrário deste, ela não tem medo de água e ocasionalmente toma banho. É muito amiga de Mônica, Magali e Denise.

Figura 24 - Da esquerda para a direita: Aninha, Denise, Nimbus, Do Contra, Marina.



Fontes: Pinterest, Monica's Gang Fandom, Monica Fandom (imagens editadas e compiladas pela autora).

Aninha é a namorada do Titi, embora o relacionamento dos dois seja cheio de idas e vindas, pois o rapaz eventualmente flerta e paquera outras meninas também, o que acarreta uma crise de ciúmes em Aninha. Ela é muito amiga de Denise e Marina e não costuma participar de brincadeiras infantis, sendo madura para sua idade.

Denise é a fofqueira da turma. Sempre por dentro dos “babados”, vive ligada no que acontece na vida alheia, o que muitas vezes a leva a espalhar boatos. Moderna e antenada, está sempre por dentro das novidades tecnológicas. Tem uma grande autoestima e por vezes é sarcástica em algumas situações. Às vezes é um pouco esnobe, mas, mesmo assim, é uma grande companheira das outras meninas.

Mauricio inspirou-se em seu filho Mauro de Sousa para criar o personagem Nimbus Hiromashi, um garoto filho de uma família nipo-brasileira, formada pelo Seu Nimbão e Dona Keiko. Irmão do Do Contra, apesar de ambos terem personalidades muito diferentes. Nimbus nutre grande interesse por mágica e meteorologia, já que tem medo de trovões. Justamente por isso, acaba compartilhando várias histórias com o Cascão, já que ambos vivem acompanhando a previsão do tempo. Seu nome foi pensado em referência a *Cumulonimbus*, um tipo de nuvem que está associada a tempestades fortes, com raios e trovões.

Seu outro filho, Mauricio Takeda e Sousa, serviria de inspiração para o personagem Do Contra, irmão do Nimbus. O nome é uma referência ao comportamento do personagem, que sempre gosta de fazer as coisas ao contrário, como andar de ponta-cabeça, escrever ao contrário, comer arroz com melancia, rir de piadas sem graça e não

rir das cômicas. Gosta de contrariar aquilo que é considerado “comum” ou “normal”, possuindo uma certa aura de rebeldia, apesar de ser bastante calmo na maioria das vezes.

Marina Takeda, sétima filha do Mauricio, serviu de inspiração para a personagem Marina, a desenhista da turma. Ela tem um lápis mágico com o qual consegue dar vida aos seus desenhos, o que por vezes lhe acaba ocasionando muitas confusões. Ela é a paixonite secreta do Franjinha, que vive fazendo de tudo para demonstrar seu amor por ela, embora seja muito tímido. Maria tem medo de cachorros, mas é uma menina muito madura, sempre buscando resolver os conflitos que aparecem.

Figura 25 - Os pets da Turma da Mônica. Da esquerda para a direita: Chovinista (Cascão), Floquinho (Cebolinha), Monicão (Mônica) e Mingau (Magali).



Fontes: Guia dos quadrinhos, Mônica Fandom, Pinterest (imagens editadas e compiladas pela autora)

Chovinista é o porquinho de estimação do Cascão. Apesar de ser um porco, ao contrário do dono, eventualmente Chovinista é visto tomando banho. Extremamente esperto e leal, busca proteger o Cascão de muitos perigos, embora possa ter ataques de ciúmes quando o vê com a Cascuda ou com outros animais.

Floquinho é o cachorro do Cebolinha. Ele foi um dos primeiros animais de estimação a serem criados pelo Mauricio. Por muito tempo, não se sabia ao certo a raça do bichinho – que possui características bastante incomuns, como o fato de ter o pelo verde e de ser difícil distinguir qual lado fica sua cabeça e qual lado fica a cauda – mas anos depois, foi revelado que ele era na verdade um Lhasa Apso. Por ter um pelo muito espesso, as crianças vivem perdendo seus objetos dentro dele, e que, por vezes, demoram a recuperar, pois acabam saindo somente quando ele chacoalha o pelo.

Por compartilhar traços físicos análogos aos de sua dona, como os dentões protuberantes e o cabelo em forma de banana, o cachorro da Mônica foi nomeado Monicão. Ele foi um presente de Cebolinha e Cascão para a menina, numa tentativa de

fazer uma piada jocosa com ela, pelos traços do cachorro serem semelhantes aos dela. Monicão é bastante agitado e brincalhão, embora possa ter o gênio forte como a dona.

Durante vários anos, o gato angorá branco da Magali ficou sem nome. Foi através de um concurso de cartinhas, que os leitores enviaram, que seu nome ficou definido: Mingau. Por ser muito mimado pela dona, ele é folgado, preguiçoso e ciumento. O pai da menina não se dá muito bem com o gato, por ser alérgico. Tampouco o Dudu, primo da menina, que tem pavor de gatos. Para Mingau, o sentimento é recíproco.

Figura 26 - Da esquerda para a direita: As gêmeas Cremilda e Clotilde, Seu Juca, Louco e Zé Luís.



Fontes: Monica Fandom, Facebook da Turma da Mônica (imagens editadas e compiladas pela autora).

As irmãs gêmeas Cremilda e Clotilde são maníacas por limpeza. A maior obsessão das duas é dar um banho no Cascão, já que o veem como uma ameaça a seu mundinho perfeito. São frequentemente vistas limpando a casa ou lavando o quintal.

Seu Juca é um homem que vive mudando de emprego, frequentemente por alguma complicação envolvendo a turminha. Geralmente, as crianças querem ajudá-lo, mas acabam por complicar a sua vida ainda mais, o que costuma acarretar a demissão do Seu Juca – ou a sua loucura – com o personagem demitido ou levado para o hospício no final da história.

Licurgo Orival Umbelino Cafiaspirino de Oliveira, ou simplesmente, L.O.U.C.O., estreou em 1973, na revista do Cebolinha. Seu apelido vem tanto do fato de ter fugido do hospício quanto de suas atitudes *non sense*. Ele costuma infernizar o Cebolinha, que tenta fugir sorrateiramente quando o vê, mas acaba envolvido com as maluquices do Louco.

Zé Luís é um adolescente muito esperto e estudioso. Um dos personagens mais antigos, nas primeiras tiras ele era irmão da Mônica – fato que foi revertido com o tempo. Bastante responsável e racional, ele tenta evitar ou resolver conflitos. Seu grande interesse amoroso é a Xabéu.

Mônica é filha única de Seu Sousa e Dona Luísa. Ele é um típico pai coruja, sempre se preocupando com a filha e temendo que ela esteja crescendo rápido demais. Trabalha num escritório e é um pai e marido dedicado. Dona Luísa é uma mãe acolhedora e conselheira, mas que não hesita em dar broncas na filha quando acha necessário. Sempre tenta instigar a filha a aprender mais sobre tudo. Na maioria das histórias ela é dona de casa, mas já apareceu trabalhando como arquiteta.

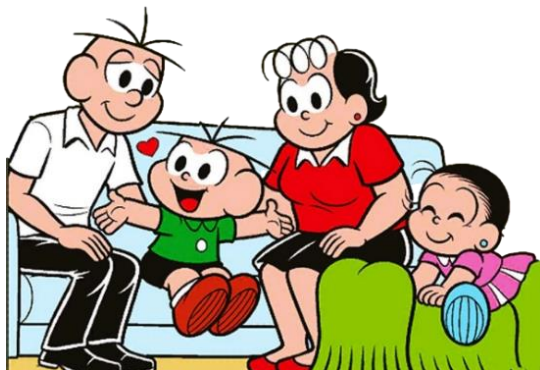
Figura 27 - Os pais da Mônica: Dona Luísa e Seu Sousa.



Fontes: Cinema com Rapadura, Mônica Fandom (imagens editadas e compiladas pela autora)

A família Cebola é a mais extensa dos protagonistas. Isso porque somente o Cebolinha tem uma irmã, a Maria Cebolinha, que tem por volta de dois anos de idade. Seu Cebola e Dona Cebola são os amorosos pais dos dois. Ele, por vezes, pode ser um pouco atrapalhado e, assim como o filho, nem sempre bola as melhores soluções para uma situação, o que gera momentos cômicos. Trabalha em uma firma de contabilidade e, apesar de voltar do trabalho sempre muito cansado, não deixa de tirar um tempo para participar da vida dos filhos. Dona Cebola tem 30 anos e é uma mãe e dona de casa muito zelosa e dedicada e tenta advertir o filho contra suas travessuras, pois não gosta de vê-lo apanhar.

Figura 28 - A família do Cebolinha: Seu Cebola, Dona Cebola e Maria Cebolinha.



Fonte: Youtube (imagem editada pela autora)

Seu Antenor (Araújo) e Dona Lurdinha são os orgulhosos pais do Cascão. Apesar de quererem muito que o filho tome banho e viverem incentivando-o, eles nunca o forçaram a nada. Ele é gerente da loja "Calabouços e Dragões"²⁰ e ela é dona de casa. Seu Antenor é muito divertido e bem-humorado. Ele adora atividades ao ar livre e é corintiano de carteirinha, gosto que passou para o filho. Ao contrário do Cascão, Dona Lurdinha é uma mulher muito limpa e prestimosa, que detesta sujeira. Sempre está disposta a ajudar o filho em situações difíceis.

Figura 29 - Seu Antenor e Dona Lurdinha, os pais do Cascão.



Fonte: Pinterest (imagem editada pela autora)

Seu Carlito e Dona Lina são os pais da Magali. Ela também tem o apelido de Lili, e é uma excelente confeitadeira, para o deleite de sua filha, apesar de reprovar o apetite exagerado da menina. Seu Carlito é advogado e alérgico a gatos, o que o faz não gostar muito da companhia de Mingau. As gulodices da filha vivem comprometendo o orçamento familiar. Apesar disso, os dois tem um ótimo relacionamento e ele se esforça para ser um bom pai e marido.

Figura 30 - Dona Lina e Seu Carlito, os pais da Magali.



Fonte: Turma da Mônica Jovem Mania (imagem editada pela autora).

²⁰ Numa alusão ao jogo de RPG Dungeons & Dragons.

2.2.3. Turma do Chico Bento

Francisco Antonio Bento – ou Chico Bento – é um menino caipira, que mora na Vila Abobrinha, na zona rural no interior do estado de São Paulo, próximo à divisa com Minas Gerais. Filho de Seu Tônico e Dona Cotinha, Chico é um menino muito alegre que ama os animais e respeita a natureza. Ele sempre ajuda seus pais nas tarefas da roça, e é mimado pela sua Vó Dita que lhe prepara sempre seus bolos e broas favoritos. Apesar de ser um menino muito educado e que respeita os mais velhos, Chico não gosta muito de estudar, o que acaba causando preocupações em sua professora, a Dona Marocas, que quer sempre o melhor para seus alunos. Chico também gosta de aprontar com o Nhô Lau, um proprietário de plantação de goiabas, as quais Chico adora roubar escondido, motivo pelo qual sempre acaba tendo que fugir.

Figura 31 - Turma do Chico Bento: Dona Marocas e Nhô Lau (adultos à esquerda), Zé da Roça e Ritinha (crianças, em cima), Dona Cotinha e Seu Tônico (adultos à direita), Zé Lelé, Chico Bento, Rosinha e Hiro (crianças, abaixo, da esquerda para a direita). Animais: Alazão (cavalo), Giselda (galinha) e seus pintinhos, Malhada (vaca), Fido (cachorro) e Torresmo (porquinho).



Fonte: Turma da Mônica Fandom

As demais crianças da turma são Rosinha, a namoradinha do Chico, Zé Lelé (José Leocádio Eleutério) primo e melhor amigo do Chico, Zé da Roça, um menino muito inteligente e certinho, que nunca fala errado, apesar de ter nascido e crescido na roça,

Hiro (Hiroshi), um menino filho de imigrantes japoneses e muito ligado à sua cultura e Ritinha, a melhor amiga de Rosinha. Genesinho é o filho de um coronel muito rico, maior rival do Chico Bento, pois vive tentando conquistar a Rosinha, exibindo objetos caros e ostentando as posses de sua família.

Chico tem vários animais de estimação e muito respeito pela natureza. Em suas histórias, a questão ambiental é levantada com frequência, chamando a atenção para causas como o desmatamento e a poluição ambiental. Por ter apego emocional com os bichos, Chico não permite que matem sua querida galinha Giselda – que ele pronuncia com um R, Giserda – nem seu porquinho Torresmo, tampouco sua vaquinha Malhada. Os outros animais de estimação são o cavalo Alazão e o cachorro Fido.

2.2.4. Turma do Papa-Capim

Com foco na temática ecológica e na cultura indígena, Mauricio criou a Turma do Papa-Capim, que é composta de crianças e adultos. Eles vivem na Floresta Amazônica e eventualmente têm contato com outras tribos. São os defensores da floresta, e por isso enfrentam caçadores, mineradores, grileiros e outras ameaças como desmatamento e incêndios. O cuidado com a natureza, o respeito aos animais e aos elementos que compõem a floresta – seus rios, sua vegetação – são valores sempre difundidos nas histórias.

Figura 32 - Papa-Capim, Jurema, Cafuné e Pajé.



Fontes: Wikipedia, Pinterest, Mônica Fandom (imagens editadas e compiladas pela autora)

Papa-Capim é um *curumim* – um menino – indígena que vive com sua tribo na Floresta Amazônica, em um local não especificado desta. Ele passa os dias brincando com seus melhores amigos, Jaci e Cafuné. Tem muito respeito pelos animais e só caça e pesca o necessário para se alimentar. Em suas aventuras, ele eventualmente encontra seres mágicos da floresta, como o Curupira, o Boitatá e o Boto Cor de Rosa. Papa-Capim tem muito respeito pelos mais velhos e sempre obedece às instruções do Pajé. Ele sonha se tornar o Cacique da tribo quando for mais velho. Seu nome foi dado em homenagem ao pássaro de nome homônimo.

Cafuné é o melhor amigo de Papa-Capim. Um pouco atrapalhado e distraído, mas de bom coração. Juntos, os dois passam os dias pescando, nadando no rio ou explorando a mata.

Jurema é uma sábia indiazinha que vive na mesma tribo. Ela é a paixonite do Papa-Capim, e seu sentimento é recíproco. Apesar de acompanhar várias aventuras dos curumins, Jurema nunca se mete em confusão, sendo uma menina muito responsável e com grande sensibilidade para com os animais e a natureza.

Pajé é o ancião sábio e curandeiro da tribo. Cuida e instrui os mais novos, além de lhes ensinar histórias sobre sua cultura. Pode ser um pouco atrapalhado às vezes, mas sempre sabe o que fazer nos momentos difíceis.

Outros personagens que também aparecem nas histórias são as mães das crianças e o Cacique Ubiraci.

2.2.5. Turma da Mata

Em uma mata não nomeada – sem localização precisa – vive um grupo de animais conhecido como *Turma da Mata*. Eles formam um grupo bastante heterogêneo de animais brasileiros e africanos que vivem juntos e não apresentam comportamento selvagem. Apesar de estarem em distintos níveis da cadeia alimentar, não tem entre si relações de presa e predador, e carnívoros e herbívoros convivem em harmonia.

O protagonista do grupo é um simpático elefante verde, de nome Jotalhão. De personalidade calma e sensível, embora um pouco desajeitado, é a paixonite da formiga Rita Najura que, embora nunca seja correspondida, nunca desiste de tentar conquistá-lo.

Sagaz, como é típico de sua espécie, Raposo é um elegante raposo cheio de lábia. Muito amigo do Jotalhão e do Tarugo, ele também é compadre do Coelho Caolho.

Carismático e sociável, ele tem bom coração e sempre acompanha seus amigos em aventuras.

Coelho Caolho e Dona Coelha são os orgulhosos pais de 118 coelhinhos. Eles moram numa toca embaixo da terra e estão sempre muito atarefados, tentando cuidar dos pequenos. Apesar do nome e dos grandes óculos, ele não é caolho.

Figura 33 - Da esquerda para a direita: Jotalhão, Rita Najura, Raposão, Dona Coelha, Coelho Caolho, Tarugo, Rei Leonino e Luis Caxeiro.



Fontes: Mônica Fandom, Mundo HQ, Pinterest (imagens editadas e compiladas pela autora)

Tarugo é um jabuti cuja carapaça conversível o permite que sua cabeça saia pelo meio. É muito sábio e conselheiro, apesar de um pouco ranzinza e lento.

Os demais personagens da Turma da Mata são o Rei Leonino – um majestoso e imponente leão que reina sob a mata, tendo todos os demais animais como seus súditos – e Luís Caxeiro, um ouriço azul que é ministro do reino e “leva e traz” do Rei Leonino.

2.2.6. Turma do Penadinho

Foi parodiando o gênero terror que Maurício criou a Turma do Penadinho, um conjunto de seres sobrenaturais que mora no cemitério.

O personagem principal – e mais antigo – é um fantasma de nome Penadinho, cujo passatempo favorito é assustar pessoas fora do cemitério. Apesar disso, ele tem um bom coração e, na maior parte do tempo, vive tranquilo em sua tumba. Por vestir lençóis elásticos, ele consegue ser bem flexível e até alterar um pouco sua forma.

Dona Morte é a indesejável cuja tarefa é pôr um fim à vida daqueles que estão em sua lista. Apesar de ser a inevitável, ela frequentemente acaba se atrapalhando ou sendo passada para trás daqueles que deveria levar.

Akenaton Melokoton – ou Muminho – era um faraó do Egito Antigo que foi mumificado após sua morte. Vive em um sarcófago, se enrolando em suas ataduras, sob as quais esconde um cadáver esturricado.

José Morcego Vampir é um vampiro de 300 anos de idade, nascido na Transilvânia do Sul. Ele tem pavor de alho, água benta e crucifixos, e vive tentando sugar o sangue de alguma vítima – embora sempre sem sucesso. Consegue se transformar em morcego quando quer e vira pó toda vez que vê uma cruz – estado que pode ser revertido ao adicionar água.

Figura 34 - Da esquerda para a direita: Penadinho, Dona Morte, Muminho, Zé Vampir, Cranicola e Frank.



Fonte: Mônica Fandom e Pinterest (imagens editadas e compiladas pela autora).

Cranicola é um rabugento crânio humano que vive em cima de uma pedra. Ele constantemente reclama de sua falta de mobilidade, por ter perdido o corpo decapitado em uma guilhotina, embora consiga se locomover saltando com o movimento da mandíbula.

Criado pelo Doutor Frankenstóim a partir da junção de partes de diversos cadáveres, Frank é um monstro verde muito inocente e atrapalhado. Ele consegue remover partes de seu corpo quando necessário e abrir a cabeça para acessar o cérebro. Apesar de muito forte, tem o coração de uma criança e não é capaz de fazer mal a ninguém.

Figura 35 - Da esquerda para a direita: Lobi, Alminha, Pixuquinha e Dona Cegonha.



Fontes: Pinterest, Facebook da Turma da Mônica (imagens editadas e compiladas pela autora)

Lupercínio é o nome humano de Lobi, o lobisomem do cemitério. Ao contemplar a lua cheia, ele se transforma em seu estado canino, o que o faz adotar vários comportamentos de cão, como roer ossos, se coçar das pulgas e uivar para a lua.

Alminha é uma meiga fantasminha, namorada do Penadinho. Apesar de ser um pouco ciumenta e temperamental, na maior parte do tempo seu comportamento é bastante gentil. Apesar de estar morta, tem pavor de baratas.

Pixuquinha é um fantasma criança, pois morreu muito novo. Ele é sobrinho do Penadinho e vive aprontando pelo cemitério. Adora brincar com o tio e vive tendo aulas de como assustar as pessoas com ele.

Dona Cegonha é a responsável por reencarnar as almas e entregar os bebês para suas famílias – embora, às vezes, ela possa se confundir. Apesar de concorrentes pelas almas, Dona Cegonha e Dona Morte são bem próximas.

2.2.7. Turma do Horácio

Ambientada na pré-história, a Turma do Horácio é composta de dinossauros e animais de diferentes espécies.

Horácio é um filhote de Tiranossauro Rex, com um hábito alimentar incomum: por ser vegetariano, sua dieta é majormente composta de alface, seu alimento predileto. Nas primeiras histórias, Horácio foi encontrado por Piteco, um homem das cavernas, que o encontrou enquanto ainda era um ovo. Por isso, Horácio passou a segui-lo aonde quer que fosse. Com o tempo, Horácio ganhou sua própria turma e desde então pouco aparece contracenando com Piteco.

As histórias de Horácio muitas vezes possuem um toque filosófico e debatem questões sobre o significado da vida e as relações interpessoais. Isso porque o personagem é o *alter-ego* de seu criador, Mauricio de Sousa, que já confessou ter exclusividade para criar as histórias do personagem, exceção feita a Fábio Coala, que escreveu a graphic novel do dinossaurinho.

Lucinda é uma dinossaurinha cor-de-rosa apaixonada por Horácio. Muito inteligente, divertida e espirituosa, embora possa ter momentos de ciúme.

Tecodonte é o melhor amigo de Horácio. Os dois são muito parecidos, embora ele sempre alerte Horácio para deixar de ser tão “bonzinho”, pois temem que essa característica leve as pessoas a se aproveitarem da bondade dele.

Figura 36 - Da esquerda para a direita: Horácio, Lucinda, Tecodonte, Antão e o Rei Napão.



Fontes: Pinterest, Mônica Fandom, Anime Comics (imagens editadas e compiladas pela autora)

Antão é um filhote de mamute muito tagarela. Muito amigo do Horácio, o ajuda a aquecê-lo no inverno, graças à sua pelagem espessa.

Os Napões são uma espécie de criaturas pré-históricas alaranjadas e narigudas, que vivem em grupo. São liderados pelo Rei Napão.

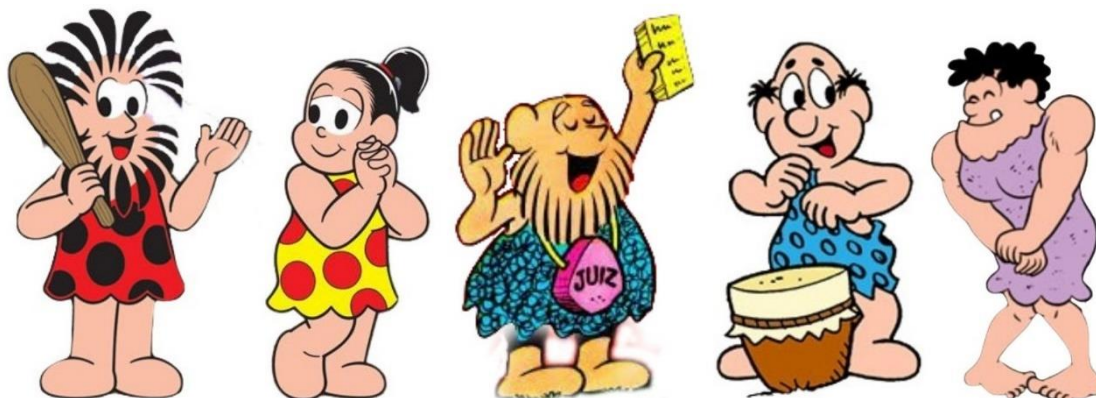
2.2.8. Turma do Piteco

Também ambientada na pré-história, a Turma do Piteco vive na aldeia de Lem, onde formam uma comunidade de caçadores-coletores e eventualmente praticam a agricultura.

Pithecantropus Erectus da Silva, ou Piteco, é um Homo Erectus solteirão. Caçador destemido, seu maior medo é se casar com a Thuga, de quem vive fugindo. Ele

mora em uma caverna na aldeia de Lem e acabou encontrando por acaso o ovo do qual Horácio nasceu. Mas o filhote acabou causando confusão e por isso foi expulso.

Figura 37 - Piteco, Thuga, Juiz de Paz, Bolota e Ogra.



Fontes: Wikipedia, Pinterest, Guia dos quadrinhos, Anime Comics e Mônica Fandom (imagens editadas e compiladas pela autora).

Romântica e sonhadora, o maior desejo de Thuga é conseguir casar-se com Piteco – embora ele sempre fuja de suas investidas por querer manter-se solteiro. Ela é persistente e mora em uma bela gruta, bem cuidada e cheia de flores.

O Juiz de Paz sempre é chamado nas tentativas de Thuga para se casar, embora ele nunca tenha conseguido realizar a cerimônia até o fim, sempre sendo interrompido por algum impedimento.

Bolota é o melhor amigo de Piteco, com o qual parte em grandes aventuras, seja em caçadas, seja explorando a região dos arredores de Lem. Ele é casado e sempre aconselha o amigo a fazer o mesmo, tentando fazê-lo “entrar no bom caminho”.

Amiga fiel de Thuga, a Ogra é uma mulher sensível e delicada, apesar de ser muito forte. Ela vive tentando ajudar Thuga a conseguir um matrimônio, e consolando-a quando o plano fracassa.

2.2.9. Turma da Tina

A Turma da Tina é composta por quatro jovens adultos. A temática das histórias gira em torno de questões como namoro, o primeiro emprego, faculdade e amizades.

Tina ou Cristina Lima e Sousa é uma moça de aproximadamente 20 anos, moderna e vaidosa. Inicialmente, quando a personagem foi criada, ela tinha o visual hippie, mas

isso foi mudado no final dos anos 70. Ela é estudante de jornalismo e é sempre muito paquerada por vários rapazes. Tem um irmão mais novo, Toneco, com o qual vive entrando em conflito, pois ele está no começo da adolescência.

Figura 38 - Tina, Rolo, Pipa e Zecão.



Fontes: Pinterest, Mônica Fandom, Anime Comics (imagens editadas e compiladas pela autora).

Pipa é a melhor amiga de Tina, uma moça alto astral, animada e de bem com a vida. É uma ótima conselheira, embora possa ser fofoqueira às vezes. É apaixonada por Zecão, seu namorado, com o qual vive tendo desentendimentos por ciúmes.

Zecão é o atrapalhado namorado de Pipa. De temperamento calmo, ele pode ser bastante simplório em alguns momentos, tendo dificuldade para entender os desejos de sua amada. É um rapaz tranquilo, de poucas ambições e que aproveita o momento sem se estressar.

Rolo é o melhor amigo de Tina e Pipa. É um jovem um pouco atrapalhado, que faz faculdade e trabalha em um escritório. Seus passatempos favoritos são tocar guitarra, ir à praia e surfar, andar em sua moto Zulmira e namorar – embora ele não tenha uma namorada fixa, já que vive paquerando várias moças.

2.2.10. Turma do Astronauta

Astronauta Pereira trabalha para a BRASA (Brasileiros Astronautas), e é tripulante solo em uma nave esférica laranja, a qual usa para conhecer novos planetas. Sua única companhia em suas missões é o Computador, com o qual pode conversar, além de pedir auxílio na condução da nave.

Figura 39 - Astronauta Pereira.



Fonte: Pinterest (imagem editada pela autora)

O maior problema que Astro enfrenta durante seu período no espaço é a solidão. Por isso volta e meia ele resolve passar uma temporada na Terra, no sítio de seus pais, Astrogildo e Natalina. Seu melhor amigo é o Ditão, que mora perto de seus pais, com quem adora pescar ou simplesmente descansar embaixo de uma árvore.

No passado, Astronauta namorava a Ritinha, o grande amor de sua vida, mas ela se cansou de esperar por ele, visto que passava a maior parte do tempo no espaço e os dois quase nunca se encontravam. Ritinha casou-se com Bonifácio, com quem teve um filho. Quando Astronauta retornou à Terra e descobriu que sua amada tinha se casado com outro, ficou de coração partido, o que lhe causou uma dor (física) de cotovelo, e o fez considerar fortemente mudar de profissão, visto que suas aventuras no espaço haviam lhe custado tanto.

Mas o herói mudou de ideia, superou – parcialmente – sua dor de cotovelo e voltou a ser um explorador do espaço, conhecendo mundos e planetas diferentes. Em suas histórias, ele conhece todo o tipo de seres extraterrestres, robôs, androides e faz contato com alienígenas.

2.2.11. Turma do Bidu

Junto com seu dono Franjinha, Bidu foi um dos primeiros personagens a serem criados por Mauricio. O cachorrinho azul, inicialmente era cinza, mas teve sua cor alterada por um erro de impressão. Ele é um dos poucos personagens que pertence a dois núcleos narrativos. Nas histórias da Turma da Mônica, ele é o cachorro do Franjinha, que late e anda sob quatro patas, não estabelecendo diálogo verbal com humanos. Porém, nas

histórias de seu próprio núcleo, na Turma do Bidu, ele age como ator e diretor de um estúdio, como se suas histórias fossem um filme no qual ele é o protagonista. Por isso, em toda a obra de Mauricio de Sousa, esse é o núcleo que mais apresenta metalinguagem nas histórias, com frequência quebrando a quarta parede e interagindo com os roteiristas/desenhistas quando algo não lhe agrada. Quando protagonista de suas histórias, Bidu fala e anda sob duas patas, e apesar de ser calmo na maior parte do tempo, quando se irrita ele pode ser bastante reclamão.

O melhor amigo de Bidu é o Duque, um simpático cãozinho marrom cujo passatempo favorito é correr atrás dos carros e latir.

Bugu é um personagem secundário cujo maior sonho é se tornar protagonista e ganhar mais destaque nas revistas. Seu maior talento é fazer imitações, apesar de também saber cantar e dançar. É especialista em irritar todos ao seu redor, especialmente o Bidu, de quem tenta roubar a cena.

Manfredo é o encarregado pelas histórias do Bidu. Ele faz de tudo para garantir que a produção ocorra conforme o previsto, assumindo os papéis de secretário, assistente, produtor, contrarregra, e o que mais for necessário.

Dona Pedra é uma pedra cenográfica falante, com quem Bidu troca diversos diálogos nas histórias. Apesar de imóvel, ela é bastante perspicaz e pode ser bastante exigente.

Figura 40 - Bidu, Duque, Bugu, Manfredo e Dona Pedra.



Fontes: Wikipedia, Mônica Fandom, Pinterest (imagens editadas e compiladas pela autora).

2.3. Conclusão

O universo de Turma da Mônica é rico em personagens e amplo em temáticas, abrangendo uma ampla gama de cenários, tais como a zona rural, o espaço sideral, a

Floresta Amazônica, um cemitério e uma aldeia pré-histórica. Conhecer os personagens e seu contexto nos dará fundamento para seguirmos com nossa análise, para que possamos apontar as semelhanças que filme e graphic novel buscaram manter do universo original. Entretanto, podemos argumentar que a forma como esse universo foi graficamente apresentado da figura 13, apesar de se tratar de um conteúdo de caráter oficial, isto é, produzido pelos estúdio Mauricio de Sousa Produções, não está totalmente adequada visualmente para ajudar a compreendê-lo. Isso porque a figura retrata núcleos narrativos – grupos de personagens – da mesma forma visual que retrata universos divergentes (paralelos), o que não é correto do ponto de vista narrativo das hqs. É verdade que pode-se estabelecer uma linha temporal entre os diversos núcleos narrativos, como, por exemplo, indo das Turmas do Piteco e do Horácio (mais antigas), passando por vários núcleos (Mônica, Chico Bento, Tina, Papa-Capim) contemporâneos, tendo alguns inclusive de caráter mais atemporal, visto que é difícil estabelecer um marco temporal que os localize (Turma da Mata, Turma do Cemitério) e, por fim, terminando em algumas histórias onde o Astronauta consegue visitar o tempo futuro (eventualmente), apesar de suas histórias regularmente também serem contemporâneas.

Universos paralelos, como a Turma da Mônica Jovem, a Turma Baby, ou a Versão Toy, se passam em uma linha temporal e espacial diferente, coexistindo *enquanto* a Turma “Clássica” também existe contemporaneamente, *em outro universo*. Dessa forma, cremos que a imagem pode confundir o leitor não familiarizado e poderia ter sido esquematizada com mais clareza.

Capítulo 3 – Uma análise dos Laços

No presente capítulo, faremos uma análise comparativa entre as duas obras homônimas, *Turma da Mônica: Laços*, filme e graphic novel, abordando diversos elementos, tais como: enredo, roteiro, enquadramento, som, design de personagens e caracterização visual dos atores, e a presença de easter eggs.

Como entendemos que o filme se trata de uma obra *adaptada* de um texto-fonte, buscaremos traçar comparações entre ambas, sem, entretanto, utilizarmos como critério de avaliação a “fidelidade”, no sentido de que somente uma correspondência direta e homogênea faria do filme uma obra válida. Acreditamos que escolhas divergentes, isto é, o uso de elementos não presentes no texto fonte, variações no enredo, etc, não somente são aceitáveis, como demonstram uma forma de independência criativa.

3.1. Considerações sobre a análise fílmica

Quase tão antigo quanto o ato de assistir a um filme, é o ato de escrever sobre ele. Ainda assim, é necessário saber separar a escrita crítica da escrita analítica. A primeira, sujeita a um maior grau de objetividade, objetiva avaliar, informar e promover um filme, sendo permitido ao crítico julgar a obra à luz de seus próprios critérios. Já o ato de analisar, apesar de não estar isento de algum grau de subjetividade, se propõe a *compreender*, através de um processo de decompor a obra e, a seguir, interpretá-la. Para Vanoye e Goliot-Lété (2012), analisar um filme é “examiná-lo tecnicamente” (p.12), decompondo-o em seus elementos constitutivos.

Entretanto, não há um método universal de análise fílmica, nem tampouco critérios pré-estabelecidos para uma análise, os quais seriam aplicáveis em todas as situações, como Jacques Aumont (2009) evidencia:

O problema, como é evidente, é que a análise do filme não deveria ser considerada uma verdadeira disciplina, mas antes, conforme os casos, como aplicação, desenvolvimento e invenção de teorias e disciplinas. Ou seja, tal como não existe uma teoria unificada do cinema, também não existe qualquer método universal de análise do filme. (AUMONT, 2009, p.8)

Para um pesquisador, uma boa forma de guiar sua própria análise é se basear nos métodos aplicados em análises feitas por outros autores. Tais análises, porém, devem ser suficientemente abrangentes nos elementos considerados.

Vanoye e Goliot-Lété (2012) citam alguns obstáculos com os quais o pesquisador pode se deparar. O primeiro leva em consideração o fato de que um filme não é citável como um texto, sendo possível somente descrever suas imagens e seus sons – embora, tal obstáculo seja parcialmente superável atualmente, graças aos mecanismos de captura de tela. Porém, a respeito do som, a limitação persiste. A pluralidade de códigos torna, portanto, impossível a reprodução verbal exata de uma cena, por mais detalhada que seja. Dessa limitação surge a necessidade de fragmentação do filme, seja em sequências ou planos, para que seja possível localizar o trecho a que se refere. O segundo obstáculo citado pelo autor, nos é mais facilmente transponível atualmente, que se refere ao acesso ao material a ser analisado, visto que o trabalho do pesquisador implicará a necessidade de que se veja, reveja, pause e retroceda o filme quantas vezes forem necessárias. Nesse caso, as condições materiais de acesso – ou não – tornam-se condicionantes da análise.

Uma análise fílmica constitui-se em duas etapas: a primeira corresponde à tarefa de *descrição* do filme, para que se possa, finalmente, *interpretá-lo*. Entretanto, esses dois passos podem ocorrer de modo alternado, com a interpretação ocorrendo em meio à descrição e, em outros momentos, ocorrendo imediatamente após.

Em nossa análise, nos utilizaremos de alguns instrumentos descritivos, tais como a decupagem e a segmentação, de instrumentos de captura de imagem, e de métodos de análise do som. A *decupagem* – também chamada de *decomposição plano a plano* – é o ato de dividir as cenas em seus vários planos. O *plano*, por sua vez, é aquela “porção do filme impressionada pela câmera entre o início e o final de uma tomada; num filme acabado, o plano é limitado pelas colagens que o ligam ao plano anterior e ao seguinte.” (VANOYE & GOLIOT-LÉTÉ, 2012, p. 35). Os componentes do plano citados pelos autores são: sua *duração*, o *ângulo de filmagem*, o *movimento de câmera* (se fixo ou em movimento), a *escala*, o *enquadramento*, a *profundidade de campo*, a *situação do plano no conjunto do filme*, e a *definição da imagem* (se colorido ou preto/branco, iluminação).

A *segmentação* divide o filme em *sequências* – “conjunto de planos que constituem uma unidade narrativa definida de acordo com a unidade de lugar ou de ação” (VANOYE & GOLIOT-LÉTÉ, *ibidem*). Para os autores, as sequências podem ser classificadas de acordo com parâmetros fílmicos, baseadas nas ações ou eventos, ou por parâmetros de roteiro – se em externa/interna, se ocorre durante o dia/noite, se

íntimas/públicas, se aparece somente um personagem/dois/vários -, ou ainda, por perfis sequenciais, que dependem do número e da duração das sequências, do encadeamento delas e até do ritmo inter sequencial.

No tocante ao som, este é composto pelas diversas vozes de atores e dubladores, pela trilha sonora ou música de fundo, e pelos demais ruídos e sons naturais (que formam os “barulhos” presentes no filme. Todos esses elementos podem ser classificados em diegéticos ou não diegéticos, com os primeiros sendo aqueles produzidos dentro do espaço narrativo, podendo ser *on* ou *off-screen*, a depender do enquadramento da fonte sonora. Se a fonte sonora aparece dentro do enquadramento da câmera, é chamada de *som on*, e se não aparece no enquadramento, chama-se *som off*. Para os sons não diegéticos, isto é, para os sons que não ocorrem dentro do espaço no qual a narrativa está se desenvolvendo, nomeia-se *som over*. É necessário ainda, levar em consideração se o som é ou não sincrônico ao evento que está sendo retratado na cena, isto é, se há uma sincronia entre a ação visualizada e o som percebido pelo expectador. Há também a questão do *ponto de escuta*, que deve ser observado que coincide ou não com o ponto de vista de um personagem ou da câmera, visto cada um de seus usos pode trazer ao expectador efeitos divergentes.

Para a análise fílmica de adaptações em particular, VANOYE & GOLLOT-LÉTÉ (ibidem, p. 132/133) sugerem alguns métodos e ferramentas particularmente úteis:

- Observar o grau de parentesco entre os títulos das obras, seus personagens e contexto;
- Observar a relação entre número de páginas e a duração do filme.²¹
- Elaborar um inventário das cenas retiradas ou condensadas, também considerando os acréscimos e cenas dilatadas;
- Fazer uma síntese da estrutura global das duas obras;
- Analisar personagens suprimidos, acrescentados ou sintetizados – o papel de cada um nas obras;
- Observar a dramatização dos acontecimentos, o tom do livro e do filme;

E, para o caso de adaptações “livres”, cuja estrutura aponta para significativas divergências do texto-fonte, sugerem também:

- A necessidade de operar uma pré-análise de cada texto;

²¹ Poderia-se pensar também em uma relação de tempo entre planos e quadinhos.

- Relacionar estruturas, temas, detalhes e demais aspectos pertinentes, a fim de estabelecer um terreno de comparação.

Isto posto, nossa proposta é a de analisar o filme *Turma da Mônica: Laços*, como um fenômeno adaptado, no sentido de *uma obra transposta*. Para tal, nossa abordagem cobrirá enredo, roteiro, composição visual, enquadramento, som, design de personagens e elementos ou mensagens que remetam ao universo da TDM, colocados como *easter eggs* para os fãs.

Ao realizar uma análise comparativa das obras homônimas *Turma da Mônica: Laços*, filme e graphic novel, nosso foco será evidenciar as mudanças e escolhas formais que foram empregadas durante o processo de transposição de uma mídia para outra. Analisaremos enredo, visual, personagens, enquadramentos, roteiro e também as referências intermidiáticas manifestas no filme em relação a outras obras.

Ao longo de nossa análise, buscaremos notabilizar semelhanças e diferenças entre as duas versões. Tendo em vista que muitas das características da graphic novel foram preservadas na versão fílmica, o leitor deve entender que tudo que não for destacado como tendo sido incluído ou excluído do filme é comum a ambas as obras.

3.2. Enredo

O Floquinho sumiu. Para recuperar seu animalzinho de estimação, Cebolinha convoca seus amigos Mônica, Magali e Cascão para botarem em prática um de seus planos infalíveis. As crianças espalham cartazes e perguntam aos pedestres sobre o cachorro. Uma pista os leva ao Parque das Andorinhas, e as crianças se organizam para realizar uma busca e passar a noite por lá. Mas o parque também guarda seus segredos, e se embrenhar mata a dentro trará muitos desafios.

Essa sinopse pode ser usada para descrever tanto o filme quanto a hq. Entretanto, as diferenças se manifestam quando examinamos detalhadamente a sequência de acontecimentos das obras.

A graphic novel escrita pelos irmãos Cafaggi, se inicia em um *flashback* numa noite escura, onde um carro estaciona em frente a uma casa com uma janela acesa. No interior da casa, vemos um Cebolinha ainda bebê se aninhando no colo de sua mãe, que o enrola em um cobertor. Alguém assovia por trás da porta da sala, que se abre no

quadrinho seguinte, e descobrimos se tratar do Seu Cebola, que traz consigo uma caixinha com alguns furos. Ele deposita a caixinha no chão e uma voz desperta um sonolento Cebolinha com um beijo na testa. O garotinho caminha até a caixa, abre com cuidado e espia lá dentro. Um bebê floquinho aparece de lá de dentro, todo peludinho e com olhos e focinho diminutos. Os pais parecem muito satisfeitos com o animalzinho, mas Cebolinha se mostra um tanto receoso, somente se arriscando a passar a mão no bichinho quando este sai da caixa. Ele ganha uma lambida no rosto e a amizade está celada. Uma voz anuncia “É um cachorro, filho. Ele vai ser o seu melhor amigo”.

Toda essa cena foi excluída do filme. Os primórdios da relação entre o menino e seu cão só se manifestam bem mais adiante no filme, de maneira breve, através de fotos dos dois ainda pequenos, que ficam em uma prateleira no quarto do Cebolinha. Somente através delas o espectador pode ter uma noção de tempo da duração da relação do menino e seu cachorro, que remete há vários anos, ainda que não seja possível precisar quantos. Mas o Floquinho já estava lá quando o Cebolinha era bebê. Na graphic novel, há três momentos de flashback, um no começo, outro no meio e mais um no fim da história. Ambos foram feitos com o traço de Lu Cafaggi, e as demais páginas foram desenhadas por Vitor Cafaggi.

Na sequência seguinte, o leitor tem um vislumbre do bairro do Limoeiro: Mais periférico em relação ao centro da cidade, porém destacado em relação a esta, cinzenta e abarrotada de prédios. Em contraste, o bairro do Limoeiro é formado por um conjunto de casinhas, com telhados de cor terra, bem arborizado, que remete a ideia de paz e segurança. Muros baixos – ou mesmo nenhum muro, na maioria das vezes – separam uma cada da próxima, com ruas e calçadas largas (embora quase não se veja carros passando por elas).

Todos os pedestres notam a passagem apressada pela calçada de algumas figuras, entretanto, Dona Carmem da Esquina é a única a expressar seu descontentamento com a desordem. Na página seguinte, descobrimos que se trata de Peter Pan e Capitão Gancho correndo a toda velocidade... Melhor dizendo, são Cebolinha e Cascão fantasiados de Peter Pan e Capitão Gancho, respectivamente, fugindo de uma Mônica enfurecida. Importante notar que é somente a partir dessa sequência que filme e hq se encontram. Conforme veremos mais adiante, até aqui, ambas divergem quanto à sequência de acontecimentos.

Os meninos discutem enquanto correm, trocando farpas sobre de quem é a culpa por o plano infalível ter dado errado. Eles passam apressados por uma tranquila Magali,

que está saboreando um cachorro-quente em frente ao carrinho do Seu Juca. Logo atrás, uma Mônica furiosa passa rapidamente ainda atrás dos meninos, sem notar a presença da Magali, que a cumprimenta, termina seu cachorro-quente, toma um gole de suco e limpa tranquilamente a boca em um guardanapo. Somente quando ela vai acertar a conta com Seu Juca é que o leitor tem noção da dimensão de seu apetite: seis cachorros-quentes e quatro sucos fecharam o pedido da menina. Ela paga Seu Juca, que parece pasmo com o apetite voraz da menina, e aliviado por ter dado conta da demanda de sua cliente.

Explorando mais o cenário do Bairro do Limoeiro, o leitor é levado até uma praça bastante arborizada, onde um apaixonado Titi recita um poema para sua amada Aninha. Ao tentar beijá-la, é interrompido por uma coelhada, que o acerta, mas que errou seu alvo: Cascão e Cebolinha ainda estão fugindo da Mônica, que passa apressada pelo casal interrompido e pega seu coelhinho de pelúcia do chão.

Enquanto isso, na casa da Denise, a anfitriã, Maria Cascuda e Carminha Frufru desfrutam de um *brunch* sob a piscina. Elas comemoram o sucesso da ocasião, comentando que a reunião ainda não acabou apesar de já serem cinco horas da tarde. Novamente, é através desse comentário que o leitor pode se situar temporalmente, visto que a coloração de um céu azul nas páginas precedentes deixa a questão do horário muito vaga. Os tons não deixam claro se a história estava se passando pela manhã ou no período da tarde. As meninas são interrompidas bruscamente de seu conforto por um Cebolinha apressado, que acaba invadindo a piscina durante a tentativa de fuga. Cascão demonstra ter habilidades excepcionais quando o assunto é fugir da água: o menino consegue saltar a piscina de plástico de uma ponta a outra. Aproveita brevemente para dar um beijo no rosto de Maria Cascuda, que, aturdida, o confunde com Capitão Gancho, personagem do qual o menino está fantasiado. Mônica ainda está atrás de ambos, e gira seu coelhinho velozmente.

Mais adiante, na casa do Xaveco, ele e seu pai estão tentando montar uma estante que irá guardar sua coleção de tampinhas. Eles também são interrompidos por um Cebolinha desesperado, que entra dentro da casa pela porta da frente, correndo e gritando, mas ao passar, derruba Xaveco no chão e deixa cair uma tábua que estava atrás da porta, que atinge Xaveco na cabeça. Cascão vem logo em seguida, e na correria pisa em cima da tábua, esmagando Xaveco contra o chão. Quando o menino parece estar se recuperando, Mônica vem logo atrás e também pisa na tábua, novamente, fazendo-o ver estrelas ao ser prensado. Os dois meninos sobem correndo uma escada para o andar de cima, ao notarem que a porta dos fundos estava trancada, mas percebem que a Mônica

também já entrou na casa e está no encalço deles. Eles entram correndo por uma porta, e lá encontram... Xabéu. A moça está em sua cama, pintando as unhas e conversando ao telefone. Ela os cumprimenta ao notar a presença de ambos. Os meninos respondem ao cumprimento, e ficam tão extasiados com a beleza dela que esquecem que estavam fugindo da Mônica.

No andar de baixo, Xaveco está sendo socorrido por seu pai quando Magali abre a porta da frente com um chute, e a porta acerta o rosto do pai do Xaveco, e faz o menino cair sob a tábua mais uma vez. Magali cumprimenta o pai, enquanto passa por cima da tábua... e do menino. Lentamente, ela – que ainda está com um cachorro-quente em uma mão e um suco em outra – sobe as escadas em direção ao barulho, que descobrimos ser oriundo de coelhadas. Em aparente estado de êxtase, ela contrasta com a cena, onde Mônica distribui coelhadas até estar arfando de cansaço. A amiga lhe oferece um suco de tamarindo, e ambas saem pela porta, comentando que não foram convidadas para o brunch realizado na casa da Denise.

Cebolinha e Cascão estão esticados no chão, cobertos de hematomas e escoriações. Eles levantam e também saem pela porta. Enquanto isso, Xabéu, que estava no mesmo quarto onde a briga aconteceu, parece não ter dado muita importância ao fato, visto que continua ao telefone e pintando suas unhas.

Todo esse desenrolar corresponde aos primeiros 11 minutos de filme, o qual, conforme veremos, em parte converge e em parte diverge na abertura da história.

O live-action começa com Cebolinha e Cascão discutindo sobre um plano infalível para capturar Sansão. Tal plano, envolve a participação de Floquinho, que teria que “desmaiar” para atrair a atenção de Mônica e Magali. Cascão questiona como farão para o Floquinho “desmaiar”, e Cebolinha responde que já planejou tudo e pega um apito. Essa cena se passa no quarto do menino.

Há um corte para outra cena, onde uma voz lê a manchete do jornal do Limoeiro “Cabelol: qual o segredo dessa fórmula mágica?” e comenta sobre a efetividade de uma nova fórmula que potencializa o crescimento capilar. Descobrimos que se trata de Dona Cebola, mãe do Cebolinha. Ela está na cozinha, na companhia do esposo, Seu Cebola, e sua bebê, Maria Cebolinha. Eles trocam algumas palavras até que Cebolinha e Cascão passam correndo pela cozinha, ignorando a presença dos adultos e o café da manhã.

Eles correm até o quintal, onde o Floquinho está, e Cebolinha usa um apito que faz o Floquinho “desmaiar”. Mas na realidade era somente um truque que o menino

ensinou ao cachorro. Cascão concorda que a atuação do cachorro pode fazer o plano funcionar.

Há um corte que apresenta o título do filme, sob um fundo preto: “Turma da Mônica: Laços”.

Um novo corte apresenta o visual de Mônica, que caminha tranquilamente com seu coelhinho de pelúcia, na companhia de Magali. Elas param em frente ao carrinho de sorvete. Cada uma sai de lá com um sorvete, ainda que de proporções diferentes. Elas estão caminhando tranquilamente até que Mônica se enraivece ao notar um desenho caricaturado seu escrito “dentuça”, que foi colado em um muro. Floquinho aparece e as meninas começam a brincar com ele. Em um novo plano, vemos Cebolinha observando tudo, vestido com óculos escuros, ao lado de uma placa escrito “veterinário”. Ele soa o apito e o cachorro “desmaia”. Cascão, que está disfarçado, com boné e óculos escuros, passa de bicicleta e aconselha as meninas a levarem o cachorro ao veterinário ali próximo. Elas correm com Floquinho no colo até lá e encontram Cebolinha também disfarçado, com terno tamanho adulto, chapéu e óculos escuros. Ele informa que para entrar no estabelecimento, seria necessário deixar o coelhinho de pelúcia com ele. Até aqui, o plano do menino parece estar dando tudo certo, visto que tem saído conforme ele havia descrito no começo do filme, quando apresentava o plano para o Cascão.

Mas o plano começa a dar errado quando Cascão, que estava pedalando ali perto, quase se desequilibra da bicicleta, no momento em que uma mulher joga um balde d’água que quase o acerta. Ele quase atropela as meninas, e Mônica se joga para frente, notando que o “homem” que tentava convencê-la estava na realidade, em cima de um caixote, que o fazia parecer mais alto. Ela arranca os óculos escuros de seu rosto e descobre se tratar de... Cebolinha. E é aqui que a sequência de acontecimentos começa a se assemelhar com a graphic novel.

Os dois meninos saem correndo de uma Mônica enfurecida, que gira seu coelhinho no ar. Eles passam por várias casas, que assim como a graphic novel, possuem cercas baixas, e estão localizadas em um bairro bem arborizado. Xaveco e Jeremias, que estão conversando sobre tampinhas, são interrompidos pelos três. Mais adiante, em uma praça, Titi e Aninha estão conversando, quando ele é atingido por uma coelhada. Eles seguem adiante, passando apressados por Seu Juca, que está no carrinho de cachorro-quente. Magali, montada em uma bicicleta para em frente ao carrinho e pede dois cachorros-quentes completos. Se aqui o apetite da menina parece mais reduzido que o da graphic novel é porque ela já havia tomado um grande sorvete minutos antes.

Cebolinha e Cascão continuam fugindo, quando cruzam com Xabéu, que estava passando na rua e os cumprimenta. Ao pararem encantados com a beleza da moça, Mônica consegue alcançá-los e os acerta com várias coelhadas, as quais o espectador não vê, mas toma ciência delas através dos sons e dos gritos de dor. Magali também chega a tempo de presenciar a briga, acompanhada de Floquinho.

Após a briga, os meninos estão voltando para casa, com várias escoriações, reclamando da surra. Cebolinha tenta convencer Cascão a embarcar em um novo plano infalível, mas esse não concorda e deixa o amigo sozinho. Cebolinha olha para Floquinho e ambos entram na casa dele, pelo portãozinho da frente.

Já dentro da casa, Dona Cebola limpa os ferimentos do filho, enquanto ambos conversam. Ela sugere ao filho que brinquem de outra coisa, e o garoto esclarece que seu maior objetivo é “derrotar” a Mônica e se tornar o “dono da rua”. O menino se retira, e D. Cebola abre o armário do banheiro para guardar seus curativos quando encontra um frasco de Cabelol.

Até aqui, somente a fuga dos meninos e a perseguição de Mônica são pontos em comum entre o filme e a graphic novel. Em ambos, durante a perseguição somos apresentados a vários personagens: Xaveco, Jeremias, Xabéu, Seu Juca, Titi e Aninha. Cebolinha e Cascão acabam apanhando na mesma circunstância, ao pararem para admirar Xabéu.

De volta na HQ, agora é fim de tarde, e os meninos estão voltando para casa, comentando sobre quão bem elaborado o plano tinha sido, com o uso das fantasias de Peter Pan e Capitão Gancho. Ao passarem em frente a casa de Cebolinha, eles notam a presença de muitos adultos no quintal, e as luzes da casa bem acesas. Cebolinha sai correndo em meio à multidão, chamando por sua mãe e ouvindo comentários sobre seu cachorro. Ao chegar até a mãe, o menino pergunta o porquê de tantas pessoas estarem ali. Com um olhar pesaroso, D. Cebola abraça o filho e explica que o Floquinho fugiu quando ela esqueceu o portão aberto. Ela explica que já faz algumas horas e que o marido estava procurando com o carro. Cascão tenta animar o amigo, dizendo que todas aquelas pessoas estão procurando e vão achar o cachorrinho. Mas Cebolinha não parece muito animado.

A noite cai e uma carro estaciona em frente à casa de Cebolinha. No interior, o menino observa ansiosamente pela janela, enquanto sua mãe está no sofá ninando Maria Cebolinha. O menino corre em direção à porta que se abre, e seu rosto ansioso busca

alguma resposta, mas ele encontra seu pai cabisbaixo, e ele já sabe que as buscas foram infrutíferas. Tristonho, ele se retira da companhia dos pais.

Na manhã seguinte, D. Cebola tenta convencer o filho a vir tomar café da manhã, mas a porta do quarto permanece fechada, apesar da insistência da mãe. Dentro do quarto, Cebolinha está deitado na cama, olhando fixamente para um boneco de meia, transformado em fada Sininho. Ele ouve batidas na porta, e seus amigos entram no quarto: Mônica, Magali e Cascão vieram tentar animá-lo. Mônica se desculpa pela surra do dia anterior, e avisa que o pai dela saiu junto com o pai do menino para ajudar nas buscas pelo cãozinho. Magali também tenta animá-lo, sem sucesso. Mas Cascão tem uma abordagem diferente: ele estende alguns pedaços de papel para o amigo e o instiga a bolar um plano infalível. Cebolinha se levanta em silêncio, faz um olhar determinado para as folhas de papel, se senta em sua escrivaninha e começa a desenhar. Ele produz vários cartazes de procura-se, informando sobre o desaparecimento de Floquinho.

No filme, a cena do desaparecimento do Floquinho sofre algumas variações. É noite, e Cebolinha está em sua cama, desenhando o que parece ser mais um plano infalível. Ele pega no sono ainda com a caneta em mãos. No quintal da casa, Floquinho late bastante, enquanto alguém abre a portinhola da frente e pega o cachorrinho. Vemos então a figura de um homem, com um saco nas costas passando apressado. Pela manhã, o menino acorda, e ao procurar seu cachorro no quintal, não o encontra. Ele pergunta aos pais pelo animalzinho e estes respondem que também não o viram. Ao procurar na rua, ele também não o encontra. É dessa maneira que o garoto percebe que o cãozinho sumiu.

Novamente no quarto do menino, vemos uma prateleira repleta de fotos de Cebolinha, ainda bebê, e sua família com um Floquinho filhote. Esse breve vislumbre de fotos antigas é o que dá ao expectador a noção cronológica do vínculo entre o garoto e seu cão, assim como o flashback de abertura da graphic novel. Deitado, chorando em sua cama, Cebolinha contempla o apito usado por ele para adestrar Floquinho, quando alguém bate na porta. Entram Cascão, Magali e Mônica, e tentam animá-lo, sem sucesso. Mas Cascão o instiga a fazer um plano infalível para encontrar o Floquinho.

A partir desse ponto da história, o enredo de ambas as obras irá convergir até determinado momento. Na sequência de acontecimentos, as crianças se organizam para espalhar os cartazes produzidos por Cebolinha, e para conversar com as pessoas que encontram na rua, tentando colher informações. Mas a busca é interrompida quando três garotos, um pouco mais velhos, aparecem criando confusão. Eles deboçam dos cartazes e da pronúncia do Cebolinha. Mas seus amigos o convencem que é melhor ir embora. O

clima muda quando começam a ofender a Mônica, chamando-a de baixinha e dentuça. Cebolinha se aproveita da situação, sabendo da força física da menina, e “tenta convencê-la” a não se envolver, mas o efeito de suas palavras provoca uma ação contrária, e ela dá uma surra em seus ofensores. A surra acaba servindo para obter uma pista: o cachorro – no filme, o suspeito – fora visto no Parque das Andorinhas, e pela primeira vez as crianças têm um local específico onde realizar sua busca. Quando as crianças se afastam, os garotos juram retaliação, pois se sentiram humilhados.

Novamente, temos uma pequena variação no enredo. No filme, as crianças procuram ajuda dos adultos – os pais do Cebolinha – para partilhar as informações obtidas, mas percebem que foram excluídos das buscas, e são deixados em casa. Por isso, decidem agir por conta própria, não sem antes se questionarem se é a melhor opção irem ao parque sozinhos, pois pode ser perigoso. Mas Cebolinha acaba convencendo os amigos. Já na graphic novel, eles decidem por conta própria que devem sair para as buscas. Fazem uma reunião na casa da árvore e debatem sobre quais itens serão necessários para passar a noite no parque, sem nunca levar em consideração a opinião dos adultos.

A sequência dos fatos volta a convergir, com as crianças fazendo os preparativos para sua aventura, e separando os itens necessários, com cada um identificando suas prioridades. Cebolinha leva cantil, lanterna e kit de primeiros socorros. Mônica leva a fantasia de ratinha rosa. Cascão pega seu guarda-chuvas e Magali se ocupa da comida. De mochila nas costas, eles partem. Após atravessarem a cidade, eles chegam no parque no fim da tarde. O clima de foco da missão é interrompido quando Magali decide fazer um lanche num momento inoportuno, e é repreendida por seus amigos. Quando as crianças comentam sobre procurar uma pista, avistam algo incomum: um cachorro vestido com um chapéu vermelho na cabeça. Eles o seguem até chegarem a um acampamento a céu aberto no meio do parque. A presença de muitos objetos e até móveis, indicam que alguém mora lá – ainda que não haja um teto. As crianças são surpreendidas por um homem grande, barbado, que não lhes dá uma recepção muito animada. Eles avisam que estão à procura do Floquinho, mas o homem lhes diz que o único cachorro por lá é o Maicão, seu cachorro. As crianças exploram brevemente o local onde mora o homem, e ele lhes avisa sobre os perigos da floresta. Eles se despedem e as crianças partem.

No longa-metragem, há uma sequência adicional. No meio da floresta, vemos uma casa rústica, com fumaça saindo pela chaminé. No interior, vemos um homem depositar

sob a mesa uma rede de pesca e um saco. Percebemos então que se trata do mesmo homem que levou Floquinho embora durante aquela noite, no quintal do Cebolinha. Ele pega uma panela e desce até o porão, onde há vários cachorros enjaulados. Ele abre a portinhola que dá acesso a uma das jaulas e deposita o conteúdo da panela em uma das tigelas de um dos cães. O único animal que está solto é um dobermann, de aspecto violento, que estraçalha um bichinho de pelúcia oferecido pelo dono. Novamente no andar de cima, o homem pega o saco e parte.

De volta ao parque, há um lapso temporal entre hq e filme. Na graphic novel, já escureceu, e as crianças se guiam pelos postes de luz, que estão acesos ao longo das trilhas do parque. No filme, ainda está de tarde, e o dia está claro, com poucas nuvens no céu. As crianças estão conversando quando são interrompidas. Montados em suas bicicletas, os garotos que haviam apanhado de Mônica mais cedo reaparecem para cumprir sua vingança. Eles cercam a turminha, e Mônica está novamente preparada para lidar com a situação quando surge um elemento o qual ela não estava preparada para lidar: três pequenas e adoráveis meninas, munidas de seus bichinhos de pelúcia. Uma delas gira velozmente seu dinossaurinho no ar, e acerta a cabeça de Cebolinha, que cobra uma atitude de Mônica, que se nega a bater em garotinhas menores do que ela. Um grito de ataque e vingança soa no ar, e a confusão começa.

Enquanto Mônica, Cebolinha, Magali e Cascão fogem a pé, tentando se esquivar dos bichinhos que são arremessados furiosamente pelo ar, seus inimigos os perseguem de bicicleta. Na fuga, as crianças caem de um precipício, fora das trilhas do parque, e acabam despistando seus perseguidores... mas agora estão perdidos. Com escoriações e dores pelo corpo, Magali, Mônica e Cascão avisam que perderam os sapatos. Cebolinha se mostra indignado, e diz que os dele continuam em seus pés. As crianças chamam por ajuda, mas percebem que ninguém as ouviu. Eles decidem, então, seguir em frente.

Mais uma vez, temos algumas discrepâncias na sequência das obras. Na HQ, como já anoiteceu, as crianças seguem mata à dentro com a ajuda da lanterna do Cebolinha. Está muito escuro, e eles encontram vaga-lumes, teias de aranha e... um esquilo morto. Eles decidem enterrá-lo em uma caixinha, e sob sua sepultura colocam algumas pedras e florezinhas. Nesse momento o leitor se dá conta do perigo que os espreita: dois pares de olhos os observam nas sombras. Eles prosseguem e montam acampamento. Após a fuga dos rapazes que os encurralaram e das meninhas que os surraram com seus bichinhos de pelúcia, as provisões foram perdidas durante a confusão. Pouco sobrou para se alimentarem, e Magali improvisa uma toalha no chão com um par de velas, quatro

pequenos sanduíches, quatro copos – provavelmente com um pouco de água, já que a garrafa ao lado está quase vazia – e algumas balinhas. As crianças terão que sobreviver sob austeridade. Todo esse percurso é transmitido ao leitor somente através de imagens. Não há diálogo a partir do momento em que decidem seguir em frente após a queda.

No filme, ao decidirem partir, ainda é final de tarde, e Mônica sugere que marquem o caminho com algumas fitas vermelhas que ela trouxe, para auxiliá-los caso se percam. O nome do filme “Laços” também pode ser encarado como uma referência a essa cena. Anotece, e, na casa do Cebolinha, o telefone toca. Ao atender, D. Cebola conversa com Luísa, mãe da Mônica. Elas conversam brevemente sobre o sumiço do Floquinho, e também sobre a possibilidade de o Cebolinha emprestar um pijama para Mônica, visto que a menina esqueceu o seu em casa. Ao ser questionada, D. Cebola afirma que as crianças não estão na casa dela, e que pensava estarem na casa de Luísa. É nesse momento que os pais se dão conta que as crianças sumiram. Novamente no parque, anoiteceu e as crianças continuam andando, até chegarem a um cemitério. Elas se assustam quando topam com um crânio em cima de uma pedra. Cascão e Cebolinha se dispersam na correria, e dão de cara com um fantasma, que acaba se revelando como uma brincadeira de Mônica e Magali, munidas de um lençol, para assustá-los. Eles voltam a se reunir e decidem sair do cemitério.

O “homem do saco”, que raptou Floquinho, aparece depositando sua rede e sua vara na carroceria de uma caminhonete velha, na qual ele entra e dá partida. De volta na floresta, as crianças resolveram parar e se sentaram ao redor de uma luminária. Elas conversam sobre o “homem do saco” e todas as histórias que ouviram dele quando eram menores. Eles resolvem dormir e se revezarem para ficar de vigia. Cebolinha informa que ele será o primeiro. Os demais se preparam para dormir.

De volta na casa de Cebolinha, os pais das quatro crianças se reuniram, após se darem conta do sumiço dos filhos. Eles decidem partir em busca das crianças. Enquanto isso, no parque, Mônica, Magali e Cascão estão dormindo. Cebolinha está acordado fazendo a vigília, quando cai no sono. Ele desperta quando um vaga-lume passa em frente de seu rosto, e o menino o segue. Ele se embrenha na mata, chegando a uma velha casa, aparentemente abandonada. Ao espiar lá dentro, ele dá de cara com um sujeito narigudo, de cabelos louros e encaracolados, vestindo uma blusa vermelha, que o leitor de quadrinhos reconhecerá como sendo o Louco. Eles se assustam um ao outro. Cebolinha se apresenta, mas sem ter uma recíproca do homem. Um sujeito non-sense, que enxerga a realidade conforme sua própria imaginação a dita. Ele demonstra conhecer todos os

vaga-lumes por nome, e conta brevemente a história de vida de cada um deles. O homem acompanha Cebolinha de volta até o local que seus amigos estão dormindo, e o menino também pega no sono. O homem desliga a lanterna e desaparece.

Essa sequência é um tanto diferente na graphic novel. As crianças se reuniram ao redor de uma fogueira, e conversam sobre assuntos aleatórios. Em determinado momento, Mônica conta uma história sobre seu pai, e vemos novamente um flashback. Um jovem menino, que estava na casa da avó reúne alguns amigos para apresentar seu próprio “cinema”. Pelos traços do rapazinho, o leitor mais atento o reconhece não como o “Seu Souza”, personagem ficcional que é tido como o pai da Mônica, mas como uma versão infantil do próprio Maurício de Souza, “pai” porque criou a personagem. Mônica segue contando a história de quando ele criou um projetor a partir de velas e um rolo de papel, e a cada pedaço do rolo, surgia uma cena da história de Pedro Malazartes. O menino se despede de seus convidados, e se volta para a companhia de sua avó. Mônica encerra o flashback contando que essa foi a maneira de seu pai contar suas histórias do jeito dele. E encerra “Ele sempre foi bom nisso”. De volta ao acampamento, Magali se assusta e afirma ter visto algo se mexer. Eles ouvem alguns rosnados e logo os dois pares de olhos que estavam na sombra se manifestam na figura de dois lobos. As crianças se levantam e se apavoram. Ninguém sabe exatamente como lidar com a situação. Os rosnados aumentam, e mais lobos aparecem, cercando as crianças. Elas se abraçam, esperando pelo pior, quando ouvem um barulho estrondoso, na forma de rugido. Os animais se dissipam, e eles descobrem que a fonte do rugido era, na realidade, proveniente do estômago de Magali, que aparentemente não está satisfeito com a parca refeição.

Cebolinha, Mônica e Magali dormem, enquanto Cascão fica de vigia. Ele brinca com a própria sombra e com seu guarda-chuva, numa tentativa de fazer o tempo passar. Pela manhã, os quatro estão adormecidos, amontoados. Cascão é o primeiro a se levantar, e ao esticar as costas, Cebolinha acorda. Ele agradece ao amigo por ter ficado de guarda a noite inteira, e enfatiza que teria sido perigoso terem dormido sem ninguém para fazer ronda. Cascão finge que não acabou pegando no sono e deixa o amigo acreditando que ele passou a noite acordado. Ele se afasta para fazer xixi no mato.

Magali, Mônica e Cebolinha estão recolhendo suas coisas, e Mônica pergunta a Cebolinha por onde irão em seguida. O menino responde que é melhor voltarem para suas casas, já que estão machucados, sem comida e sem nenhuma pista. Mas Cascão volta e anuncia que encontrou uma pista: seu velho pião, manchado de tinta, que tinha sumido justamente no dia em que as crianças se conheceram, mas que acabara sumindo, se

perdendo no pelo de Floquinho. Cebolinha se anima, pois agora sabem que estão na direção certa.

Enquanto isso, os meninos que os perseguiram no parque se reuniram e conversam entre si. Eles estão preocupados com o que pode ter acontecido com as crianças, e também com a possibilidade de serem presos, visto que foi a perseguição causada por eles que levou as crianças a caírem no barranco e se perderem. Eles combinam de saírem para procurá-los, e avisar ao guarda do parque, caso a tentativa fracasse. Mas nesse momento, eles avistam os quatro, todos machucados, portando a bicicleta de um deles, que havia ficado com a Turma durante a confusão. Cebolinha devolve a bicicleta para o “chefe” do grupo. Mas todos os rapazes ficam comovidos e resolvem emprestar suas bicicletas para ajudar na busca por Floquinho.

No filme, enquanto as crianças dormem despreocupadamente, vemos seus pais saindo à sua procura, conversando com pessoas na rua, à procura de informações sobre seu paradeiro. Pela manhã, o grupo de rapazes que perseguiu as crianças aparecem na casa de Cebolinha e conversam com a mãe dele, que está muito preocupada.

De volta no parque, Cebolinha acorda antes de todos. Ele os desperta. Mônica, Magali e Cascão se dão conta de que não acordaram para cobrir seus “turnos” durante a noite, e agradecem a Cebolinha por ele ter ficado acordado a noite toda – fato que não aconteceu, pois após o encontro com o Louco, o menino também adormeceu. Mas, constrangido, ele esconde sua omissão e sugerem que tomassem o café da manhã. Ao procurarem por alimento em suas mochilas, nenhum deles encontra nada. Cheia de tigelas vazias, eles percebem que não foi uma boa ideia terem deixado toda a comida aos cuidados de Magali.

O “homem do saco” vai até o porão de sua casa, onde estão presos os cachorros que foram raptados, e ele trouxe mais um, que coloca em uma jaula, aos cuidados de seu doberman, que fica “de guarda”. É somente nesse momento que vemos Floquinho, também trancado.

As crianças seguem se orientando pela bússola, mas ao chegarem em um ponto alto da floresta, avistam ao longe, um ponto de fumaça, e concluem que deve se tratar da casa que estão procurando. Mônica coloca mais um laço em uma árvore, para indicar o caminho.

Os pais das crianças finalmente chegam à entrada do Parque das Andorinhas e, acompanhados do guarda do parque, encontram as bicicletas dos filhos.

As crianças continuam andando, e reclamam do cansaço, até que encontram um riacho, que corta o caminho. Mas Cascão se recusa a atravessá-lo. Eles tentam pensar em alternativas, sem sucesso. Eles seguem em frente e encontram uma ponte, e passam sobre ela.

Na casa do “homem do saco”, ele está cozinhando quando recebe uma ligação por telefone. Alguém lhe solicita mais matéria prima. Ele responde que está difícil encontrar cachorros na cidade. Eles combinam de se encontrarem no mesmo local de sempre, e se despedem. Ele parte em uma velha caminhonete.

A turminha prossegue em sua caminhada e Magali começa a ter alucinações, pela falta de comida, e confunde a bússola de Cebolinha com um biscoito. Ao mordê-la, ela trinca o vidro. A menina se desculpa com os amigos e eles seguem adiante.

A caminhonete estaciona em frente a uma velha fábrica, onde está escrito “Cabelol: Fábrica de cosméticos & produtos de beleza”. O “homem do saco” carrega um cachorro e o entrega até um homem vestido com um jaleco branco. Ele reclama que precisa de um cachorro mais peludo para sua fórmula. O “homem do saco” diz que tem um cachorro peludo, porém ele é verde, e custaria o dobro. Eles concordam, e o homem de jaleco lhe pede que o traga no mesmo dia, e devolve o cachorro de pelo curto. Somente nessa parte da história o expectador consegue relacionar a “fórmula mágica” do Cabelol, citado no começo do filme, com o sumiço dos cachorros.

Ao se depararem com uma bifurcação do caminho que estavam seguindo, Mônica e Cebolinha discutem sob qual direção seguir. A discussão começa a se aprofundar e Cebolinha a chama de dentuça e baixinha. Mas ao invés de acertá-lo com uma coelhada, a menina começa a chorar. Mônica segue pela trilha que escolheu. Cascão e Magali a seguem, deixando Cebolinha para trás. Arrependido, com lágrimas nos olhos, ele parte para seguir seus amigos. Ao alcançá-los, eles reencontram as marcas do caminho. Cebolinha se desculpa com Mônica.

A julgar pela paisagem, a caminhonete dirigida pelo “homem do saco” parece estar se aproximando do local que as crianças estão. Eles encontram uma casa rústica, cercada de ferro velho e se animam ao reconhecer a fumaça que sai da chaminé.

Toda essa passagem é extremamente resumida na graphic novel, e mesmo divergente em alguns pontos. Após se reencontrarem com os garotos que os perseguiram e devolverem a bicicleta de um deles, os rapazes se comovem com o gesto das crianças, que estão todas machucadas. Eles emprestam suas bicicletas pra ajudar a turminha em sua busca. Mas esse trecho se passa na entrada do Parque das Andorinhas, o que indica que

as crianças acharam o caminho de volta. Montados nas bicicletas, eles vão até a cidade à procura de mais pistas e fazem um lanche, até que chegam em um ferro velho. Eles entram pulando as grades de proteção. Em silêncio, eles começam a explorar o lugar, até ouvirem grunhidos e latidos de cachorro, o qual Cebolinha reconhece como sendo provenientes do Floquinho. Escondidos, eles avistam um homem com um rolo de jornal na mão, ameaçando vários cachorros, que estão presos por correntes. Estão sendo vítimas de maus tratos, e a julgar pela fala do homem, também passam fome. Os cachorros latem e grunhem, mas seu esforço é em vão, e não conseguem se libertar das correntes que os prendem. Até que Floquinho reconhece um cheiro no ar.

Cebolinha tenta se aproximar dos cachorros para soltá-los, mas eles demonstram comportamento hostil. Floquinho, entretanto, o reconhece. Mas Mônica puxa o amigo de volta, pois o barulho dos cachorros despertou a atenção do homem, que sai da casa para verificar a origem do barulho. Mas ao não encontrar nada, volta para dentro de casa, batendo a porta. Cebolinha informa aos outros que ele tem um plano, e que eles devem ir pelo outro lado do ferro velho e esperar os cachorros dormirem. As crianças fazem seus preparativos.

Dentro de casa, o homem bebe cerveja enquanto assiste à TV. Alguém bate na janela de sua casa, mas ao abri-la ele não encontra ninguém. Alguém bate na porta e ele responde que o ferro velho está fechado. As batidas continuam e, ao abrir a porta, o homem recebe um jato de purpurina na cara, o que acaba temporariamente cegando-o. Ele vai até a torneira para lavar o rosto, mas alguém já entrou na casa. Ele senta-se no sofá, novamente com a garrafa na boca, quando um fantoche de fada Sininho o pega de surpresa. Ele se assusta, e Cebolinha aparece vestido com a fantasia de Peter Pan. O homem o agarra pelo braço, quando alguém bate novamente na porta. O homem a abre, e um alto Capitão Gancho entra na casa, procurando por Peter Pan. Eles lutam com suas espadas, enquanto o homem observa.

Do lado de fora da casa, Magali tenta passar despercebida pelos cachorros, que acabam latindo e rosnando para ela. Mas ao pensar em comida, o estômago da menina produz um ronco enorme, que intimida os animais, e faz todos se sentarem silenciosamente ao seu redor. O homem sai da casa, ao escutar o barulho, mas não consegue avançar, pois seu macacão ficou preso em uma das alças por um fio. Ele se irrita, e Cebolinha informa que o nó que o prende está amarrado na geladeira, na janela e no telhado, e, portanto, ele não conseguiria escapar. O menino pergunta ao homem como ele se sente ao notar que está preso, visto que tratara os cachorros da mesma forma.

Mônica entra em cena, vestida de ratinha rosa, afirmando ser Wendy. Cebolinha discute com a menina, pois a fantasia inadequada “estragaria a veracidade do plano”. Eles continuam discutindo até que o homem joga uma garrafa contra a parede, que quase os atinge. Ao vê-lo enfurecido, as crianças saem correndo. Cascão é o último a sair pela janela, e o homem agarra-o pelo colarinho do casaco. Mas Cascão se desvencilha da fantasia e consegue escapar. Quando o homem está prestes a agarrar Mônica, o fio que o prendia pelo macacão estira e ele cai no chão, mas consegue se soltar. Ao andar pelo ferro velho à procura das crianças, ele se depara com uma matilha de cães raivosos, todos soltos, que rosnam para ele. Os gritos, rosnados e latidos subsequentes, indicam que ele foi pego pelos animais. As crianças aproveitam a confusão e partem montados nas bicicletas com Floquinho em seu encalço.

O plano infalível executado no filme é diferente. Ao chegarem em frente à casa, no meio da floresta, as crianças se perguntam como farão para entrar. Nesse momento, o dobermann que guarda a casa aparece no portão, e eles se dão conta de que terão de lidar com um perigo adicional. Cebolinha sugere que Mônica jogue o Sansão para o cachorro, para distraí-lo. Após a negativa da menina, ele encontra um velho bichinho de pelúcia, no monte de entulho, e a pede que arremesse o objeto o mais longe possível. O cão parte para alcançá-lo, e se distrai com o brinquedo. Ao ouvirem o ronco de uma caminhonete se aproximando, as crianças correm para se esconderem. Eles aproveitam que o “homem do saco” abre o portão e, sorrateiramente, entram no ferro-velho. Na garagem, ele tira um cachorro de dentro da caminhonete, e o leva para uma das jaulas. Através de uma janela, a turminha descobre que os animais estão sendo mantidos em cativeiro, entre eles, o Floquinho. O homem vai até a cozinha, onde pendura as chaves dos cadeados que prendem as jaulas. Ele começa a cozinhar e liga o rádio.

Cebolinha afirma que tem um plano para resgatar Floquinho. Ele propõe que cada um use suas habilidades. Ele volta até a janela e chama a atenção dos cães, que começam a latir. O homem desliga o rádio e volta para onde os cachorros estão. Ele impõe silêncio os ameaçando com uma barra de ferro. Cebolinha se volta para seus amigos e avisa para prosseguirem. Magali entra pela janela da cozinha com o objetivo de pegar as chaves, mas é tentada por uma suculenta melancia, que fica à mostra após o homem esquecer a geladeira aberta. A menina resiste, mas não consegue pegar as chaves, pois o homem estava de volta à cozinha. Ela se esconde próximo ao fogão. Cascão, que assiste à cena através de uma janela, avisa a Cebolinha que o homem estava voltando, e poderia encontrar a menina. Cebolinha volta a chamar a atenção dos cães, que voltam a latir. O

barulho força o homem a descer as escadas de volta ao “canil”. Com um grito, ele silencia os animais, e ao voltar à cozinha, as chaves já não estão mais lá, o que indica que a menina teve sucesso em sua parte do plano. A torneira começa a apresentar problemas e, ao tentar consertá-la, o homem cria um vazamento de água, que espirra por toda a cozinha.

No andar de baixo, munidas das chaves, Mônica e Magali conseguem entrar na garagem e, com uma coelhada, Mônica faz com que a caminhonete buzine sem parar. Isso força o homem a abandonar a torneira e descer até a garagem. Ao chegar até o automóvel para acionar o alarme, as meninas o trancam no cômodo, travando o portão com uma grossa tábua de madeira. Através de uma abertura no portão, o homem percebe a presença de crianças em sua casa. Cebolinha consegue chegar até o canil, mas ainda terá que lidar com o dobermann. Enquanto isso, Cascão, em posse das chaves, entra pela porta da frente, mas se depara com uma cozinha toda molhada, onde a torneira quebrada ainda jorra água para todos os lados. Usando sua capa de chuva amarela, o menino consegue atravessar a cozinha e chega até o andar inferior, onde fica o “canil”. Ele chama a atenção do dobermann que o persegue casa a dentro. Mas ao sair pela porta de entrada, o menino a fecha atrás de si. Cebolinha, que estava escondido no andar de baixo, segue o rastro dos dois, e tranca a porta que ligava a cozinha ao “canil”, deixando o dobermann preso no cômodo. Dessa forma o animal não conseguiria sair ao quintal, e também não teria acesso ao canil.

De volta ao andar inferior, Cebolinha consegue soltar seu cãozinho, que o agradece com lambidas no rosto. Eles estão juntos novamente.

No quintal do ferro velho, as demais crianças se apressam com as chaves, para abrir o cadeado do portão.

Ao se preparar para sair com Floquinho em seu colo, Cebolinha se compadece dos demais cachorros, que continuam presos, e percebe que não conseguiria abandoná-los lá.

O “homem do saco”, preso na garagem, consegue dar partida em sua velha caminhonete, e a usa para derrubar o portão. Cascão, Mônica e Magali ainda estão tentando abrir o portão usando as chaves, mas suas tentativas são frustradas, pois o homem os pega pelo colarinho e os arrasta para longe. Cebolinha assiste à cena toda através de uma janela, ainda no andar de baixo. O homem empurra as três crianças para dentro de uma jaula, onde eles encontram o Floquinho, que é retirado da jaula. O homem sai do cômodo, com um aviso de que “cuidaria” deles depois do almoço, e seu dobermann fica vigiando as crianças. Cebolinha, que está escondido no mesmo andar, atrás de uma estante, tenta bolar ideias de como libertar seus amigos, quando ele nota a presença de

um vagalume, igual àqueles que viu na noite anterior, na companhia do Louco. Ele tira de seu bolso um dos laços vermelhos feitos por Mônica, que foram usados para marcar o caminho. Através de um buraco na jaula, o menino consegue conversar com seus amigos e anuncia que tem um plano, mas dessa vez a dinâmica é diferente. Ao invés de elaborar seus planos sozinho, como ele sempre faz, Cebolinha anuncia que agora, o plano é escutar seus amigos, e pergunta por ideias. Juntos, eles elaboram um plano. Mas Magali sugere que para funcionar, seria necessária uma isca. Algo como um bichinho de pelúcia. Mas Mônica se recusa a ceder seu Sansão. Eles finalmente conseguem convencê-la, com muita dificuldade. O menino usa o coelhinho como marionete para atrair a atenção do dobermann, mas quando este corre para pegá-lo, acaba preso dentro de uma das jaulas. Cebolinha liberta seus amigos, e as crianças comemoram, até ouvirem a partida da caminhonete, e se lembram que Floquinho foi apanhado pelo “homem do saco”, que deve estar partindo com ele. Cebolinha corre para o andar superior, e pela janela, vê seu cãozinho dentro da caminhonete. Eles trocam tristes olhares. Enquanto isso, o homem está abrindo o portão. O menino então retira de seu bolso o mesmo apito usado no começo do filme e, ao soá-lo, Floquinho “finge de morto”. Ao encontrá-lo “desacordado”, o homem retira o animalzinho da caminhonete e o leva até o sofá dentro da casa. É quando ele começa a ouvir latidos vindos do andar de baixo. Ao entrar até o canil para ver o que se passava, Cebolinha, que estava escondido no andar de cima, fecha a porta que dá acesso ao andar superior com um cadeado. Lá embaixo, o homem avista as outras crianças, mas ao saírem correndo, elas também fecham a saída do canil, e o homem se vê trancado no mesmo espaço onde todos os cachorros – agora libertos – latem raivosamente em sua direção. Vemos sua expressão de medo e depois só podemos ouvir seus gritos. Apesar de o plano infalível ter várias divergências entre HQ e filme, o fim que levou o raptor de Floquinho é o mesmo: atacado pelos animais os quais maltratou. No andar de cima, Cebolinha consegue finalmente se reunir com Floquinho, acariciando-o no sofá, quando seus amigos entram e os encontram. Eles se abraçam e celebram.

Em ambas as obras, na sequência seguinte, podemos ver os pais das crianças reunidas na casa do Cebolinha, quando o telefone toca. Dona Cebola atende e ouve a voz do filho. Ele avisa que estão bem e que encontraram o Floquinho e pede para virem buscá-los.

A última parte da história é divergente. Na hq, temos um corte temporal não especificado, mas que indica que a vida voltou ao normal. Vemos Magali comendo churros no carrinho do Seu Ramon, quando Cebolinha e Cascão passam correndo,

discutindo sobre de quem foi a culpa pelo fracasso do plano, com Mônica no encalço dos dois. Mas, dessa vez, logo atrás dos três, surge Floquinho seguindo-os, acompanhado dos cachorros que foram resgatados. Magali assiste a cena tranquilamente, e pede um suco de tamarindo.

Na sequência, temos um novo *flashback*, dessa vez em uma escolinha ou creche. Encostada numa parede, uma menininha de cabelos lisos devora um sanduíche. Ao terminar, ela nota uma outra menina, agachada num canto da sala, com cara de brava, com um coelhinho de pelúcia. Na mesma sala, um alegre menininho de cabelos crespos se diverte com um caminhãozinho feito de garrafa pet. Enquanto brinca com o caminhão, ele repara que um menino com cinco fiozinhos na cabeça o observa. Ele mostra seu brinquedo e o oferece ao menino. Eles trocam algumas palavras e um deles confessa que não fala muito bem, pois troca as letras. Ao fundo, vemos que a menininha de cabelos lisos lentamente se arrastou em direção a outra menina, e puxa papo com ela. Magali confessa que também ficava mal humorada quando tinha dor de barriga. Ela oferece à Monica uma ameixa, para ajudar com o intestino. Ainda na mesma sala, alguém nota a presença de um cachorrinho, que vai em direção a Cebolinha. Seu Cebola aparece atrás, se desculpando pelo atraso. As outras três crianças cercam o cãozinho e começam a fazer perguntas sobre ele. Cebolinha responde que é um Lhasa apso chamado Floquinho, e que é seu melhor amigo. Cascão comenta que ele é bastante peludo, quando nota a falta de seu pião, e pergunta se alguém o viu. Assim termina a graphic novel.

De volta ao filme, vemos policiais avisando pelo rádio que as crianças estão bem, e levando o “homem do saco” preso. Mônica questiona Cebolinha, se ele não estava esquecendo algo. Ele se lembra, pede a menina que segure seu cachorro e parte rapidamente para resgatar Sansão, que ficou no canil, após ter sido usado como isca para o dobermann. O menino fita o bichinho de pelúcia e não resiste a dar um nó em suas orelhas. Ele o devolve apressadamente para Mônica que, ao notar a traquinagem do menino, grita com ele.

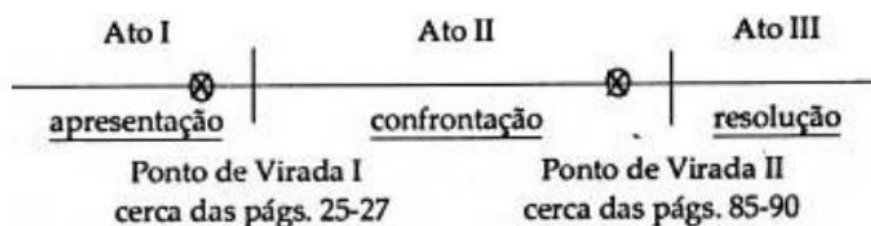
De volta ao bairro do Limoeiro, temos novamente um lapso temporal não definido. Mas é dia, e toda a turma está fazendo um piquenique no quintal do Cebolinha, as crianças e seus respectivos pais. É somente nessa parte que o expectador conhece novos personagens, que não haviam sido apresentados anteriormente na trama, como os pais da Magali, Quinzinho e Cascuda. Dona Cebola lê o jornal, acompanhada do marido, e vê uma manchete que anuncia o fim do Cabelol, e a prisão do cientista que o fabricava. Seu Cebola se levanta, vai até o banheiro e joga o restante do produto pelo ralo.

Novamente no quintal, Cebolinha observa Cascão conversando com Maria Cascuda. Vê também Titi oferecendo uma maçã a Aninha. Nota ainda, Quinzinho provendo a uma tímida Magali, laranja, bolacha e milho. Eles trocam olhares apaixonados. Os olhares de Cebolinha param então em Mônica, que acaricia seu bichinho de pelúcia. Ele sorri ao contemplá-la. Ela se mostra tímida quando nota os olhares do menino. Cascão, que observa a estranha troca de olhares, chama pelo menino. Mas Cebolinha sai do quintal e vai para seu quarto. Lá, ele se senta em sua mesa e, munido de lápis e papel, começa a traçar um novo plano infalível.

3.3. Roteiro

Em seu livro *Manual do roteiro*, Syd Field (2001) estabelece o paradigma²² da estrutura dramática de um roteiro cinematográfico. Para o autor, todos os bons roteiros são construídos sob uma estrutura de três atos, com começo, meio e fim, mesmo que essa ordem venha a sofrer variações. Um modelo visual para representar o paradigma, é apresentado na Fig. 1, pensando em termos de um filme de duração média de 120', onde, por convenção, cada página de um roteiro tem duração média de 1 minuto de projeção.

Figura 41 - O paradigma da estrutura dramática de um bom roteiro, segundo Syd Field.



Fonte: Field, 2001.

No Primeiro Ato, também chamado de *apresentação*, que transcorre, aproximadamente, durante os primeiros 30 minutos de filme, são estabelecidos a história, os personagens, a premissa dramática, a situação (as circunstâncias em torno da ação), e os relacionamentos do personagem com as demais pessoas que habitam em seu mundo.

²² Modelo, exemplo ou esquema conceitual.

A função do primeiro ato é mostrar ao leitor/expectador quem é o personagem principal, apresentar seu mundo e sua realidade, e estabelecer a premissa dramática, isto é, sobre o que a história trata, seu assunto.

Apresentado o personagem, estabelecido seu contexto e sua realidade, o Segundo Ato é a unidade de ação dramática chamada de *confrontação*. Nesse bloco, “o personagem principal enfrenta obstáculo após obstáculo, que o impedem de alcançar sua necessidade dramática. (...) Necessidade dramática é definida como o que o seu personagem principal quer vencer, ganhar, ter ou alcançar durante o roteiro” (p.5).

O evento divisor, que funciona como marco do fim do Ato I e início do Ato II é o primeiro *ponto de virada* (*plot point I*). Field (ibidem) descreve um ponto de virada como “(...) qualquer incidente, episódio ou evento que ‘engancha’ na ação e a reverte noutra direção.” (p.6). Num roteiro de 120 páginas, o primeiro ponto de virada costuma ocorrer a partir das páginas 25/27 e se apresenta até a página 30, quando começa o segundo ato. Por volta da página 85/90, temos o segundo ponto de virada, novamente um evento que muda o curso da ação. Para o autor, o objetivo do ponto de virada é mover a história adiante, a caminho da resolução.

O Ato III, ou a *resolução*, vai do final do segundo ponto de virada (página 90) até o fim do filme. Seu objetivo é *resolver* a história, o que não significa necessariamente um fim. Esse bloco de ação dramática apresenta a solução do conflito. O personagem alcança sua necessidade dramática ou não? É transformado pela aventura? Sua nova vida/rotina é igual ou diferente em relação ao início do filme? O terceiro ato tem como objetivo responder a essas perguntas.

Mas o filme Turma da Mônica: Laços, corresponde a esse paradigma? Analisemos a estrutura narrativa do filme. Primeiramente, devemos levar em conta que a projeção tem uma duração de 90 minutos (sem contar os créditos finais), portanto, seu roteiro provavelmente corresponde a 90 páginas. Nos primeiros minutos de filme, podemos ver Cebolinha e Cascão imersos em sua rotina: fazer planos infalíveis com o objetivo de capturar o coelhinho de pelúcia da Mônica. Somos apresentados também à família do Cebolinha: mãe, pai e irmãzinha, além de seu cachorro Floquinho. Tudo isso antes mesmo dos créditos iniciais. Depois, vemos Mônica e Magali passeando pelo bairro, tomando um sorvete (e nesse ponto já somos apresentados ao apetite voraz de Magali). O “plano infalível” de Cebolinha tem início, mas ao final fracassa, com os dois meninos apanhando muito no final, não sem antes terem causado algumas confusões para diversos outros personagens pelo bairro. Ao limpar os ferimentos do filho, D. Cebola sugere que o menino

repense seus objetivos com relação a “derrotar a Mônica”. Mais tarde, naquela noite, vemos o menino novamente elaborando seus planos infalíveis antes de cair no sono, em cima de seus desenhos. Até aqui passaram-se 11 minutos completos. Fomos apresentados aos personagens, conhecemos sua rotina, seu contexto (familiar, onde moram) e algumas de suas características mais marcantes. Essa parte do filme é condizente com o Ato I, no qual foi feito a apresentação da história e dos personagens.

Aos 12’ de filme, o expectador assiste ao rapto de Floquinho, que é levado por um homem com um saco. Mas seu dono não sabe disso. É só na manhã seguinte que Cebolinha se dá conta do sumiço do cãozinho. Ele não sabe como ou por quê isso aconteceu. Tudo o que sabe é que, pela manhã, seu cachorrinho não já não está na casinha na frente do quintal onde costumava ficar. Ele pergunta aos pais se viram o cachorro e, ao obter uma resposta negativa e encontrar o portão aberto, dá-se conta de que seu animalzinho desapareceu. Esse é o ponto de virada da história. O evento que a reverte em outra direção. Na história dos irmãos Cafaggi, Cebolinha só descobre sobre o sumiço do bichinho na página 19. Até então, a vida das crianças era razoavelmente sossegada e previsível. Moravam em um bairro tranquilo e seguro, com suas famílias e, se não fosse pelas tentativas de Cebolinha em se tornar “dono da rua”, que enche o cotidiano de “ação”, poderia ser comparado ao dia a dia de qualquer criança comum, que morasse em um bairro de classe média de uma cidade do interior. Mas é o sumiço de Floquinho que vai alterar o curso da história. Esse evento é o “chamado para a aventura”, que estabelece a necessidade do personagem principal: reencontrar seu animalzinho.

Defenderemos aqui que, apesar de o título apresentar a turma da *Mônica*, no filme de Daniel Rezende, o personagem *principal* é o Cebolinha. Isso porque o personagem aparece mais tempo no filme do que qualquer outro. Na graphic novel dos irmãos Cafaggi, os autores tiveram o cuidado de buscar um equilíbrio na história. A hq é composta de 68 páginas, que por sua vez foram preenchidas com 556 quadros. Uma média de aproximadamente 8 quadrinhos por páginas. Obviamente esse padrão não se reflete em todas as páginas, constituindo uma *média*, visto que ao longo da graphic novel temos *splash pages*²³ e formatações bastante variadas, com até 12 quadros por página. Entretanto, dos 556 quadros que constituem a graphic novel, Cebolinha está presente em 288 deles – mais da metade -, com significativamente mais aparições que Mônica (209

²³ *Splash Pages* são páginas compostas por uma única ilustração ou quadro.

quadros), Magali (184 quadros) e Cascão (219 quadros)²⁴. A história se desenrola a partir da necessidade/objetivo de Cebolinha de recuperar seu cachorro. Portanto, em Laços ele é o personagem principal. Field defende que mesmo quando uma história é sobre vários personagens, sempre há um personagem *principal*. No caso em questão, apesar do título das obras, a Mônica não é a personagem principal. Esse papel é do Cebolinha.

Com o rapto de Floquinho e a constatação do sumiço por Cebolinha, temos o primeiro Ponto de Virada da história e o início do Segundo Ato, ou confrontação. Será durante o Ato II que as crianças enfrentarão os obstáculos que os separam de seu objetivo. Para os roteiristas, Field (ibidem) aconselha: “Se você conhece a necessidade do seu personagem, pode criar obstáculos que preencham essa necessidade. Como ele vence esses obstáculos é a sua história. Conflito, luta, vencer obstáculos são os ingredientes primários de todo drama” (p. 16).

O autor defende que cada ato é uma unidade ou bloco de ação dramática, com seu próprio início, meio e fim. No começo de Ato II de Laços, vemos as crianças se reunirem para começar sua busca. Eles espalham cartazes, conversam com estranhos, colhem informações. Descobrem uma pista que os levam até o Parque das Andorinhas. Decidem partir em uma aventura para encontrá-lo. No Parque, a sequência de eventos hora diverge entre as duas obras, hora converge. As crianças encontram um homem morando no Parque, conversam com ele e se despedem, continuam andando e são cercados pelos meninos que levaram uma surra da Mônica anteriormente. Na fuga, durante a confusão, acabam caindo de um precipício. Agora eles saíram das trilhas do parque. Estão perdidos. A seguir, os acontecimentos podem variar. No filme, as crianças acabam entrando em um cemitério. Cebolinha encontra o Louco na Floresta durante a noite. Na hq, eles são carcados por uma matilha de lobos. Em ambas, enfrentam falta de comida. Todos os percalços que as crianças enfrentaram até encontrarem o Floquinho constituem o Segundo Ato.

O segundo ponto de virada (plot point II) ocorre quando as crianças encontram o Floquinho, porém descobrem que ele está preso, sob controle de um homem que também raptou e mantém outros cachorros também presos. Agora, o desafio será outro: não mais *encontrar* o cãozinho, mas descobrir um jeito de libertá-lo. O segundo ponto de virada ocorre a 1 hora e cinco minutos de projeção, e na graphic novel, na página 58.

²⁴ Consideramos que um personagem aparece em algum quadrinho quando é possível visualizar ao menos uma parte de seu corpo. Portanto, foram desconsiderados os quadros nos quais os personagens falam mas não estão visíveis.

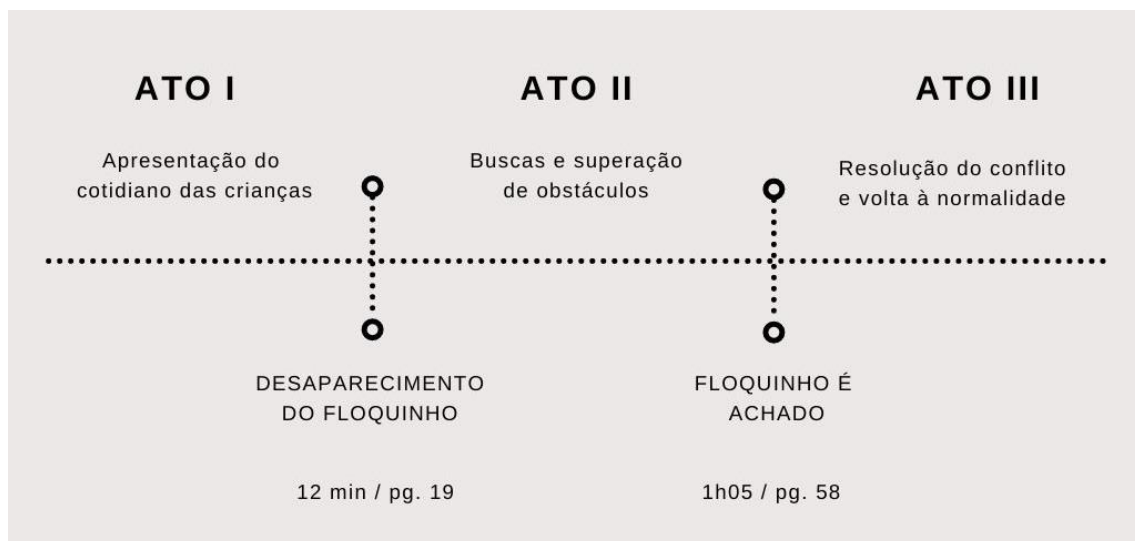
O Terceiro Ato, *resolução*, envolve o plano infalível que as crianças usam para libertar Floquinho e os demais cachorros, a “punição” do raptor (no filme ele é preso. Na hq, acaba cercado por cães raivosos), e o retorno à normalidade. A sequência final do filme, mostra um belo dia de sol no Bairro do Limoeiro, onde as crianças, suas famílias e demais amigos fazem piquenique juntos, no quintal da casa do Cebolinha. Dona Cebola lê uma matéria no jornal que atesta o fim do “Cabelol”, produto que levou ao sumiço dos cachorros. Há uma pequena amostra de uma fase de amadurecimento dos personagens. Cascão conversa com Maria Cascuda. Cebolinha observa a troca de elogios entre Titi e Aninha. Observa também um tímido Quinzinho, que tenta ganhar o coração de Magali com muitos quitutes. Mas seus olhos param em Mônica. Há uma breve e encabulada troca de olhares entre eles, que tanto brigaram ao longo do filme. A sequência termina com Cebolinha, em seu quarto, novamente elaborando mais um de seus planos infalíveis. Essas últimas cenas mostram que algumas coisas mudaram dentro dos personagens. Após a aventura, eles aprenderam a trabalhar em equipe, amadureceram, mudaram... mas nem tanto. Algumas de suas características mais intrínsecas ainda estão lá. No fundo, eles ainda são a Turma da Mônica, como os conhecemos.

Na graphic novel, o plano infalível se desenrola de forma diferente, termina com as crianças e os cachorros sendo resgatados, e o vilão, só se pode deduzir que ele foi bastante mordido. A antepenúltima página mostra Magali calmamente comendo churros, quando passam por ela Cebolinha e Cascão correndo, fugindo de uma Mônica raivosa que os persegue. A diferença agora é que todos os cachorros que foram libertados também os seguem. Tudo está de volta ao normal, e se alguma coisa mudou, foi para melhor: a vida das crianças segue tão pacífica – ou agitada – quanto antes, mas alguns animais agora gozam de liberdade e não mais vivem sob maus tratos. Há um breve flashback na forma de epílogo, na hq. Mostra o dia em que toda a turma se conheceu, na creche há alguns anos (ainda que não seja possível saber com exatidão quantos, o leitor deve estimar o tempo com base no desenvolvimento físico das crianças). No último quadrinho, vemos Cascão perguntar: “Alguém viu meu pião por aí?”. Pião esse que ficaria perdido no pelo do Floquinho por alguns anos, o qual o menino só iria reencontrar como uma pista de sua passagem pelo Parque das Andorinhas, anos depois. De alguma forma, toda a trama teve início naquele dia.

Apesar de ao longo do filme a história possuir acontecimentos divergentes em relação à graphic novel, o enredo, como já vimos, é o mesmo. As duas obras apresentam o cotidiano das crianças, estabelecem como necessidade dramática a busca por Floquinho,

que é o primeiro ponto de virada. Elas partem para a aventura numa tentativa de encontrá-lo, o que as leva ao Parque das Andorinhas. No parque, sofrem diversos contratemplos e enfrentam diferentes obstáculos, até finalmente encontrarem o Floquinho, evento que é o segundo ponto de virada, marcando o fim do segundo ato. Durante o terceiro ato, a Turma elabora um plano infalível para resgatar o cachorro, entram em conflito com seu raptor, trabalham em equipe e atingem sua necessidade dramática: não só o Floquinho é resgatado, como também todos os demais cachorros. Seu sequestrador é punido (sendo mordido ou preso) e as crianças retornam à normalidade, mas sua realidade foi, sutilmente, alterada pela aventura. Apesar de permanecerem as características mais marcantes, eles foram moldados pelos eventos que viveram. Se fossemos ilustrar o paradigma proposto por Field (ibidem) aplicado ao filme *Laços*, ele se pareceria com a fig. 2.

Figura 42 - O paradigma de três atos em *Turma da Mônica: Laços*.



Fonte: Elaborado pela autora

Interessante também notar a forma que os finais e inícios das obras se relacionam. O roteirista Syd Field (ibidem) sugere que, de alguma forma, o final da história se relacione com seu início. Em *Turma da Mônica: Laços*, isso acontece nas duas obras. A graphic novel abre com um plano infalível que deu errado: Cascão e Cebolinha fogem apressados, vestidos de Peter Pan e Capitão Gancho, fugindo de uma Mônica furiosa. Terminam a história fugindo da Mônica, também em um plano infalível que deu errado, mas com outras fantasias. (Se considerarmos os flashbacks como o início e fim da história, e não como prólogo e epílogo, também temos cenas da primeira infância dos

personagens). No longa metragem, a história começa e termina com o Cebolinha fazendo mais um de seus planos infalíveis. Apesar de toda a aventura, a história termina onde ela começou.

Podemos concluir, portanto, que ambas as obras se encaixam na estrutura proposta por Syd Field, dentro do paradigma de três atos. A duração de cada um não foi a mesma proposta pelo autor, mas isso se deve, em parte, ao fato de que o filme foi pensado para ter uma hora e meia de duração (90 minutos), ao invés dos 120 minutos padrão. O primeiro ato ficou proporcionalmente menor do que o sugerido pelo autor, mas cumpre a premissa de apresentar ao público a realidade na qual os personagens estão inseridos, e estabelecer uma necessidade dramática. O segundo ato, por definição, é o mais longo e cumpriu o papel de criar obstáculos à necessidade dramática do personagem. Desafios foram impostos para impedir que as crianças alcançassem seu objetivo. E no terceiro ato elas recuperam o cachorrinho, libertando os demais, e voltando ao seu cotidiano. Entre esses atos há dois pontos de virada, que são o desaparecimento e o encontro com Floquinho. Portanto, toda a estrutura converge dentro do paradigma.

Se fossemos ordenar a sequência de acontecimentos que se dão na graphic novel, a fim de estabelecermos uma linha temporal, de acordo com a sequência das páginas, ela transcorreria da seguinte forma:

1. Cebolinha e Floquinho se conhecem pela primeira vez. A amizade dos dois começa em uma noite escura, quando Seu Cebola traz o animalzinho em uma caixa. (p. 7 – 9)
2. Cebolinha e Cascão fogem de uma Mônica enfurecida. Se trata de um plano infalível que deu errado e, após uma longa perseguição pelo bairro, eles são pegos e acabam apanhando. (p. 10 – 17)
3. Ao voltar para casa, Cebolinha descobre que o Floquinho sumiu. Seus pais e vizinhos estão empenhados na busca infrutífera. (p. 18 – 21)
4. Desanimado em seu quarto, ele recebe a visita de seus três amigos, que o sugerem que elabore um plano infalível para a busca. Ele faz cartazes. (p. 22 – 24)
5. As crianças sabem pelo bairro espalhando cartazes, conversando com estranhos e buscando informações. Após um conflito com um grupo de meninos, descobrem uma pista que os leva até o Parque das Andorinhas. (p.25 – 27)
6. Eles se reúnem e combinam os preparativos para a missão. Eles partem até o Parque. (p. 28 – 29)

7. Lá encontram um cachorro usando chapéu vermelho, que logo descobrem pertencer a um homem que mora no Parque. O homem lhes avisa sobre os perigos no Parque. (p. 30 – 35)
8. Anoitece. Eles continuam sua busca até que são encurralados pelo mesmo grupo de meninos com os quais tiveram desentendimentos mais cedo, no mesmo dia. (p. 36 – 37)
9. Uma perseguição tem início. Durante a fuga, os quatro acabam caindo penhasco a baixo, e agora estão perdidos, pois saíram das trilhas do Parque. (p.38 – 41)
10. Eles andam por algum tempo e decidem acampar mais adiante. Estendem uma pequena toalha com os poucos alimentos que sobraram. Fazem uma fogueira e contam histórias. (p. 42 – 46)
11. Mônica conta uma história sobre a infância de seu pai, sobre quando ele fez seu próprio cineminha para as crianças do bairro. (Flashback) (p. 47 – 48)
12. Eles avistam lobos, que os cercam, mas são espantados pelo som assustadoramente alto vindo da barriga de Magali. (p. 49 – 50)
13. Cascão é escalado para ficar de vigia. Ele tenta se distrair e passar o tempo brincando com a própria sombra, mas acaba adormecendo também. (p. 51)
14. As crianças acordam. Cascão encontra no meio do mato, um pião que ele havia perdido há muito tempo dentro da pelagem do Floquinho. É a primeira pista de que estão na direção certa. (p. 52 – 53)
15. Os meninos que os confrontaram decidem se organizar para resgatar o quarteto, mas antes que o resgate tenha início, a Turma acha o caminho de volta. Os meninos então emprestam suas bicicletas para que eles prossigam a busca por Floquinho. (p. 54 – 57)
16. Munidos de bicicletas, eles chegam até um ferro-velho, onde encontram Floquinho e outros cães. Mas eles foram capturados e estão sofrendo maus tratos. (p. 58 – 60)
17. Cebolinha elabora um plano para resgatá-los. (p. 61)
18. O plano envolve invadir a casa do homem que aprisiona os cachorros, usando fantasias e amarrar uma linha em seu macacão. O plano tem êxito e o “sequestrador” é punido com mordidas. (p. 62 – 69)
19. Cebolinha telefona para sua mãe, avisando que todos estão bem e pede ajuda para voltarem para casa. (p. 70)

20. Volta à normalidade. Em uma manhã de sol, os meninos fogem, apressados, de uma Mônica furiosa: mais um plano infalível que deu errado. (p. 71)
21. Epílogo: Flashback do dia em que a Turma se conheceu na creche. Cascão perde seu pião nos pelos de Floquinho. (p. 72 – 74)

A sequência de acontecimentos apresentada no filme hora diverge, hora converge com a sequência da graphic novel. Se a classificarmos conforme a duração da projeção, transcorreria da seguinte forma:

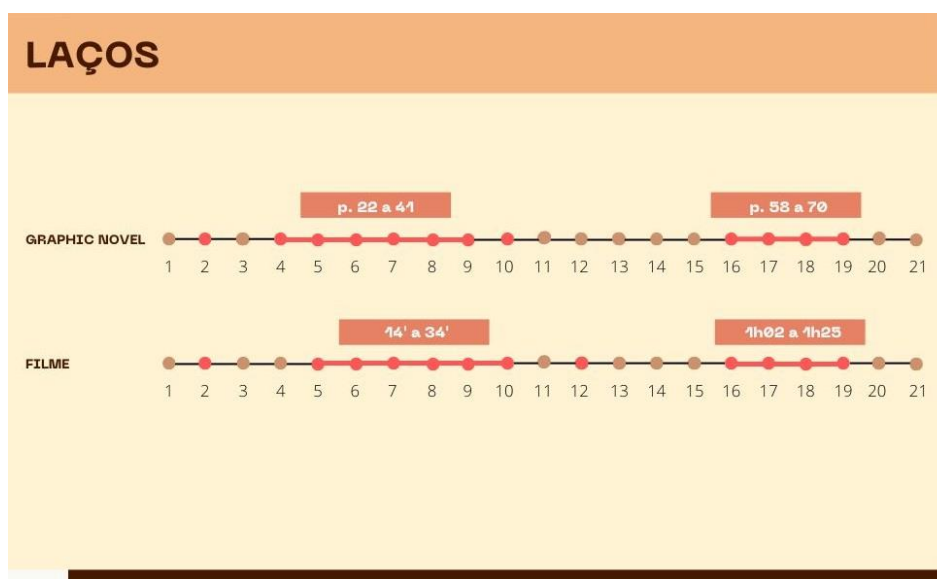
1. ²⁵ Cebolinha elabora um plano infalível, no qual inclui a participação de Cascão e Floquinho. (2 min a 7 min)
2. Cebolinha e Cascão fogem de uma Mônica enfurecida. Se trata de um plano infalível que deu errado e, após uma longa perseguição pelo bairro, eles são pegos e acabam apanhando. (7 min a 9 min)
3. Cascão diz a Cebolinha que não quer mais participar de seus planos infalíveis. A mãe de Cebolinha também o aconselha a desistir da prática. (9 min a 11 min)
4. À noite, alguém entra na casa de Cebolinha e leva Floquinho. Mas o menino só se dá conta do desaparecimento na manhã seguinte. (11 min a 13 min)
5. Desanimado em seu quarto, ele recebe a visita de seus três amigos, que o sugerem que elabore um plano infalível para a busca. Ele faz cartazes. (14 min a 15 min)
6. As crianças sabem pelo bairro espalhando cartazes, conversando com estranhos e buscando informações. Após um conflito com um grupo de meninos, descobrem uma pista que os leva até o Parque das Andorinhas. (15 min a 19 min)
7. Eles se reúnem e combinam os preparativos para a missão. Eles partem até o Parque. (20 min a 24 min)
8. Lá encontram um cachorro usando chapéu vermelho, que logo descobrem pertencer a um homem que mora no Parque. O homem lhes avisa sobre os perigos no Parque. Eles partem. (24 min a 27 min)
9. Ainda à tarde, o quarteto continua sua busca até que são encurralados pelo mesmo grupo de meninos com os quais tiveram desentendimentos mais cedo, no mesmo dia. (28 min a 31 min)

²⁵ Optamos aqui por iniciar o encadeamento de acontecimentos com o número 1 pois, ao contrário da graphic novel que abre em um flashback, no filme a história já começa no tempo presente.

10. Uma perseguição tem início. Durante a fuga, os quatro acabam caindo penhasco a baixo, e agora estão perdidos, pois saíram das trilhas do Parque. (31 min a 34 min)
11. Anotece. Eles chegam a um cemitério dentro do Parque. Se assustam com a caveira e com a Mônica fantasiada de Fantasma. Decidem sair dali. (34 min a 38 min)
12. Mais adiante, decidem acampar. Estendem toalhas ao redor de um lampião e conversam. Cebolinha fica de vigia enquanto os outros dormem. (38 min a 42 min)
13. Ao se embrenhar pelas árvores, Cebolinha conhece um homem Louco, com quem troca um diálogo. O menino volta à companhia de seus amigos, mas acaba caindo no sono. (42 min a 47 min)
14. Seus pais, preocupados, partiram em busca das crianças, ao se darem conta do sumiço. Ao amanhecer, os meninos que perseguiram a Turma vão até a casa da mãe de Cebolinha para contar sobre o acidente. (47 min a 49 min)
15. As crianças acordam e se dão conta de que não sobrou nada para comerem. Eles prosseguem mata a dentro. Encontram vários obstáculos pelo caminho, como um riacho e a bifurcação da trilha. (50 min a 1h02)
16. Eles chegam finalmente até uma casa cercada por ferro velho. Descobrem que Floquinho está lá dentro, junto com outros animais. (1h02 a 1h07)
17. Cebolinha elabora um plano para resgatá-los. (1h07 a 1h08)
18. O plano envolve invadir a casa do homem que aprisiona os cachorros, e trancá-lo dentro de casa. O plano tem êxito e o “sequestrador” é punido com mordidas. (1h08 a 1h23)
19. Cebolinha telefona para sua mãe, avisando que todos estão bem e pede ajuda para voltarem para casa. O “sequestrador” é preso. (1h24 a 1h25)
20. Volta à normalidade. Em uma manhã de sol, as crianças e os adultos fazem um piquenique. Cebolinha e Mônica trocam olhares encabulados. Mas ao serem notados, ele se retira. (1h26 a 1h29)
21. Em seu quarto, ele elabora mais um plano infalível. (1h29 a 1h30)

Organizando as sequências de acontecimentos em um modelo de representação visual, chegamos ao seguinte gráfico:

Figura 43 - Linha temporal de Laços, Graphic Novel e Longa-metragem.



Fonte: Elaborado pela autora.

Os pontos em vermelho representam as sequências de acontecimentos que são *análogas* em ambas as obras, mesmo que tenham sido representadas de maneira diferente. Por exemplo, o item 18 apresenta o desenrolar do plano infalível de Cebolinha para salvar seu cachorro. Mesmo que o plano tenha se desenrolado de forma diferente nas obras, em ambas o que está sendo representado é *o plano posto em ação, no qual as crianças têm êxito e o vilão é punido*. No item 16, da GN, as crianças chegam ao ferro-velho com a ajuda de bicicletas. No filme, eles chegam à pé. Porém, a ação que está sendo contada é a mesma: *a chegada das crianças até o ferro-velho*.

Podemos observar que, do ponto de vista do encadeamento dos acontecimentos, ambas as obras convergem em mais de 50%. Na Graphic Novel, os itens 2, 4-10 e 16-19 representam 46 páginas e 67% da obra (se formos considerar somente a *história*, e não todo o livro). Já no longa-metragem, os itens 2, 5-10, 12 e 16-19 representam 50 minutos de um total de 88 (considerando somente a narrativa, desconsiderando créditos iniciais e finais), compreendendo 56% do tempo de projeção.

Obviamente, acréscimos e alterações foram feitos para o filme, como por exemplo, a cena do cemitério. O longa também dá mais ênfase aos pais das crianças, quando descobrem a ausência dos filhos, e que estes estão perdidos – passagem quase inexistente na hq. Ao mesmo tempo que substituiu certos acontecimentos por outros: na GN, um dos obstáculos é observado quando a turma é encurralada por lobos. Essa passagem inexistente

no filme. Por outro lado, atravessar um riacho e ter de decidir qual caminho tomar mediante a uma bifurcação na trilha, são acontecimentos somente presentes no filme.

3.4. Enquadramento

Já vimos anteriormente que alguns dos códigos utilizados nas histórias em quadrinhos e no cinema possuem, muitas vezes, funções análogas, cujo objetivo é auxiliar no processo de contar uma história. Não sendo possível, literalmente, transportar os quadrinhos para a tela, uma solução possível seria elaborar os planos do filme de forma que o enquadramento e o conteúdo visual (aquilo que está inserido na cena) fosse correspondente ao quadro da hq que retrata a mesma passagem da história. Entretanto, ser fiel à *graphic novel*, plano a plano, não parece ter sido o objetivo de Daniel Rezende.

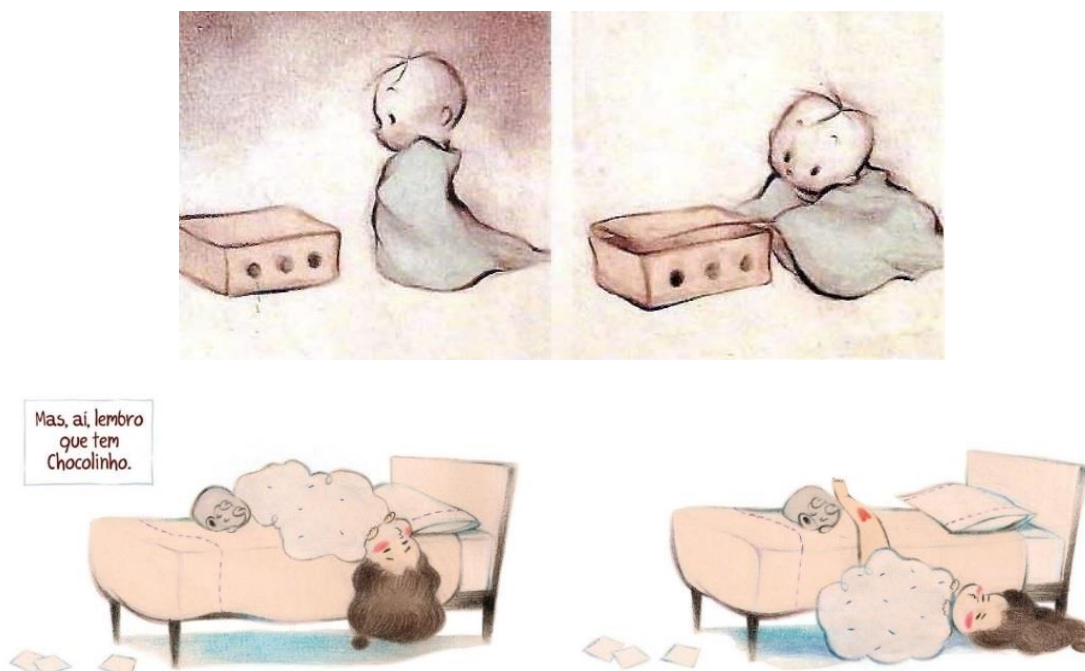
A *graphic novel* de Vitor e Lu Cafaggi é composta por 556 quadros, que são distribuídos de maneiras variadas ao longo das páginas, garantindo uma mudança no ritmo de leitura conforme o desenrolar da história. Há páginas compostas por uma única imagem, as *splash pages*, e há páginas compostas por até 17 quadros. O longa-metragem, por sua vez, é composto por 1396 planos (desconsiderando os créditos), o que corresponderia a uma proporção de aproximadamente 2,5 planos por quadrinho. Portanto, uma correspondência de 100% dos enquadramentos seria inviável. Mas essa não parece ter sido uma preocupação para os realizadores, visto que ao longo do filme, um número muito baixo de planos possui enquadramento similar ao da HQ. Isso ocorre por duas razões: A primeira, diz respeito a sequência de acontecimentos, que por vezes diverge bastante em ambas as obras. A segunda é justamente a relação numérica desproporcional, entre quadros da hq e planos do filme.

O filme de Daniel Rezende possui 88 minutos de projeção. Em média, isso corresponderia a 15,8 planos por minuto – ou um plano a cada 4 segundos - , o que significa que o diretor prezou por uma montagem rápida para dar ritmo à história, ainda que haja uma variação na duração dos planos, que vão de uma mera fração de segundos a 1'05''.

Nas hqs, a velocidade dos eventos retratados (ou a passagem do tempo) é obtida através do efeito de *conclusão*, conforme já vimos. É esse efeito que permite ao leitor estabelecer conexão entre duas imagens e as perceber como uma sequência. Para que os eventos sejam percebidos como mais lentos, as progressões entre um quadro e o próximo

devem ser feitas de maneira que exijam pouca conclusão do leitor, isto é, de maneira que haja pouca variação entre um quadro e o seguinte. Em Laços, podemos perceber momentos onde os eventos transcorrem de maneira lenta, tanto nas partes desenhadas por Lu, quanto por Vitor. Mas também podemos perceber que esse mesmo efeito se manifesta em outras obras dos mesmos autores.

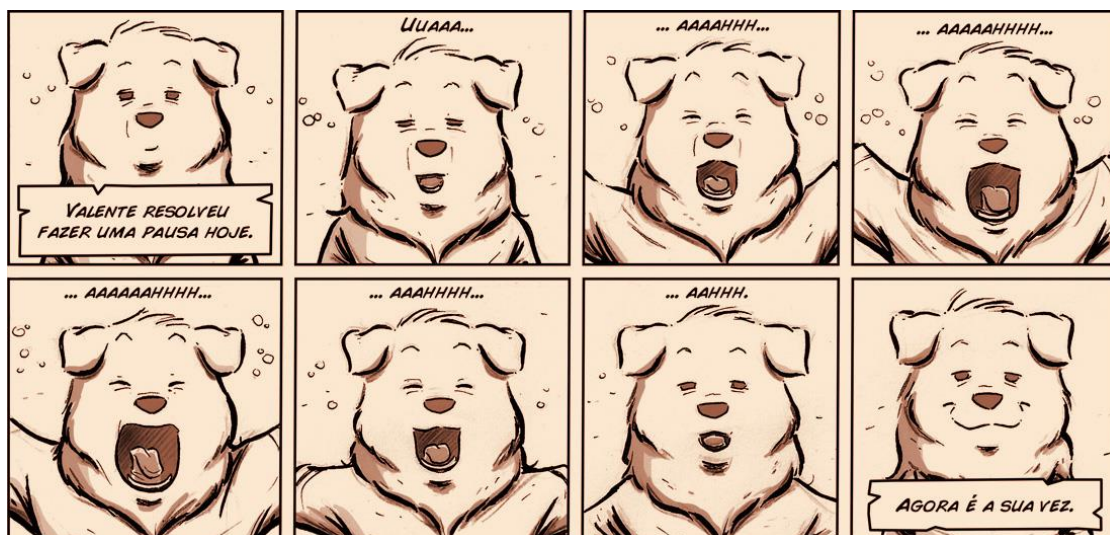
Figuras 44 e 45 - Passagem lenta do tempo, na obra de Lu Cafaggi: pouca conclusão é exigida do leitor para entender o que se passou entre um quadro e o seguinte.



Fontes: Laços (2012) e Quando tudo começou (2015)

Figuras 46 e 47 - Passagem lenta do tempo, na obra de Vitor Cafaggi: pouca conclusão é exigida do leitor para entender o que se passou entre um quadro e o seguinte.





Fontes: Laços (2012); Valente para sempre (2013)

No cinema, o mesmo efeito pode ser conquistado de várias formas: seja através de uma montagem lenta, com pouca troca de planos, ou através da *câmera lenta* (também chamado de *slow motion*), efeito que ocorre quando a duração do movimento é vista com uma duração maior que o normal, através da captação de mais frames por segundo do que o usual. Em *Laços*, esse efeito é visto no começo do filme, quando Mônica arremessa seu coelhinho para acertar Cebolinha e Cascão, mas esses conseguem desviar, e a pelúcia acaba acertando Titi.

Mas durante a maior parte do filme, buscou-se uma montagem bastante ágil, onde cada plano possui duração de somente alguns segundos, mesmo nas cenas nas quais é tentado transmitir uma sensação de calma e tranquilidade para o expectador, onde se poderia esperar um ritmo mais lento, os planos não duram mais do que poucos segundos. É, por exemplo, o caso da cena na qual as crianças adormecem na floresta, até o momento em que acordam. Enquanto isso, seus pais, preocupados, buscam pelos filhos madrugada a fora – cena que se situa entre os 47'04'' e 49'54'' de projeção. A cena, entretanto, foi construída para trazer um ar de calma (apesar do sentimento de inquietude por parte de alguns personagens), e a principal razão para isso é provavelmente o fundo musical de Tiago Iorc, com sua canção original, *Laços*. A montagem, entretanto, seguiu o ritmo do filme, sendo composta por 36 planos, num espaço de tempo de 2'50'', o que corresponde a um plano a cada 4,7 segundos. Podemos detalhar um trecho dessa passagem em uma decomposição plano a plano, conforme o quadro a seguir.

Quadro 1 – Trecho de Laços, numa decomposição plano a plano. Cena calma, montagem ágil.

PLANO				IMAGEM		SOM	
Nº	Timecode inicial	Timecode final	DURAÇÃO	DESCRIÇÃO	CÂMERA (transição/ movimentos/ enquadramento)	DIÁLOGOS (in/off)	RUÍDOS/ MÚSICA
718	47'04"	47'20"	16 seg.	- Cebolinha dorme ao ar livre em primeiro plano; ao fundo vemos os demais também dormindo. Surge um vaga-lume	- Corte seco - Zoom out - Close	-	- Ruídos da floresta - Canção "Laços"
719	47'20"	47'32"	12 seg.	- As quatro crianças dormem em meio à floresta - Um vagalume solitário sobrevoa o local	- Bokeh - Traveling - Plano aberto	-	- Canção Laços
720	47'32"	47'35"	3 seg.	- É noite no Bairro do Limoeiro.	- Corte seco - Câmera fixa - Plano geral	-	- Canção Laços
721	47'35"	47'38"	3 seg.	- Siluetas caminham pela rua com lanternas	- Corte seco - Câmera fixa - Plano médio	-	- Canção Laços
722	47'38"	47'41"	3 seg.	- Dois casais, pais das crianças, caminham pela rua com lanternas	- Corte seco - Câmera fixa - Plano médio	-	- Canção Laços
723	47'41"	47'44"	3 seg.	- Dona Luisa e Seu Sousa caminham com uma expressão preocupada em seus rostos	- Corte seco - Câmera fixa - Primeiro plano	-	- Canção Laços
724	47'44"	47'47"	3 seg.	- Duas siluetas andam por um parque, com uma lanterna. Está escuro.	- Corte seco - Câmera fixa - Plano médio	-	- Canção Laços
725	47'47"	47'58"	11 seg.	- Uma mão alcança uma vasilha com biscoitos. Magali, ainda dormindo, leva o alimento à boca.	- Corte seco - Traveling - Close	-	- Canção Laços
726	47'58"	48'05"	7 seg.	- Magali continua a comer	- Corte seco - Câmera fixa - Zoom out	-	- Canção Laços
727	48'05"	48'07"	2 seg.	- D. Luisa e Seu Souza, em uma praça, conversam com um casal sentado em um banco	- Corte seco - Câmera fixa - Plano americano	-	- Canção Laços
728	48'07"	48'08"	1 seg.	- O casal balança as cabeça, em sinal negativo	- Corte seco - Câmera fixa - Primeiro plano	-	- Canção Laços
729	48'08"	48'09"	1 seg.	- D. Cebola e Seu Cebola conversam com um homem que está sentado no banco de uma praça.	- Corte seco - Câmera fixa - Plano médio	-	- Canção Laços

Fonte: Elaborado pela autora.

A exceção a regra, o plano mais longo do filme, com duração de 1'16'' (desconsiderando-se os créditos de abertura), é justamente o primeiro. Nele, Cebolinha apresenta seu plano infalível, e um *traveling* da câmera permite que o espectador acompanhe passo a passo de cada etapa do plano, enquanto Cebolinha narra suas ideias. Entretanto, não é possível afirmar que esse plano e o quadrinho sejam análogos na história, visto que são mostrados em contextos diferentes. No filme, essa cena de abertura é muito mais detalhada, e narra um plano que ainda está por ser posto em prática. Já na hq, se trata de um fato que nunca será concretizado. Interessante notar o enquadramento adotado em ambos. Para a cena inicial, a câmera focaliza cada etapa do plano infalível, e então, com um *zoom out*, apresenta o contexto: os meninos estão em um quarto, e os desenhos sob uma mesa bagunçada. Na *graphic novel*, esse quadro é muito menos expressivo. Ele é o único dedicado a explicar as ideias de Cebolinha.

Figuras 48 e 49 – Os planos infalíveis de Cebolinha.



Fontes: Captura de tela; Laços (2012)

A primeira cena cuja correspondência pode ser entendida como direta é a cena de fuga de Cebolinha e Cascão, na qual Mônica os persegue. Entretanto, novamente, buscar similaridades em questão de enquadramento, não foi o objetivo. Os meninos correm em um plano muito mais aberto do que na hq. Esta, por sua vez, ganhou em expressividade, visto que dá um foco muito maior nas expressões faciais dos meninos. Entretanto, em alguns dos planos do filme, é impossível ver o rosto dos atores, ainda que o cenário onde a ação ocorre seja muito mais valorizado. É através da cena de fuga que o espectador conhece um pouco do visual do Bairro do Limoeiro. Importante ressaltar que, entre os vários planos dessa sequência, há aqueles nos quais Cebolinha e Cascão são enquadrados junto com a Mônica, o que dá ao espectador a ideia de uma distância curta entre os

personagens. Nos planos em que aparecem somente Cascão e Cebolinha, ou somente Mônica, a noção de distância espacial é somente pressuposta. Na hq, somente um único quadro provê o leitor com a noção de distância entre os personagens. Aquele no qual os meninos são vistos por baixo dos ombros de Mônica.

Figuras 50 e 51 – Fuga seguida de perseguição: Um enquadramento mais aberto permite uma exploração maior do cenário, mas acarreta perda de expressividade facial dos atores.



Fontes: Captura de tela; Laços (2012)

Figuras 52 e 53 – Mônica, furiosa, gira seu coelhinho no ar.



Fontes: Captura de tela; Laços (2012)

Na primeira parte do filme, os enquadramentos mais similares à hq são aqueles dedicados à Magali fazendo um lanche, Titi e Aninha paquerando no parque e Cascão e Cebolinha prestes a receber uma coelhada. Entretanto, só os dois últimos parecem ter sido inseridos no contexto original. O enquadramento de Magali tomando um sorvete é, na realidade, fruto de um plano aberto, no qual as duas meninas passeiam pela praça. Nele, Magali não é o foco da cena (ao contrário do quadro correspondente da hq), ela está inserida num plano amplo, no qual o espectador tem uma visão de uma fração do Bairro do Limoeiro. Mesmo se o enquadramento não foi pensado com o objetivo de buscar verossimilhança com a graphic novel, é interessante notar a semelhança lado a lado, de ambas as Magalis: corpo esguio, cabelo (perto) da altura dos ombros, vestido e calçados amarelos, andar e expressões faciais leves.

Figuras 54 e 55 – Magalis, lado a lado: ainda que o enquadramento seja diferente nas obras, foi possível reproduzir uma semelhança da atriz (em figurino e gesticulação) com uma personagem cartunizada.



Fontes: Captura de tela; Laços (2012)

Em toda a abertura do filme, o único plano o qual podemos afirmar que foi propositalmente pensado para ser similar à hq é a sequência na qual aparecem Titi e Aninha. Podemos notar que não só o conteúdo do que está inserido na cena (os dois personagens próximos, encostados em uma árvore, com as mesmas roupas, um coelho de pelúcia, o fundo de um parque), como o enquadramento também foi o mesmo adotado (ou quase). No primeiro plano, um plano médio, reflete mais a intimidade do casalzinho.

No segundo, um plano americano, temos uma visão maior do corpo dos personagens. Isso porque o foco já não são os flertes, mas o trajeto do coelhinho.

Figuras 56 e 57 – A paquera de Titi e Aninha: conteúdo e enquadramento fieis ao original.



Fontes: Captura de tela; Laços (2012)

A última correspondência é a cena na qual Cascão e Cebolinha, durante a fuga, ao cruzarem com a jovem Xabéu, param para admirar sua beleza, mas perdem distância da Mônica, que prepara seu ataque por trás. Nesse enquadramento, optou-se por um *close up* (ou primeito plano), para garantir expressividade no rosto dos meninos. Já Mônica, que aparece desfocada num primeiro momento, ganha foco conforme um *traveling* se aproxima dela, deixando os meninos fora de quadro.

Figuras 58 e 59 – Cascão e Cebolinha, gamados em Xabéu, esquecem por quê estão com pressa.



Fontes: Captura de tela; Laços (2012)

Nas sequências seguintes, não há correspondência entre enquadramento e planos, pois a história segue caminhos diferentes. No filme, depois de apanharem, Cascão diz a Cebolinha que não irá mais participar de seus planos infalíveis. A mãe de Cebolinha, ao limpar os ferimentos do filho, também o aconselha a repensar seus atos. À noite, Floquinho é raptado e, no dia seguinte, Cebolinha se dá conta do desaparecimento de seu cãozinho.

Na cena na qual D. Cebola conversa com o filho, é notável o uso de planos médios e *close ups* para proporcionar um clima de intimidade entre os dois. Não há nenhum plano geral ou aberto na sequência. Já para o rapto do Floquinho, foram usados planos mais abertos quando o intuito era mostrar o quintal da casa, e planos mais fechados quando o objetivo era mostrar a reação do cachorro no momento de seu rapto. Na cena seguinte, quando Cebolinha explora seu quintal e a rua na tentativa de descobrir o paradeiro do animalzinho, planos gerais são usados para explorar o cenário: uma casa com quintal grande e cercas baixas é onde o menino mora, assim como as demais casas do Limoeiro, um bairro onde as ruas são tranquilas, quase sem carros e as pessoas andam de bicicleta.

Numa tentativa de substituir o flashback presente na abertura da graphic novel, que mostra o dia no qual Cebolinha e Floquinho se conheceram, um único plano é responsável por essa função: um *traveling* onde a câmera percorre várias fotografias dispostas em uma prateleira mostram um Cebolinha bebê, e um Floquinho ainda filhote.

A próxima correspondência se dá na cena na qual Cebolinha, desolado em seu quarto, lamenta o sumiço de seu cãozinho. Novamente tem-se um *close-up*, na tentativa de gerar intimidade, e ao mesmo tempo, ressaltar as expressões faciais do ator, um enquadramento muito similar ao respectivo quadro.

Figuras 60 e 61 – Cebolinha, desolado em seu quarto.



Fontes: Captura de tela; Laços (2012)

Na sequência, seus amigos vêm visitá-lo, para animar o menino. Assim como na hq, há vários planos mais abertos, nos quais é possível ao expectador “explorar” o quarto, notando um cômodo amplo, com muitos brinquedos, vários móveis, enfeites nas paredes e... uma mesa, na qual o menino irá elaborar seu próximo plano infalível. A grande maioria desses planos foi filmado no altura dos olhos, com excessão naqueles em que a câmera foca em um Cebolinha abatido, sem responder nada a seus amigos, onde há uma ligeira *plongée* (menos acentuada que no respectivo quadrinho).

Figuras 62 e 63 – Planos mais abertos possibilitam que o expectador note a riqueza de detalhes do quarto.



Fontes: Captura de tela; Laços (2012)

A cena seguinte retrata as crianças pregando cartazes pelo bairro e buscando informações com pessoas que passam por ali. Apesar de ser uma cena cuja função é análoga nas duas obras (retratam, basicamente, a mesma ideia), é apresentada de forma muito mais rica no filme, onde é possível conhecer mais sobre o Bairro do Limoeiro: sabemos que ele é ricamente arborizado, com clima de cidade do interior (as pessoas sentam nas praças, as ruas são calmas, casas com janelas na calçada, quase não se vê carros passando, há vários pequenos comércios ambulantes ou locais: floristas, pipoqueiros, bancas de jornal, vendedores de balão).

Em seguida, a Turma se depara com os valentões locais, com os quais acabam discutindo, e Mônica os surra com seu coelhinho. Novamente, o filme explora mais os cenários do que a hq. Ainda que a cena seja composta majoritariamente por planos médios e primeiros planos, por ser uma cena ao ar livre, há grande profundidade de campo, e o expectador tem uma dimensão muito melhor do local onde a cena se passa, enquanto na hq, pouco foi dedicado a explorar o cenário nesse trecho, sendo que vários quadros possuem somente um fundo colorido como cenário. Quase nada da ambientação se deduz.

Quando as crianças vão conversar com D. Cebola, os quatro falam ao mesmo tempo, deixando-a atordoada. Planos conjuntos são usados para enquadrar o quarteto. Também foram adotados planos médios e primeiros planos para o diálogo entre Cebolinha e seu pai. Tal cena inexiste na graphic novel, na qual as crianças tomam providências por conta própria, na casa da árvore/clubinho. Essa é a página com maior número de quadros, que foram usados para mostrar as sugestões de cada um da Turma sobre quais itens levar para a aventura. No filme, essa discussão sobre o que fazer a seguir acontece no quarto de Cebolinha, e é seguida pelos preparativos. Não há muitos enquadramentos similares na cena na qual as crianças fazem as mochilas, com exceção, talvez a Cascão e seu guarda-chuvas – um plano médio, com a diferença que, na hq, ele aparece de costas e está no quarto, não no banheiro.

Figuras 64 e 65 – Cascão e seu inseparável guarda-chuvas.



Fontes: Captura de tela; Laços (2012)

A cena na qual as crianças partem para o Parque das Andorinhas possui bastante profundidade de campo em seus enquadramentos, visto que foram filmados ao ar livre, buscando explorar bastante o cenário de Poços de Caldas (MG), principalmente a Praça Pedro Sanches. Mas não há muita correspondência visual com a hq, visto que nela as crianças chegam ao parque a pé, e não em suas bicicletas.

Já no parque, quando as crianças encontram um cachorro usando chapéu vermelho, são usados planos gerais durante toda a parte correspondente à perseguição – assim como na hq. Entretanto, a direção para a qual os personagens correm, é divergente. Da esquerda para direita na hq, e da direita para esquerda no filme. Mas a maior similaridade é o plano no qual a Turma topa com o cachorro, no qual ele é o foco do

plano. Mais uma vez, é notável a tentativa de estabelecer verossimilhança com um personagem desenhado.

Figuras 66 e 67 – O cão, Maicão.



Fontes: Captura de tela; Laços (2012)

O plano no qual as crianças encontram um acampamento montado ao ar livre, possui bastante correspondência visual: um plano conjunto, com bastante profundidade de campo mostra, por trás, as cabeças dos quatro, observando de uma certa distância, um local bagunçado numa clareira, com móveis, varal, fogueira, e um cachorro ao centro. O diálogo que se segue entre o homem misterioso e a Turma é composto principalmente por planos médios e primeiros planos, seguido por planos mais abertos quando a finalidade é apresentar o acampamento.

A seguir, vemos a primeira discrepância temporal entre as obras: a sequência da perseguição seguida por uma queda, penhasco abaixo, ocorre à noite na hq e durante o dia (provavelmente à tarde) no filme. Nos momentos que antecedem a perseguição, vários planos gerais são utilizados para apresentar o cenário: o primeiro mostra as crianças em uma clareira, às margens da floresta. No segundo, um traveling mostra quão profundo e embrenhado é o penhasco o qual as crianças (posteriormente) irão cair. Entretanto, quando eles são encurralados pelos valentões, o enquadramento é totalmente divergente. Na hq, temos um plano geral, visto de cima, mostrando a Turma cercada por todos os lados. Já no filme, vemos um plano geral médio, filmado de baixo (*contra-plongée*), com os valentões um lance de escadas acima das crianças. Apesar de o conteúdo visual da sequência da fuga ser praticamente idêntico (apresentar as meninas que, com seus

bichinhos de pelúcia irão esbofetear a Turma, a fuga e a perseguição com as bicicletas), os enquadramentos são pouco correspondentes.

Enquanto Vitor e Lu Cafaggi optaram por não mostrar a queda das crianças, somente apontando os vestígios de objetos perdidos pelo caminho, no filme, podemos vê-los rolando pelo trajeto, até caírem em terra. Eles levantam, calçam os sapatos e partem. Na graphic novel, Cebolinha segue na frente, guiando-os com uma lanterna, visto que já está bem escuro, até que decidem montar acampamento. O longa-metragem apresenta uma cena adicional, na qual os pais de Cebolinha recebem uma ligação da mãe da Mônica e acabam descobrindo que os filhos mentiram a respeito de dormirem na casa um do outro. O diálogo transcorre maioritariamente entre vários planos médios, primeiros planos e planos conjuntos (que capta a reação do pai do Cebolinha, ao fundo). Corta de volta para a floresta.

O quarteto, munido de lanternas chega a um cemitério. Um close em uma caveira mostra o que os assustou. Um plano conjunto os mostra gritando. Eles se dispersam. O fantasma que assustará Cascão e Cebolinha é enquadrado no centro de um plano geral, onde é possível ver várias lápides ao fundo. Nos cortes seguintes, a câmera vai se aproximando, até que é revelado a brincadeira de Mônica e Magali, sob um lençol branco. Mais adiante eles decidem acampar. Uma série de planos médios e planos conjuntos retratam o diálogo que as crianças têm, sentados ao redor de suas lanternas.

Figuras 68 e 69 – A Turma da Mônica acampando: um plano conjunto pouco aberto proporciona a sensação de intimidade.





Fontes: Captura de tela; Laços (2012)

As cenas seguintes não possuem correspondência com a hq, visto que não estão presentes na mesma. Na casa de Cebolinha, um close no rosto de D. Cebola mostra sua preocupação. Corta para um plano conjunto onde é possível ver os pais das demais crianças, todos conversando na sala. De volta para a floresta, um sonolento Cebolinha segue o trajeto de um vaga-lume, onde planos gerais e americanos apresentam o trajeto do menino e a mata densa. Mas ao encontrar o Louco, planos mais fechados são utilizados. A cena é propositalmente mais escura, visto que diegeticamente, não há fonte de luz. Nenhuma fogueira ou lanterna proporciona iluminação, ainda que ambos – Cebolinha e Louco – aparentemente consigam ter uma visão muito boa para uma noite sem luz na floresta. Ao terminar esta cena, segue-se o trecho descrito no quadro 1.

Ao acordarem, as crianças se dão conta de que estão sem alimento, porque *alguém* havia comido tudo. Um recurso pouco utilizado ao longo do filme é a *contra plongée*, que nesse caso foi usado para ressaltar a vulnerabilidade da menina.

Figura 70 – Magali tem culpa no cartório, e uma contra plongée resalta sua posição de vulnerabilidade.



Fonte: Captura de tela

Uma curta cena mostra o “homem do saco” entrando em seu canil, cenário o qual a câmera apresenta com um traveling, até se deter em Floquinho.

De volta com o quarteto, planos gerais são usados tanto para ressaltar a beleza do lugar, como com propósito narrativo. Uma câmera subjetiva mostra que os meninos encontraram o que estavam procurando: um chalé no meio da floresta, soltando fumaça. Eles seguem floresta a dentro, e mais planos gerais são usados para mostrar as crianças andando e a paisagem. Há uma grande correspondência em um dos planos com um poster que foi usado no anúncio da graphic novel, apesar de os personagens caminharem para lados opostos. Deste ponto da história em diante, há pouca correspondência visual entre as duas obras, até o final.

Figuras 71 e 72 – A Turma da Mônica em sua aventura no Parque das Andorinhas.



Fontes: Laços (2012); Captura de tela.

Um grande plano geral (o maior de todo o filme) é usado a seguir quando as crianças atravessam a ponte, e só então o expectador tem a real dimensão de quão grande é o Parque que a Turma deve atravessar para encontrar o cãozinho. A grande extensão do

vale o qual as crianças percorrem mostra-se intimidadora e revela a proporção do desafio. São também planos gerais que apresentam a fábrica do Cabelolol, num corte para uma rápida cena.

Quando debatem sobre qual caminho seguir, em uma bifurcação, são planos médios e primeiros planos que captam as reações dos atores, inclusive as lágrimas de Mônica e Cebolinha. Interessante notar o enquadramento que é dedicado para Sansão todas as vezes que a menina está prestes a usar seu coelhinho. Por três vezes no filme, são utilizados planos detalhe com plongée, criando quase um *leitmotiv* da raiva da personagem. De maneira acidental ou intencional, há um grande contraste no plano, tanto pelas cores azul claro do coelhinho e o vestido vermelho da menina, quanto pela expressão serena deste, contrastado com o punho cerrado da garota.

Figuras 73, 74 e 75 – Leitmotiv da raiva de Mônica: punho cerrado sob as orelhas do coelho, num plano detalhe com plongée.



Fonte: Captura de tela

É um plano geral acompanhado de um traveling que nos mostra a chegada das crianças ao chalé que estavam procurando. Ao adentrarem pelos portões, as crianças espiam pela janela e obtêm uma visão do que acontece nos porões do chalé, onde os cachorros estão presos. Mais uma vez, o recurso da câmera subjetiva é usado, e a filmagem que deixa dentro do enquadramento as tábuas através das quais as crianças

observam, ajuda a reforçar essa ideia. É um enquadramento bastante divergente daquele apresentado na hq, no qual Cebolinha também está presente na cena, espiando escondido os maus tratos que os animais sofrem. A diferença está na medida em que, no filme, vemos *o quê* o personagem vê, e na hq, vemos *o personagem* inserido na cena.

A partir de então, tem-se início o plano infalível em busca do resgate. Um plano detalhe mostra o momento em que o homem do saco pendura as chaves, que dão acesso ao porão, na cozinha. As crianças debatem os preparativos em uma série de primeiros planos, alternados conforme o diálogo segue. Cebolinha atrai a atenção do Dobermann por trás da janela, e podemos ver a reação do cachorro novamente através de uma câmera subjetiva. Quando seu malfeitor desce para conferir o porquê de tantos latidos, temos novamente um dos últimos enquadramentos correspondentes, que mostra a reação dos cães que estão sendo vítimas de maus tratos.

Figuras 76 e 77 – Um dos cães aprisionados late, com expressão triste no rosto.



Fontes: Captura de tela; Laços (2012)

Magali entra na casa pela janela, com o objetivo de ter acesso às chaves, mas uma geladeira aberta com uma melancia, numa sequência de planos detalhe com um leve zoom in, é suficiente para tentar a menina a se desviar de seu foco. Quando o homem quase encontra a menina escondida em sua cozinha, um plano conjunto é usado para criar tensão no expectador: quem assiste consegue ver, ao mesmo tempo, o homem se aproximando e a menina encolhida num canto, agonizando de nervoso. O alívio é sentido quando vemos ele se afastar, e Magali suspirar de alívio. Quando o homem retorna à cozinha, um traveling foca no prego onde a chave estava pendurada, mas agora ele se encontra vazio. Há uma informação implícita: a menina conseguiu executar a sua parte do plano com sucesso. Um plano detalhe da geladeira sendo fechada – com a melancia intacta – nos

revela mais uma informação: Magali não só recuperou as chaves como foi capaz de resistir à tentação.

As chaves são usadas com sucesso para trancar o homem na garagem, mas agora é a vez de Cascão superar suas dificuldades: uma torneira quebrada faz a água jorrar pela cozinha toda, e o menino precisa achar um jeito de atravessá-la. Interessante notar como a cor vermelha foi usada num jogo de luzes, nesse caso, para transmitir a noção de tensão, perigo e medo. Podemos notar ainda, que o rosto do ator só foi parcialmente iluminado, e parcialmente se encontra escurecido, refletindo a ideia de conflito, dúvida. Além, é claro, do uso de um primeiro plano que possibilitou focar nas expressões faciais do ator.

Figura 78 – Cascão deve enfrentar seu maior medo: dúvida, receio e perigo retratados em um único plano.



Fonte: Captura de tela.

Quando ele aparece na sequência, vestido de capa de chuva amarela, no porão, sabemos que ele também teve êxito em sua parte no plano.

Cebolinha tranca o Dobermann no andar superior do chalé, e corre para libertar Floquinho. Uma sequência de primeiros planos mostra a intimidade do reencontro, com o cãozinho lambendo o rosto de seu dono. Mas o latido dos demais cães amolece o coração do menino, que estava partindo com seu cachorrinho no colo. Uma câmera subjetiva mostra os olhares tristes de todos os outros cães ainda presos. Pela janela do porão o menino vê o momento em que o homem do saco quebra o portão da garagem com a caminhonete e consegue capturar seus amigos. Escondido, ele consegue se manter fora das grades. Através de uma fenda, conversa com os demais. Em uma série de primeiros planos, eles discutem um plano para conseguirem escapar. Cebolinha usa Sansão como isca e consegue prender o Dobermann em uma jaula. Ele liberta seus amigos. Mas pela

janela vê que seu cãozinho está na caminhonete do homem, pronto para ser levado embora. Mais uma vez, o recurso da câmera subjetiva é utilizado para mostrar a perspectiva do menino. Uma sequência de planos alternados, campo e contracampo, mostra a troca de olhares entre o cãozinho e seu dono, um vendo o outro, mas seus semblantes são tristes, quase uma despedida.

Ao som do apito do menino, Floquinho finge de morto. Isso obriga o homem a tirá-lo do automóvel e levá-lo para a sala. Ao ouvir latidos no “canil”, ele desce as escadas. Mas as crianças são rápidas, e o trancam lá. Ele se vê cercado por cães raivosos que latem ameaçadoramente. O expectador observa a reação dos cães em uma câmera subjetiva, do ponto de vista que o homem vê, e assim pode partilhar de seu medo.

Figuras 79 e 80 – Cães raivosos latem em direção à câmera, como se latissem para o expectador/leitor.



Fontes: Captura de tela; Laços (2012)

O último enquadramento similar no filme e na hq é aquele no qual D. Cebola recebe uma ligação do filho, que avisa que todos estão bem. Ao fundo podemos ver que os pais das demais crianças também estão juntos, e celebram a notícia do aparecimento dos filhos.

Figuras 81 e 82 – D. Cebola, emocionada, recebe notícias do filho, num plano conjunto. Ela, que atende ao telefone, aparece em primeiro plano, e os demais pais, em segundo plano.



Fontes: Captura de tela; Laços (2012)

A cena corta para um close onde se lê “departamento de polícia” na porta, que se abre, de uma viatura. Um traveling mostra o policial dando notícias pelo rádio, enquanto um segundo policial coloca o sequestrador de cães nos fundos da viatura. Cascão e Mônica caçoam dele, e a menina se vira para Cebolinha para pedir seu coelhinho de volta. Ele sai correndo para o interior da casa. Corte para um plano detalhe em Sansão largado em cima de uma caixa. Uma alternância de campo/contracampo mostra o rosto de satisfação do menino e em outro rápido corte, o rosto de Sansão. Cebolinha pisca para a câmera, (quase numa tentativa de quebrar a quarta parede e estabelecer uma relação de cumplicidade com o expectador) e dá um nó nas orelhas do coelhinho. Ao devolvê-lo para Mônica, um close no rosto da menina é utilizado para enfatizar sua raiva e seu grito que ecoa.

De volta ao Bairro do Limoeiro, em um lapso temporal não estabelecido, as crianças e os adultos fazem um piquenique no quintal da casa de Cebolinha. Um traveling percorre toda a área do local, passando pela família Sousa, pela família do Cascão e da Magali, - num canto vemos que até os valentões que encurralaram as crianças foram convidados para a comemoração. No mesmo plano, a câmera segue Cebolinha que faz um trajeto até D. Cebola, que lê o jornal, no qual a manchete anuncia: “Revelado o segredo do Cabelol”, e mostra a foto de um homem preso. Seu Cebola gentilmente tira o jornal das mãos da esposa, e sai. Um *zoom out* permite mostrar todos os personagens reunidos no quintal. Este é o segundo plano mais longo do filme, com duração de 55”.

Corta para outra cena. Um plano detalhe mostra o vidro de Cebolol sendo desrosqueado. Em seguida, jogado no ralo da pia. A câmera se move e foca no rosto de seu Cebola, que pára para contemplar a própria imagem no espelho. Ele ajeita o cabelo e sorri. Aceitou a calvície. Ele sai do banheiro e fecha a porta.

Novamente no quintal, Cebolinha observa os casais da Turma: Cascão e Maria Cascuda, Titi e Aninha, Magali e Quinzinho. Mas é em Mônica que seus olhos se detêm. Mais uma vez, o recurso da câmera subjetiva é usado, e a menina, ao notar que estava sendo observada, lhe dirige um olhar encabulado. Há o uso de campo/contracampo em uma sequência de planos, para mostrar as reações da menina e do menino, que a olha com ternura. O uso de planos mais fechados torna o expectador cúmplice do romance. Cascão nota a troca de olhares entre os dois e chama a atenção do amigo. Ao perceber que foi notado, Cebolinha percorre todo o trajeto do quintal e vai para seu quarto. Debruçado sob algumas folhas de papel, um traveling foca o exato momento em que o lápis toca a folha de papel: um novo plano infalível tem início. Dessa vez, porém, as etapas do plano são

apresentadas em uma animação, e não de maneira estática, percorrendo vários trechos desenhados em várias folhas de papel, como no início do filme.

3.5. Design de personagens e caracterização visual dos atores

É recente o aprofundamento no campo de *character design*, que tem sido explorado de maneira mais intensa graças a suas aplicações nos setores de games e animações. O criador de personagens (ou *character designer*), deve sempre desenvolver um estilo adequado ao seu projeto narrativo, e que garanta identidade ao seu trabalho (MASSAROLO & NESTERIUK, 2020). Suas principais ferramentas são as formas e cores, que devem ajudar a transmitir para o leitor/expectador não somente as características físicas do personagem (altura, peso, silhueta, roupas, beleza, idade, etc.), mas que também ajudem a revelar traços de sua personalidade e caráter.

Há autores cujo estilo e traço se tornam tão únicos e singulares que são facilmente reconhecidos pelo público em geral. É o caso dos personagens de Mauricio de Sousa, cujo formato dos olhos, cabeça, orelha e membros se tornaram “marca registrada” de sua autoria. Mas é também o caso de vários outros artistas, como Jim Davis, Schulz, Hergé, Quino, e muitos outros, cuja autoria dos personagens pode ser associada pelo estilo próprio do traço.

McCloud (2005) explica que desenhos mais simplificados, do estilo cartum, que abstraem mais as imagens do mundo real em relação a desenhos mais realistas, permite que o leitor se concentre mais em detalhes específicos, ampliando o significado daquilo que está sendo representado, permitindo ao leitor concentrar-se na mensagem. Dessa forma, as pessoas se identificam mais com desenhos em estilo cartum, pois eles podem representar “qualquer pessoa”. O chamado *efeito máscara* defende que ao vermos um cartum, na realidade observamos uma forma iconizada, um conceito que é internalizado pelo leitor, tornando-se uma extensão deste. Será por isso que personagens caricatos como a Turma da Mônica despertem tantos sentimentos de pertencimento no público?

Para analisarmos o visual dos personagens retratados na graphic novel e no longa metragem, será necessário que, primeiro, nos atentemos para a dinâmica visual dos personagens “clássicos”, levando em consideração sua evolução ao longo do tempo. Já vimos anteriormente como a Turma da Mônica se parecia em seus primórdios (Fig. 18 a

21). Inicialmente, os personagens eram impressos em branco e preto, pois assim eram publicados nas tiras de jornais, somente após alguns anos viriam a ganhar cores.

Em sua primeira aparição, na tira do Cebolinha, em 1963, Mônica era bem diferente da atual (ver novamente Fig. 12). Apesar de já apresentar características próprias da personagem, como os dentinhos protuberantes, vestidinho, coelhinho de pelúcia e cabelo em “tiras”, este era “penteado” em todas as direções. Na mesma figura, podemos observar que o personagem Cebolinha apresentou ainda menos variação em seus traços. Apesar de ter perdido alguns fios de cabelo ao longo dos anos, seus sapatos, camisa com um único botão e bermudinha já eram padrão. O terceiro da Turma, Cascão (Fig. 20) também já apresentava suas características mais marcantes: rosto sujo, suspensório e uma camiseta amarela, pés descalços e cabelo bagunçado, ainda que seus membros fossem muito mais finos que no visual atual. Magali, a última a estrear, (Fig. 21) já possuía o cabelo repartido ao meio (uma das partes desaparece quando ela é vista de perfil), com alguns fios esperados abaixo das orelhas e acima da cabeça, além de portar seu vestidinho amarelo.

Porém, ao longo das décadas, com Mauricio se dedicando a gerenciar toda a franquia, o trabalho de escrever e desenhar as histórias passou para outros profissionais, o que levou a necessidade de padronização do traço, visto que todos os desenhistas deveriam manter o mesmo estilo. Após passar por várias mudanças, e com a digitalização de todo o processo de desenho, arte final, cor e acabamento, a Turma da Mônica adquiriu padrões de semelhança que são observáveis em vários personagens. Pés, olhos, mãos, membros e o formato geral da cabeça são agora características indistintas ao quarteto (e uma boa parcela dos personagens secundários também apresenta esse padrão). Apesar das gozações de Cebolinha sobre a Mônica ser baixinha, todos eles são do mesmo tamanho, numa proporção de duas cabeças e meia, vide Figura 87.

Vale ainda notar que, em suas primeiras aparições, Mônica e Magali tinham vestidinhos diferentes, característica que se perdeu ao longo do tempo. Exceto pela cor, (e pelo fato de que, às vezes, a calcinha da Mônica aparece), seus vestidos seriam indiscerníveis.

Figura 83 – O quarteto principal da Turma da Mônica: Olhos, pés, mãos, membros e formato geral do rosto padrão.



Fonte: Revista Galileu, 2019.

Cebolinha é o único dos quatro que usa sapatos (Mônica os perdeu em pouco tempo), mas é notável que o formato deles seja muito próximo dos pés descalços dos demais. Se não fossem desenhadas as meias, e se o sapato fosse da mesma cor da pele, seria indistinto dos pés dos demais.

Figura 84 – Close dos pés dos personagens. Olhando dessa forma, seria possível reconhecê-los pelos pés?



Fonte: Imagem editada pela autora

Os olhos também seguem um padrão. As sobrancelhas seguem um contorno que vai da parte de cima dos olhos até a lateral. A íris negra é um padrão de quase todos do Universo Turma da Mônica, e as escleras (parte branca) dos olhos emendam uma na outra, sendo difícil distinguir onde começa uma e termina a outra.

Figura 85 – Close dos olhos. É somente possível tentar deduzir quem a figura retrata pelo formato do nariz (que também é semelhante em vários personagens no Universo TDM).



Fonte: Imagem editada pela autora

Mãos e membros também são um padrão indistinto, ao menos para as crianças. Os adultos possuem dedos e membros mais alongados, ao contrário dos mais jovens, cujos dedos (sempre 5 em cada mão), e membros são curtinhos e gorduchos. Ainda que o Cebolinha costumasse chamar as pernas da Mônica de “roliças”, na realidade todos eles têm pernas e braços igualmente “fofos”, seguindo o padrão de desenvolvimento infantil, onde crianças realmente possuem pernas mais curtas e cabeça maior em relação ao restante do corpo. Proporção essa, que vai mudando ao longo da idade adulta.

Figura 86 – Não é possível identificar a quem pertence essas mãos que se lavam. Pode-se somente presumir que não são do Cascão... ou seriam?²⁶

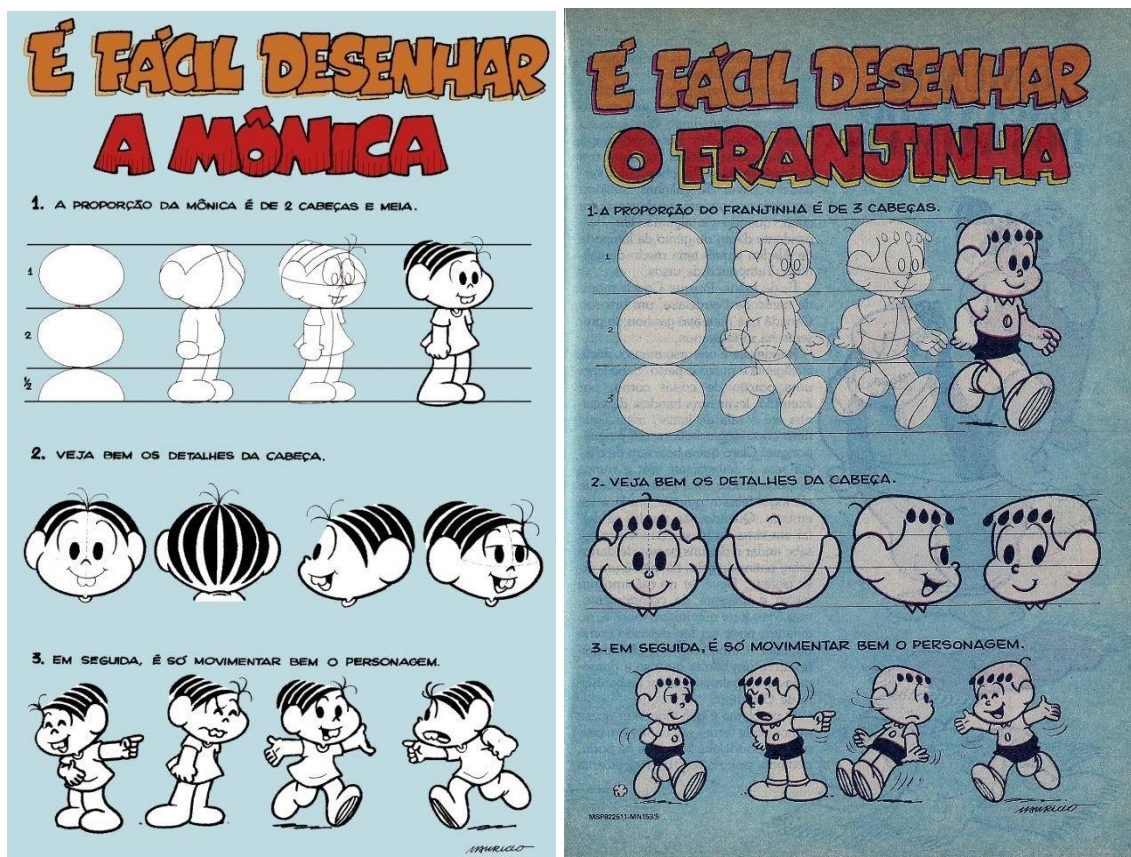


Fonte: imagem editada pela autora

A proporção corporal também segue um padrão para as crianças. Os mais novos, cujas idades variam entre 7 e 8 anos, seguem sempre a proporção de 2 e $\frac{1}{2}$ cabeças. Já os pré-adolescentes, como a Turma do Bermudão (Franjinha, Titi, Jeremias e Manezinho), que estão na casa de seus 12 anos, possuem uma proporção de 3 cabeças, e para os adultos, essa proporção é ainda maior, sempre reduzindo o tamanho da cabeça em relação ao corpo.

²⁶ Durante a pandemia de Coronavírus, os estúdios MSP decidiram fazer uma campanha onde o Cascão decidiu lavar as mãos para se proteger contra o vírus. Disponível em: <https://g1.globo.com/fantastico/noticia/2020/04/05/ate-ele-cascao-entra-na-campanha-contra-o-coronavirus-e-lava-as-maos-veja-animacao-exclusiva.ghtml>

Figuras 87 e 88 – A proporção de cabeças pela totalidade do corpo vai crescendo conforme a idade dos personagens. Quanto mais jovem, mais “cabeçudo”.



Fonte: Página do Facebook da Turma da Mônica

Tendo observado os padrões dos personagens da Turma da Mônica “clássica”, podemos agora abordar o design de Vitor e Lu Cafaggi para o quarteto.

Primeiramente, é importante destacar que Laços foi desenhada a quatro mãos, sendo que Lu cuidou de desenhar as versões da Turminha mais nova, nas páginas dos flashbacks, e Vitor os desenhou na maior parte da história, quando os personagens tem aproximadamente 7 a 8 anos.

É notável que o design tenha sido pensado de maneira que, apesar de notarmos a variação do traço (Lu carrega mais nas curvas, enquanto o de Vitor é mais homogêneo – repare na cabeça de Cebolinha, próximo à orelha), algumas características tenham sido preservadas de maneira que não somente é possível reconhecer o mesmo personagem, mas que ele tenha mantido algumas formas. O crânio de Cebolinha é quase uma esfera perfeita, e há uma pequena saliência para suas bochechas, além de sobrancelhas bastante distantes dos olhos, e leves rosáceas nas bochechas e braços gordinhos que vão se afinando conforme vai chegando ao pulso. Seu cabelo, entretanto, é um traço distinto, que

revela um desenvolvimento físico do personagem: ao invés de fios curtinhos e bem finos, aos sete anos ele já ostenta longos fios pretos, um pouco mais grossos.

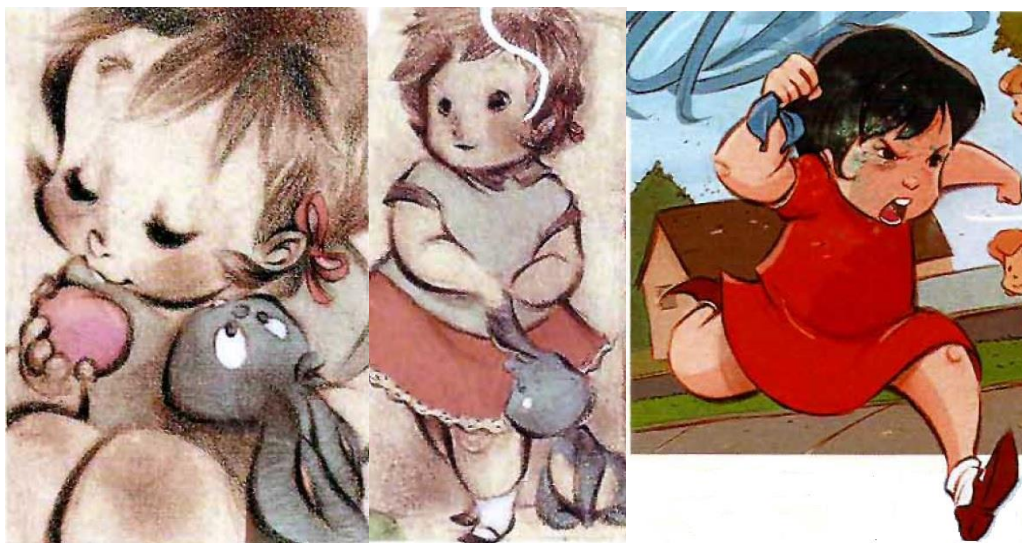
Figuras 89, 90 e 91 – Cebolinha desenhado sob os traços de Lu Cafaggi (figs 89 e 90) e Vitor (fig. 91).



Fonte: Laços, 2012.

O design da Mônica também segue alguns padrões, com a parte superior do crânio sendo quase esférica, ainda que isso seja bem menos evidente, visto que diferentemente do Cebolinha, seu cabelo (liso e curtinho) cobre toda a parte superior do crânio. Em sua versão mais infantil, suas sobancelhas também foram colocadas bem no alto da cabeça, além dos traços mais grossos para ressaltar as curvas. Ao contrário da personagem original, seu cabelo não é representado em “gomos”, mas em leves camadas. O padrão corporal dos originais também não foi mantido, e na graphic novel, Mônica é realmente a mais gordinha dos quatro. Não só sua cintura é mais larga, como seus braços e pernas também o são. Ao contrário da versão clássica, porém, dessa vez ela usa sapatos regularmente, tendo a preferência por um sapatinho marrom de bico fino, acompanhado de meias brancas. Seus dentinhos, apesar de serem ligeiramente maiores do que o dos outros personagens, não são exageradamente grandes, como nas revistinhas. Seu inseparável coelho de pelúcia e vestidinho vermelho também estão lá, mas durante sua fase na creche, ela usa sob ele uma camiseta que provavelmente é o uniforme da escola (visto que todos estudavam juntos e aparecem usando-a).

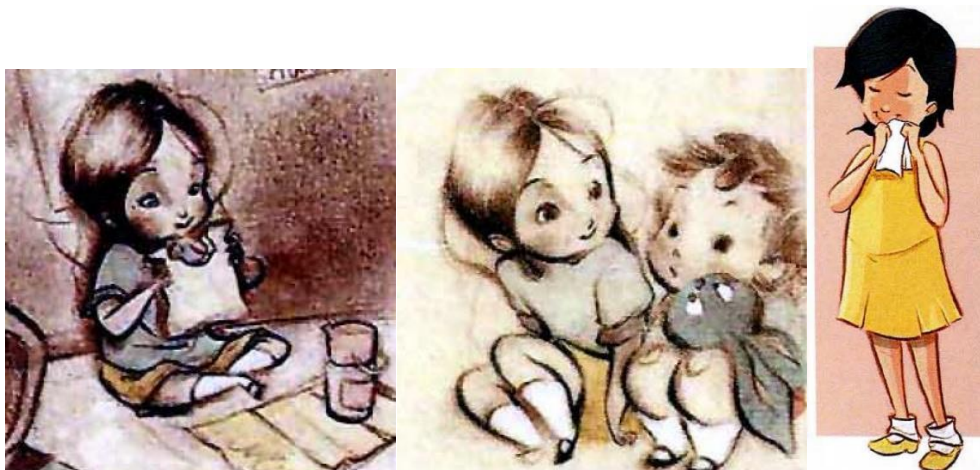
Figuras 92, 93 e 94 – Mônica sob o traço de Lu Cafaggi (92 e 93) e Vitor (94).



Fonte: Laços, 2012.

Magali foi concebida para ser a mais magra dos quatro. Suas pernas e braços são visivelmente mais finos do que nos demais, o que contrasta com seu apetite voraz. Sua versão infantil manteve o cabelo dividido ao meio, além de alguns fios espetados. O formato da cabeça segue o padrão do desenho de Lu Cafaggi, numa esfera para o crânio, com uma pequena sobressalência na bochecha. A menina manteve seu vestidinho amarelo, apesar de ter ganhado um par de sapatos que não são usados nos originais. Quando mais nova, o modelo do sapatinho parece ser igual ao da Mônica, escuro de bico fino. Mas ao ficar um pouco mais velha, a menina trocou por um par que combina com a cor do vestido. As meias também nos levam a reparar que Magali tornou-se ainda mais esbelta ao longo do tempo: aos quatro anos, as meias colavam em suas panturrilhas. Já mais velha, a perna da menina afinou, e foi necessário dobrá-las para que parassem nas canelas. Apesar de manter o cabelo liso, a versão desenhada por Vitor encurtou o cabelo da menina (note que, ao ser desenhada por Lu, o cabelo de Magali chegava às costas), além de ter perdido o brilho. Olhos diminutos e sobrancelhas no alto da cabeça também são traços em comum, que permaneceram em Magali, embora a menina tenha perdido as rosáceas da primeira infância.

Figuras 95, 96 e 97 – Magali aos quatro anos (por Lu Cafaggi) e aos sete anos (por Vitor Cafaggi).



Fonte: Laços (2012)

Provavelmente o personagem que mais sofreu alterações no visual ao longo dos anos, Cascão trocou seu cabelo crespo e volumoso por um corte nas laterais, deixando somente uma faixa de cabelo no centro da cabeça. Em seus tempos de creche, o menino apresenta rosáceas no rosto, como os demais, mas que foram substituídas por sujeirinhas na bochecha, conforme foi crescendo. Seus braços e pernas são mais magros do que os de Cebolinha, por exemplo. Mas, assim como o amigo, sua cabeça quase careca é visivelmente arredondada, com as bochechas evidenciadas. Seu inseparável suspensório faz-se presente desde muito novo, embora sua preferência por calçados tenha mudado: se antes preferia uma sandália, agora ele usa sapatos fechados e com meia. Suas sobrancelhas também estão localizadas no alto da cabeça, embora possam sofrer variações na posição, para acrescentar expressividade ao rosto.

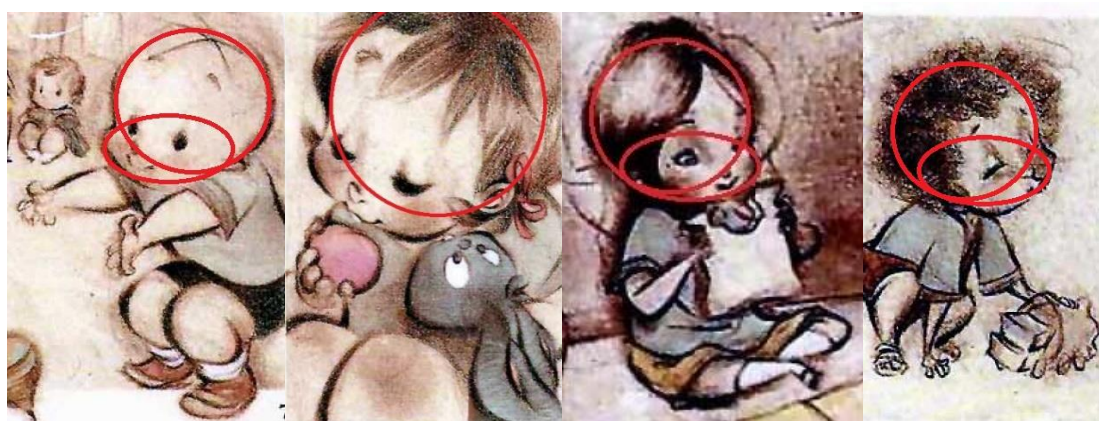
Figuras 98 e 99 – Cascão na primeira infância (Lu Cafaggi) e na segunda infância (Vitor Cafaggi).



Fonte: Laços (2012)

Os designs elaborados pelos irmãos Cafaggi possuem notavelmente um padrão. Rostos arredondados, formados por um círculo na parte superior do crânio e um oval para a área das bochechas são elementos comuns a todos eles, um padrão que se repete tanto nos desenhos de Lu quanto de Vitor. Ainda que essas formas se manifestem de maneira mais aparente em Cebolinha e Cascão (justamente por serem quase carecas), também estão presentes nas meninas. Elementos como sobrancelhas altas também estão incluídos em ambas as versões. Os cabelos, entretanto, mudam consideravelmente.

Figura 100 – Formas básicas da cabeça dos personagens, por Lu Cafaggi: Um círculo para a parte superior do crânio, e uma oval para a base e bochechas.



Fonte: Imagens compiladas e editadas pela autora.

Figura 101 – Formas básicas da cabeça dos personagens, por Vitor Cafaggi: Um círculo para a parte superior do crânio, e uma oval para a base e bochechas.



Fonte: Imagens compiladas e editadas pela autora.

Interessante notar que o design clássico dos personagens da Turma da Mônica também possui como base para a cabeça, um formato em oval ou círculo (ver novamente Figs. 87 e 88). Mas por que a forma esférica ou ovalada está presente tanto nos designs de Mauricio de Sousa quanto de Vitor e Lu Cafaggi? A resposta poderia estar na própria área do design de personagens.

Dondis (2003) explica que na linguagem das artes visuais, existem três formas básicas: o quadrado, o triângulo equilátero e o círculo, e que a “Cada uma das formas básicas tem suas características específicas, e a cada uma se atribui uma grande quantidade de significados, alguns por associação, outros por vinculação arbitrária, e outros, ainda, através de nossas próprias percepções psicológicas” (p.57/58). Mattesi (2008) defende que, na construção de um personagem, essas formas básicas já implicam caráter, e que cada uma delas tem alguma relação emocional geral conosco. O círculo, ou o oval é considerado a forma mais “amigável” entre as três, visto que não possui cantos pontiagudos. Ele explica que “No mundo real, coisas que são redondas são tipicamente macias e seguras” (p. 62), e que por isso, a forma é usada em muitos personagens infantis, como o Mickey Mouse. Tillman (2011) associa o significado do círculo às seguintes palavras: “completude, graciosidade, brincadeira, reconfortante, unidade, proteção, infantil” (p.72)²⁷, e apresenta exemplos de como as formas podem ser usadas para transmitir significados sobre o personagem.

Isso explica porque os personagens da Turma da Mônica são vistos como “fofos”: Já vimos que os designs clássicos, elaborados pelo Mauricio foram elaborados a partir de círculos e ovais, e que seus pés também são ovalados, além de terem membros mais curtos e gordinhos. Tirando os fios de cabelo do Cebolinha e as bodas dos vestidos das meninas, (e a borda dos shorts dos meninos), a Turma da Mônica é toda concebida a partir de formas arredondadas. Não há pontas, cantos ou farpas em nenhuma parte do corpo. O mesmo pode ser dito a respeito dos desenhos de Vitor e Lu Cafaggi: Com a exceção dos sapatos, que foram desenhados pontudos, e alguns cantos de roupas (canto dos vestidos e a dobra da camiseta), há uma predominância por formas arredondadas.

Mas e o visual dos atores mirins? Como também já vimos, os personagens da Turma da Mônica foram desenvolvidos a partir de um estilo cartunizado, mais cômico e menos preocupado em manter proporções realistas, sem também se incomodar com formatos pouco usuais para suas características físicas (por exemplo, o cabelo no formato

²⁷ Tradução livre para: “Completeness, gracefulness, playfulness, comforting, unity, protection, childlike”.

“cacho de bananas” da Mônica, ou os pés sem dedos). Por tanto fica a pergunta: como transportar essas características para um *live action*? Como representar personagens com proporções e características físicas irreais, para as telas, com atores mirins, sem que o público deixe de identificar neles seus personagens favoritos?

Massarolo e Nesteriuk (op. cit.) explicam que “No teatro, assim como no audiovisual *live action*, a forma que a personagem assume passa pelo trabalho do ator de objetivação da personagem através de recursos de maquiagem, figurino e computação gráfica, visando alterar sua constituição física”. Entretanto, no filme *Laços*, não foram usados recursos de computação gráfica para alterar quaisquer características dos atores. Portanto focaremos nos outros dois elementos: figurino e caracterização.

O figurino tem como objetivo ajudar a expressar a personalidade das personagens, além de proporcionar contextualização a partir das roupas, que nos ajudam a entender em que época a história se passa, o local da trama, horário da cena, classe social, perfil psicológico, idade, gênero, profissão e até valores dos personagens. A caracterização também possui os mesmos objetivos, mas diz respeito a maquiagem, perucaria, próteses e acessórios.

Em *Turma da Mônica Laços*, é notável a preocupação em transmitir uma naturalidade à forma como as crianças se vestem, bem como de buscar ajustar esses elementos ao visual clássico dos personagens. Suas roupas são simples: nada de extravagante ou marcas caras, e são sempre relacionadas às mesmas cores pelas quais os personagens são reconhecidos.

Cebolinha é provavelmente o personagem que mais muda de roupas durante o filme. Com exceção das cenas em que aparece de pijama (na primeira noite) ou quando se fantasia para o plano infalível no começo do filme, ele sempre é visto com uma camisa ou camiseta verde e uma bermuda preta, além dos sapatos marrons e meias brancas. Diferentemente da roupa do personagem original, cuja camisa possui somente um único botão branco na barriga (podemos inferir que se trata de uma camisa pelas golas do pescoço, ao contrário da camiseta de Cascão. Note na figura 1, os detalhes das golas de ambos), no figurino do ator Kevin Vechiatto, buscou-se aproximar a modelagem de roupas “normais”: primeiro uma camisa de mangas curtas, com um bolso frontal. Em seguida, durante a maior parte do filme, uma camisa polo, e na última cena, uma camiseta com dois tons de verde.

Interessante também atentarmos para a caracterização do personagem através da estilização de seu penteado. O personagem de Mauricio de Sousa tem como traço físico

mais marcante, os cinco fios de cabelo, o que o torna praticamente careca. Entretanto, o ator não teve sua cabeça raspada, nem foram reduzidos o número de fios de sua cabeça em nome de fidedignidade visual. A alternativa encontrada foi espetar o cabelo do menino destacando alguns fios levantados. Portanto, o que permite ao público reconhecê-lo como Cebolinha foi o formato das roupas e uso das cores tão tradicionais do personagem, além da fala “enrolada” e do cabelo espetado.

Figuras 102, 103 e 104 – Figurino e caracterização visual do Cebolinha.



Fonte: Captura de tela.

Interpretada pela atriz Giulia Benite, Mônica usa um vestidinho vermelho de gola redonda durante todo o filme. Nas cenas nas quais é possível ver seus pés, ao contrário da personagem clássica, que anda descalça, a atriz mirim é sempre vista com um par de tênis vermelhos. Como não foi possível reproduzir o cabelo da personagem das hq, o “cacho de cinco bananas”, o cabelo da atriz foi repartido ao meio, num corte estilo “Chanel”, até a altura do queixo. No quesito caracterização, o detalhe mais evidente é sem dúvidas os dentes superiores anteriores salientes, efeito que foi possível graças a uma prótese modelada removível. A personagem sempre carrega consigo seu inseparável coelhinho de pelúcia, que também foi transportado para as telas.²⁸ Novamente, o formato e cores das roupas, o cabelo curto, os “dentões” e a presença do coelhinho azul foram elementos usados para tornar a personagem reconhecível.

²⁸ Item que virou produto licenciado. É possível comprar um Sansão igual ao usado no filme na Lojinha da Mônica virtual.

Figuras 105, 106 e 107 - Figurino e caracterização visual da Mônica.



Fonte: Captura de tela.

Magali foi interpretada pela atriz mirim Laura Rauseo. Seu figurino é composto por um vestidinho amarelo de gola polo, (que ela usa na maior parte do filme) ligeiramente diferente do vestido da Mônica. Ambos não possuem muitos detalhes, e são monocromáticos, assim como os vestidos das personagens clássicas. Ao contrário das revistinhas, no filme Magali usa um par de tênis amarelados, próximo ao tom do vestido. No final do filme, a menina muda de roupa, e passa a usar uma camiseta e jardineira, com um par de chinelos, todos também amarelos, cor pela qual a personagem é associada.

Figuras 108, 109 e 110 - Figurino e caracterização visual da Magali.



Fonte: Captura de tela.

Como a personagem não é associada a nenhum objeto (a não ser itens comestíveis variados), sua caracterização consistiu basicamente em seu penteado. Assim como a personagem original, no filme o cabelo dividido ao meio foi mantido. Entretanto, seus fios de cabelo espetados (em ambos os lados, debaixo da cabeça e mais alguns no topo), seriam difíceis de serem reproduzidos isolados. A solução encontrada foi deixar o cabelo crescido preso em dois laços, que caíam sob seus ombros.

Foi para o ator mirim Gabriel Moreira o papel de interpretar o Cascão. Seu visual também foi pensado para se aproximar do personagem dos quadrinhos, que veste uma camiseta amarela de gola redonda e um short/suspensório xadrez, vermelho e preto, com uma única alça. Como os demais personagens, o ator também vestiu sapatos, um par de tênis de tom claro. Ao final do filme, seu figurino muda para uma blusa manga longa, e um short, embora as cores sejam mantidas as mesmas, a fim de preservar a marca visual do personagem.

Sua caracterização é composta por acessórios como um guarda-chuva e uma capa de chuva que, embora não sejam usados o tempo todo, são vistos acompanhando o personagem em várias cenas. O cabelo do Cascão dos quadrinhos foi, durante várias décadas, desenhado com a ponta do dedão de Sergio Graciano, arte-finalista da MSP que desenvolveu a técnica. Entretanto, o Cascão original possui somente uma pequena quantidade de cabelo no alto da cabeça, e cujo formato seria difícil reproduzir. Portanto, para o filme, foi escolhido dar ao Cascão um cabelo volumoso, com muitos cachos.

Figuras 111, 112 e 113 - Figurino e caracterização visual do Cascão.



Fonte: Captura de tela.

Muitos outros personagens do universo MSP estão presentes no filme. Mas figurino e caracterização sempre buscaram preservar suas características originais através da associação de cores, dos estilos de roupas, e dos penteados. Note por exemplo, a camiseta listrada, amarela e preta, do Titi. Ou o vestido azul e a franja, tão característicos da personagem Aninha. Já Rodrigo Santoro precisou de uma prótese em seu nariz para que ficasse tão fino e pontudo quanto o do Louco, além da peruca loira.

Figuras 114 e 115 – Titi, Aninha e Louco: roupas e cortes de cabelo que ajudam a identificar os personagens.



Fonte: Captura de tela.

Floquinho também foi pensado de forma a buscar uma semelhança com o original. Já foi estabelecido há muito tempo, nas revisitações, que o cachorro se trata de um Lhasa Apso. Portanto, a mesma raça foi utilizada para compor o elenco. Sua pelagem (originalmente branca) foi tingida de um leve tom de verde, e nas cenas nas quais aparece, seu pelo longo dificulta observar seus olhos. No original, a pelagem é tão densa que é até mesmo difícil distinguir sua calda da cabeça.

Figuras 116, 117 e 118 – Floquinho: um Lhasa Apso verde.



Fonte: Captura de tela.

Podemos afirmar, portanto, que as escolhas criativas feitas para tornar personagens cartunizados reconhecíveis pelo público se deram nas áreas de caracterização e figurino, visto que não foram usados elementos gráficos a fim de alterar proporções e estatura dos atores. A maquiagem de todos eles foi feita para transparecer o máximo de naturalidade e simplicidade possível diante das câmeras. O tom de pele dos atores foi mantido e somente nas mulheres adultas (as mães das crianças e Xabéu) é possível notar o uso de rímel e batom. Nas meninas, tais elementos, se foram usados, não são perceptíveis para o público, de maneira que a produção buscou manter um visual mais “limpo” e natural, visto que nas hqs, as meninas que têm aproximadamente 8 anos, também não fazem uso regular de maquiagem.

O figurino buscou preservar as cores e formatos de roupas que os personagens tradicionalmente usam nas hqs, de maneira que também auxiliou na identificação dos personagens pelo público. Eventualmente, ligeiras variações podem ser vistas ao longo do filme, mas sempre buscando associar o personagem a suas cores icônicas. Sapatos, entretanto, são um item do qual a Turminha faz uso limitado, visto que do quarteto, somente Cebolinha os usa regularmente. Entretanto, seria estranho para um filme que busca trazer um ar de naturalidade, de realismo para o cotidiano das crianças, deixar parte de seu elenco descalço durante todo o filme em nome de fidedignidade. A solução foi calçá-los conforme as cores com as quais estão associados (no caso do Cebolinha, seu calçado permaneceu marrom, e para os demais, foram usadas as cores de suas roupas).

A caracterização se valeu do uso de próteses (como no caso dos dentões da Mônica e do nariz do Louco), mas também de objetos aos quais os personagens são frequentemente associados (o coelhinho da Mônica, o guarda-chuva do Cascão) e dos cortes de cabelo, elemento de difícil reprodução, mas que foram pensados com o objetivo maior de transparecer naturalidade e realismo, do que exagerar nesse quesito em nome de manter uma interpretação literal das características da hq. Pensemos em como chamaria exageradamente a atenção (e até críticas por parte do público) se em nome de fidedignidade para com o personagem, o cabelo do ator Kevin Vechiatto fosse raspado e deixassem somente cinco fios em sua cabeça? Ou se o cabelo “cacho de bananas” da Mônica tivesse sido reproduzido em Giulia Benite? Do nosso ponto de vista, a decisão de transparecer um ar de naturalidade e realismo para a tela foi acertada, pois ajuda o público (predominantemente infantil) a se sentir representado e a se identificar com seus personagens favoritos, ao se darem conta de que “são como eles”, crianças normais.

3.6. Som

Em seu livro “A audiovisão: Som e imagem no cinema”, Michel Chion (2008) analisa a forma como a percepção do som e da imagem no cinema se influenciam mutuamente. Para o autor, “não ‘vemos’ a mesma coisa quando ouvimos; não ‘ouvimos’ a mesma coisa quando vemos” (p. 7). A essa percepção o autor nomeia de *relação do valor acrescentado*, e explica que o som possui um papel expressivo e informativo, com a função de enriquecer as imagens do filme, causando no expectador a sensação de que o som decorre naturalmente, pois *já estava* contido na imagem. Ele explica, porém, que o inverso também é verdadeiro: a imagem também faz o expectador perceber o som de maneira diferente do que este ouviria se escutasse-o no escuro.

É esse efeito de realismo, cada vez mais visado na sétima arte, em especial no cinema hollywoodiano, que preza pela transparência, que tornou o som – desde seu advento – parte (quase sempre) inseparável do fazer fílmico. Em *Laços*, o som também se faz fundamental para compreender a obra pois, como veremos, ele não somente serve para ajudar a estabelecer um ambiente (como ruídos de fundo), para dar voz aos personagens, mas também para gerar emoção e ditar o clima da cena.²⁹

Já nos créditos introdutórios, antes mesmo de a história ter início, o som já é usado para ajudar a contextualizar a história: enquanto os nomes das produtoras e dos estúdios envolvidos são projetados na tela, ouvimos, em primeiro plano, o som de um lápis no papel, no mesmo ritmo que os nomes vão aparecendo, quase como se dissesse ao espectador, que esses nomes estão sendo escritos na tela. Em segundo plano, é possível ouvir sons ambientes de uma rua calma: latidos muito distantes (por estarem fracos), e o cantar de um Bem-te-vi.

Quando o plano infalível começa a ser projetado, uma música de fundo, se mistura à voz de Cebolinha e Cascão, que discutem os detalhes. Ainda que seja possível ouvir ambas as vozes com qualquer um dos fones, o som foi pensado para que o expectador ouvisse Cebolinha com mais intensidade pelo lado direito, enquanto que a voz de Cascão, se manifestava maiormente no lado esquerdo, numa correspondência visual com a cena,

²⁹ Importante salientar que, para a nossa análise a seguir, foi usado um par de fones de ouvido, que nos permite distinguir de qual lado (esquerdo ou direito) o som está sendo emitido. Para a estabelecermos o critério de distância, usamos a potência do som (emitido mais fraco, quando sua fonte está longe, ou mais forte, quando sua fonte está próxima) como parâmetro.

visto que, quando a câmera se afasta dos papéis, e revela o quarto do menino, ambos são vistos nos lados correspondentes.

Na cozinha, durante o café da manhã, no primeiro plano, ouvimos D. Cebola ler em voz alta a notícia a respeito do novo produto, o Cabelol. Num segundo plano, é possível ouvir uma música de fundo e ruídos ambientes, produzidos por Seu Cebola, que cuida das panelas. Os meninos passam apressados, gritando, e por um breve período de tempo, podemos notar uma mudança na música de fundo, que passa a ser mais agitada, acompanhando a correria dos dois.

Na cena do quintal, a voz dos meninos é ouvida em primeiro plano, com uma música em segundo plano, que cessa quando Floquinho desmaia, e reaparece quando o cachorrinho se levanta. Durante a abertura, somente a música tema é ouvida. A música prossegue conforme Mônica e Magali são apresentadas ao público pela primeira vez. Somente quando as duas meninas chegam à praça e trocam um diálogo com o vendedor de sorvete, o ruído ambiente se manifesta, na forma de vozes de crianças conversando ao longe.

Quando as meninas estão caminhando pelo bairro, temos o primeiro uso de um som diegético fora de campo: os latidos de Floquinho chamam a atenção de Mônica, que se vira para buscar a fonte do latido, e encontra o cãozinho. O apito usado por Cebolinha, para adestrar o cãozinho é um exemplo de som que o expectador consegue ouvir, mesmo sendo imperceptível para todos os demais personagens humanos, que não se dão conta da causa dos “desmaios” de Floquinho. Somente o público e o animal ouvem o apito ao fundo. O ritmo da música se intensifica quando o plano infalível tem início. O único som para além da música e do diálogo, é o balde de água que é despejado quando Cascão passa com sua bicicleta.

Ao desmascarar Cebolinha, é a raiva de Mônica a razão do primeiro *leitmotiv* musical do filme: o enquadramento de destaque, sempre similar, dado a Sansão é acompanhado também sempre do mesmo som, de algo sendo espremido ou esticado ao extremo. Durante a fuga, a música também dita o ritmo da cena, mais acelerada e acompanhando o desenrolar da passagem dos personagens, pensada para se encaixar bem em todos os enquadramentos, conforme a fuga transcorria. Ao girar seu coelhinho no ar, temos prova da afirmação de que não “ouvimos” a mesma coisa quando “vemos”: na vida real, uma pelúcia girando no ar não produziria quase nenhum som, sendo até mesmo imperceptível ou muito baixo. Porém, para causar impacto e produzir no público a sensação de potência da força da menina, é possível ouvir um som alto de algo “voando”,

ou produzindo vento com sua trajetória, quando o coelhinho é girado no ar, e o som de um grande impacto quando o mesmo acerta o rosto de Titi – efeito novamente, exagerado para transmitir a sensação de potência do golpe, visto que uma pelúcia acertando o rosto de uma pessoa não produziria um som tão alto e impactante. Chion (op. cit.) nos lembra que “Se o cinema sonoro pode utilizar com frequência movimentos complexos e fugazes que se produzem dentro de um quadro visual cheio de personagens e pormenores, é porque o som que está sobreposto à imagem é capaz de marcar e destacar um trajeto visual particular nessa imagem” (p. 17). O som do coelhinho da Mônica perpassa três planos diferentes: aquele no qual sua dona o arremessa, outro no qual Cascão e Cebolinha – em câmera lenta – se desviam dele, e o último, no qual Titi é nocauteado. Uma continuidade do trajeto do objeto pode ser percebida mais pelo som contínuo do que pela filmagem fragmentada.

Há momentos nos quais o fundo musical notadamente se altera para refletir o estado emocional dos personagens, por exemplo, quando, ainda em meio à cena de fuga, surge Magali, no trailer de cachorro quente de Seu Juca, ou quando Cascão e Cebolinha encontram Xabéu. No primeiro caso, a música torna-se um pouco mais lenta e alegre, e no segundo, significativamente mais lenta e sensual. Mas a tensão volta a crescer à medida que Mônica surge girando seu coelhinho. Mais ênfase é dado no som de algo girando, produzindo vento. As coelhadas, entretanto, se manifestam fora do campo de visão do expectador, e somente pelo som das pancadas e pelos gritos de “ai” dos meninos, é possível deduzir que eles estão apanhando.

Quando Cascão e Cebolinha conversam após apanharem, ouvimos somente a voz dos meninos em primeiro plano, e ruídos de ambiente, em segundo plano. Um fundo musical melancólico só aparece quando Cascão “abandona” o amigo, e prossegue durante toda a cena na qual D. Cebola limpa os ferimentos do filho.

A trilha sonora sofre uma mudança quando a noite cai. Paira um clima de mistério e perigo que antecede o sequestro de Floquinho. Seus latidos são ouvidos até mesmo fora de campo, de dentro do quarto de Cebolinha. Há um crescendo no som, cujo ápice ocorre no momento que o cãozinho é pego.

Na manhã seguinte, quando Cebolinha acorda e vai procurar pelo bichinho, ouvimos seu *leitmotiv*: um tique-taque mecânico, quase como um relógio, que sugerem que o menino esteja pensando, raciocinando. O tema só cede lugar a uma música triste quando o menino encontra o portão da casa aberto, e conclui que seu animalzinho já não está mais lá. A música prossegue durante toda a cena na qual o restante da turma vem

visitá-lo. Quando Cascão o convence a elaborar um plano infalível para encontrar Floquinho, novamente o leitmotiv de Cebolinha se faz presente: o tiquetaquear do relógio parece indicar o compasso do cérebro do menino.

Conforme as crianças se espalham pela praça colando cartazes e conversando com estranhos, o tique-taque ainda se manifesta, mas agora acompanhado de fundo musical e das vozes das crianças. A música é interrompida subitamente ao cortar para o plano seguinte. Um rápido e agudo movimento de cordas indicam que o perigo está por vir, quando as crianças se viram e dão de cara com um grupo de valentões. Uma música tensa, porém em baixo volume, em segundo plano, prossegue enquanto o diálogo transcorre em primeiro plano. Mas quando Mônica é provocada e está prestes a usar seu coelhinho, pela segunda vez ouvimos o tema de sua ira: algo como um elástico sendo esticado no limite. É possível ver e ouvir seu coelhinho girar no ar, mas mais uma vez, a agressão só se manifesta fora de quadro: só podemos saber que os meninos apanharam pelo som das pancadas e seus “aís”.

Durante toda a discussão do quarteto e seu debate sobre partir para a aventura, somente é possível distinguir suas vozes e uma música ao fundo. Mas quando as crianças começam seus preparativos e a fazer suas mochilas, a música fica em primeiro plano, e os diálogos cessam. Há ruídos secundários que nos chamam a atenção para alguns objetos, como a torneira pingando no banheiro de Cascão, ou o som do roçar dos cabides quando Mônica escolhe suas roupas. O mesmo ocorre durante todo o trajeto até o Parque das Andorinhas: ouve-se o barulho das bicicletas ao fundo, mas a música ainda domina o primeiro plano.

Ao chegarem no parque, ouvimos novamente o tique-taque de um relógio, quando as crianças avistam um cachorro usando chapéu vermelho. Eles correm atrás do cão, e o tique-taque cessa, cedendo lugar a uma música em primeiro plano, e suas vozes, dessa vez, em segundo. Ouvimos também o barulho de passos apressados andando sobre a folhagem no chão. A música atinge seu clímax quando a câmera revela a existência de um grande homem, vivendo entre as árvores, e então cessa abruptamente, dando espaço ao diálogo das crianças. Quando eles terminam de conversar e são pegos de surpresa pelo homem, novamente uma música ganha primeiro plano, forte, imponente, ao som de batidas de tambor, ressoando o perigo. Mas quando a Turma é bem recebida pelo homem, em sua “casa”, o som de perigo se encerra, sobrando somente o diálogo e sons ambiente. O suspense se instaura quando o homem os avisa sobre os perigos da floresta, e a trilha sonora junto com os alertas são os principais responsáveis pelo clima da cena.

Há um corte espacial, e vemos pela primeira vez, onde mora o “homem do saco”. Seu leitmotiv é apresentado junto com sua primeira aparição, desde o rapto de Floquinho: um tema quase macabro, de vozes e cordas, que dessa vez, se mistura ao latido dos cachorros em cárcere.

De volta à Turma, ouvimos ruídos de fundo – pássaros, seus passos na grama – acompanhados de diálogo. Mas quando eles são encurralados pelos valentões, e Mônica cogita usar seu coelhinho contra eles, novamente seu leitmotiv aparece. Uma música de melodia acelerada se manifesta quando a perseguição tem início, e ainda que os barulhos das bicicletas também sejam ouvidos, os diálogos estão em primeiro plano. A música só cessa quando termina a queda das crianças, morro abaixo. São as vozes e os ruídos de fundo - seus corpos se movimentando sobre o chão coberto de folhas, o cantar das aves – que compõe a cena, até que a música volta, quando eles decidem prosseguir viagem.

Anoitece, e o chirriar das corujas ajuda a “criar o clima” de noite na floresta. Uma música de suspense precede a chegada das crianças ao cemitério, e esta se intensifica quando a Turma topa com uma caveira: de repente, seus gritos de horror tomam o primeiro plano. A música prossegue, criando um clima sinistro até que a “pegadinha” de Mônica e Magali, disfarçadas sob um lençol, mudam a sinergia da cena: o lugar não parece mais tão ameaçador.

Ao prosseguirem floresta à dentro, novamente ouvimos pios de coruja juntamente com demais sons ambientes (cigarras, animais). Chion (op. cit) nomeia esses sons de *elementos de cenário sonoro* e os define como “(...) sons de fonte mais ou menos pontual e de aparecimento mais ou menos intermitente que contribuem para povoar e para criar o espaço de um filme por pequenos toques distintos e localizados” (p. 48). No caso, foi o barulho das corujas que foi usado como toques distintos, visto que não se manifesta o tempo todo na cena, mas só eventualmente – diferente do barulho da cigarra.

Quando os quatro caem no sono, a música de Tiago Iorc tem início, e a cena transcorre conforme o Quadro 1, numa montagem alternada entre o sono das crianças e a busca incansável de seus pais. Somente quando o dia nasce, e os valentões vão até a mãe de Cebolinha para contar-lhe sobre o ocorrido, a música passa para segundo plano, cedendo lugar ao diálogo.

De volta às crianças na floresta, é notável que os ruídos de fundo são totalmente diferentes dos ruídos noturnos: o cantar dos pássaros já não torna o cenário inóspito. Os diálogos tomam o primeiro plano e a música só é usada quando as crianças se dão conta

de que estão sem comida por alguma razão. Instrumentos de sopro de metal (trompas ou tubas) são usadas para expressar a raiva dos amigos de Magali.

Conforme a Turma prossegue mata à dentro, a fome aperta para todos. Mas para Magali, ela é enlouquecedora: seu leitmotiv, composto por assovios, indicam que a menina está sendo tentada, a ponto de confundir a bússola de Cebolinha com um biscoito. Ela só volta à realidade – cessando os assovios – quando se dá conta de que mordeu o vidro e quebrou o objeto. Nesse momento, repete-se os sopros de metal que foram usados quando os demais sentiram raiva da menina.

As crianças continuam à andar, e chegam à casa no meio da floresta. Enquanto eles discutem meios para conseguirem entrar na propriedade, somente o diálogo permanece em primeiro plano – sendo brutalmente interrompido por ameaçadores latidos do dobermann. O som proporciona uma continuidade à cena, na medida que os latidos são ouvidos mesmo quando o cão permanece fora de quadro, e justifica as caras assustadas da Turminha. Eles se escondem ao ouvirem os barulhos de uma caminhonete, e sabemos que o “homem do saco” está para chegar antes mesmo de ele ser visto. Novamente, seu tema é repetido em primeiro plano, enquanto ele usa suas chaves para abrir o portão e prossegue até que ele tenha saído de cena.

As crianças acompanham sua movimentação dentro da casa através de frestas nas janelas, e o clima da cena deixa de ser tenso, e passa a se tornar cômico à medida que o homem liga o rádio e a canção *Deslizes* do cantor Fagner, toma todo o primeiro plano, enquanto o homem cozinha, dança e interpreta um cover ao mesmo tempo. As crianças - e o público – acham a imitação vergonhosa, e isso gera um alívio cômico. Do lado de fora, eles discutem um plano para resgatar o Floquinho. A canção volta a soar quando a câmera corta para a ação dentro da casa, ainda na cozinha.

No andar de baixo, Cebolinha faz caretas e bate no vidro, para chamar a atenção dos cães, e seus latidos podem ser ouvidos dentro e fora de campo – inclusive pelo homem na cozinha, o que o faz descer as escadas. Na sequência, Magali entra sorrateiramente pela janela para pegar as chaves, mas a geladeira aberta revela uma magnífica melancia à sua espera. Novamente, ouvimos o tema de sua tentação, como se os assovios convidassem a menina a se desviar de seu foco. Mas quando a geladeira se fecha – ainda com a melancia lá dentro, sabemos que ela resistiu.

Do lado de fora, o plano prossegue, com Mônica usando seu coelhinho para fazer o alarme da caminhonete disparar. Barulho que atrai o homem para a garagem, onde as meninas o prendem. Enquanto isso, Cascão consegue entrar na casa, mas se depara com

um enorme desafio: uma torneira que jorra água por todo lado. A música é usada para elevar a tensão, mas o som da água caindo e a respiração ofegante do menino também auxiliam. O menino chega ao andar de baixo, vestindo uma capa de chuva. Quando ele e Cebolinha conseguem prender o dobermann no andar de cima, este finalmente pode resgatar Floquinho. Durante o reencontro dos dois é possível ouvir uma variação do tema de sua amizade, ligeiramente diferente daquele que é ouvido quando as fotos na estante mostram seus momentos juntos, no começo do filme. Mas quando o menino está saindo com seu cachorro, antes de *vermos* suas caras implorando por ajuda, *ouvimos* os seus ganidos, e são eles que fazem Cebolinha repensar sua fuga.

Do lado de fora, Magali, Mônica e Cascão lutam com as chaves para abrir o portão. Mas o homem do saco consegue fugir da garagem onde fora trancado, derrubando o portão com a caminhonete. Seu tema macabro se repete quando ele arrasta e prende as crianças em uma jaula. Mas quando Cebolinha aparece por entre as grades e anuncia seu novo plano infalível, é o leitmotiv do menino que ouvimos.

Cebolinha usa Sansão como isca para atrair o dobermann para uma cela, mas uma música sensual mostra que o cachorro estava sendo seduzido, como forma de aprisioná-lo. Preso o cão, Cebolinha consegue libertar seus amigos, mas suas comemorações são interrompidas quando escutam a caminhonete dar partida. Cebolinha corre até a janela, e vê, melancolicamente, seu cachorrinho prestes a ser levado embora. Sua respiração ofegante confunde-se com a música de fundo. Quando o menino usa o apito para fazer Floquinho fingir de morto, um breve e agudo som é emitido de forma quase imperceptível. Ao voltar para dentro da casa com um cachorro que ele acredita estar morto, o homem do saco ouve latidos no andar de baixo (latidos que permanecem fora de campo por diversos planos, enquanto a Turma o tranca no porão, mas que servem para dar unidade à cena, visto que há cortes em vários cenários, dentro e fora da casa), até que o vemos cercado por cães raivosos. As crianças celebram sua vitória, junto com uma música de fundo alegre, que é quebrada logo em sequência, quando o som do telefone toma o primeiro plano, já na casa de Cebolinha. O diálogo segue entre o menino e sua mãe.

Na cena seguinte, a polícia já está na floresta, levando o homem do saco preso. Mônica cobra de Cebolinha que devolva seu coelhinho, mas ouvimos o mesmo tema de abertura, quando o menino projetava seu primeiro plano infalível, o que mostra ao expectador, que ele está aprontando novamente. Mas quando o coelho é devolvido para

Mônica com vários nós em suas orelhas, seu grito é tão alto e tão intenso que é ouvido por toda a floresta, até chegar ao Bairro do Limoeiro.

De volta à normalidade, adultos e crianças fazem um piquenique juntos. Uma música alegre segue ao fundo, enquanto os diálogos são ouvidos em primeiro plano. Mas a música torna-se mais calma e lenta quando a câmera focaliza Mônica sendo observada pelos olhos de Cebolinha, e prossegue durante a troca de olhares dos dois. Constrangido por ter sido observado, ele sai e vai para seu quarto, bolar mais um de seus planos. Os riscos no papel são os mesmos sons que ouvimos no começo do filme.

Colocando os leitmotifs encontrados em uma linha do tempo, podemos visualizar melhor onde eles foram alocados. De maneira geral, foram encontrados cinco leitmotifs que se repetem ao longo do filme. Estes estão sempre associados à personagens ou eventos. Denominamos o primeiro tema de *Raiva da Mônica*, por ser ouvido sempre associado à intenção da menina em dar uma coelhada em alguém. Seu tema é ouvido sempre acompanhado do enquadramento de um plano detalhe no coelhinho, e se repete quatro vezes ao longo do filme, em: 7'10'', 18'24'', 31'10'' e 59'28''.

O próximo tema, que podemos chamar de *Relógio do Cebolinha*, pois é um som mecânico, como o de um ponteiro de relógio, e é sempre ouvido quando o menino está pensando, elaborando algo. É o tema mais repetido ao longo do filme, podendo ser ouvido em oito momentos diferentes: 12'40'', 14'53'', 17'55'', 19'08'', 24'13'', 50'40'', 1:06:06, 1:18:44.

O segundo tema mais recorrente é aquele associado ao *Homem do Saco*. Seu fundo musical é quase macabro, composto de vozes que lembram tambores, e também por instrumentos de corda, tocando notas graves. Na maioria das vezes, aparece em primeiro plano, dado que ele quase sempre aparece sozinho. Portanto, exceto quando a Turma invade sua casa, não há diálogo acompanhado de seu tema, que se repete seis vezes: 28'08'', 1:02:30, 1:03:43, 1:11:20, 1:13:52, 1:15:55.

Optamos por chamar o tema de *Tentação da Magali*, visto que ele só é ouvido em dois momentos no filme (embora a menina possa ser vista comendo várias vezes): quando ela, enlouquecida pela fome, confunde a bússola de Cebolinha com um biscoito, aos 56'58'', e quando a menina invade a casa do homem para roubar as chaves, mas dá de cara com a geladeira aberta e vê uma bela melancia, e deve ignorar sua maior tentação para cumprir sua parte no plano, aos 1:09:23. Seu tema é composto por vários assovios, quase como se ela estivesse sendo *seduzida*.

O último tema, nomeado *Amizade de Cebolinha e Floquinho* é ouvido três vezes, ainda que com ligeiras variações no ritmo ou nos instrumentos utilizados, e faz referência à amizade entre os dois. A primeira vez que podemos ouvi-lo é quando Cebolinha se dá conta de que seu cãozinho sumiu, e a câmera nos mostra uma sequência de fotos nas quais ambos são vistos crescendo juntos, aos 13'31''. A seguir, podemos ouvi-lo novamente quando há o primeiro reencontro entre os dois, à 1:14:41, ainda no canil na casa do homem. E, por último, quando Floquinho quase é levado embora na caminhonete do homem, e ambos trocam olhares: Cebolinha acredita que nunca mais verá seu animalzinho, e o tema retorna, dessa vez mais melancólico e profundo que os demais, aos 1:22:46.

Figura 119 – Os leitmotifs de *Laços*, associados à vários personagens.



Fonte: Elaborado pela autora.

3.7. Caça aos easter eggs

O termo *easter egg*³⁰ é usado na cultura pop para se referir a pequenos detalhes, propositalmente deixados pelos criadores de um jogo, filme ou programa, que faz referência a outra(s) obra(s) ou guardam alguma surpresa para o usuário. O termo ganhou o significado atual em 1979, quando foi lançado o jogo *Adventure*, para o console Atari 2600. O jogo consistia em controlar um avatar para matar dragões ao longo do percurso, com o objetivo de recuperar objetos e levá-los para diferentes castelos. O visual gráfico era bastante simples, mas o programador decidiu colocar uma “mensagem secreta”.

³⁰ Numa tradução literal, “ovo de páscoa”.

Usando um ponto cinza para atravessar uma parede, o jogador encontrava escrito “*created by Warren Robinett*”.

No filme *Turma da Mônica: Laços*, diversos easter eggs foram escondidos para os fãs identificarem. Já no começo do filme, aos 3 minutos, vemos na mesa do Cebolinha um livro com o título “O homem das cavernas e seus hábitos”, onde o público é levado a fazer uma alusão ao personagem Piteco, um dos personagens pré-históricos da Turma da Mônica. Poucos planos depois, ainda no quarto do menino, encontramos um Jotalhão de pelúcia. Em outra cena, aos 22 minutos, dessa vez no quarto da Mônica, temos uma pelúcia do Horácio, o filhote de Tiranossauro Rex comedor de alface, e outra do Penadinho, o fantasma, deixando claro que a *mise-en-place* foi um recurso amplamente utilizado para inserir os easter eggs.

Figuras 120 e 121 - Detalhe no quarto do Cebolinha: easter egg do Jotalhão; No quarto da Mônica, easter egg do Horácio e do Penadinho.



Fonte: Captura de tela

De volta ao começo do filme, ainda aos 3’40’’, Dona Cebola lê o *Jornal do Limoeiro* na cozinha. Em uma das notícias, podemos ver o título “Nasce na África bebê

elefante com uma surpresa: ele é verde”, novamente em uma referência ao personagem Jotalhão. No final do filme, veremos mais uma vez D. Cebola lendo o jornal. Dessa vez, ainda que não seja possível visualizar todo o título da notícia, podemos ver as palavras “jovem índio” e “preservar” “floresta”, junto com uma foto de um indiozinho, numa referência ao Papa-Capim.

Aos 15’ de filme, na cena na qual as crianças estão espalhando cartazes e buscando informações sob o paradeiro de Floquinho, temos uma breve aparição de Sidney Gusman, o editor das graphic MSP, e de Vitor e Lu Cafaggi, os irmãos criadores da graphic novel Laços. Logo em sequência, Magali e Mônica se dirigem a uma banca de jornal para perguntarem se poderiam colar um cartaz com a identificação do cachorro, e para a surpresa do público, o dono da banca é... o próprio pai da turminha. No fundo, podemos ver várias graphic MSP como itens da banca.

Figuras 122 e 123 - Magali troca um breve diálogo com os irmãos Cafaggi, autores da graphic novel; Magali e Mônica conhecem o dono da banca de revistas, representado por Mauricio de Souza.



Fonte: Captura de tela

Ainda na cena em que estão buscando informações sobre o paradeiro do Floquinho, Cascão conversa com duas senhoras muito parecidas – uma das quais tenta lhe “tirar o pó” com um espanador. É uma referência às irmãs Cremilda e Clotilde, duas gêmeas que, nos quadrinhos, sempre estão tentando lhe dar um banho.

Figuras 124 e 125 - As gêmeas, Cremilda e Clotilde, no filme (à esquerda) e nos quadrinhos (à direita).



Fonte: Captura de tela; Guia dos Quadrinhos (2009).

O próximo easter egg aparece quando as crianças decidem partir para a busca, e estão realizando seus preparativos. Cada criança faz sua mochila. Mônica, ao escolher uma muda de roupa, tira do armário uma fantasia de ratinha rosa, em referência à roupa usada pela personagem na animação de 1982, *As aventuras da Turma da Mônica*.

Figuras 126 e 127 - A fantasia de ratinha da Mônica. Em *Laços* (à esquerda), e na animação (à direita).



Fonte: Captura de tela

Mais adiante, já no Parque das Andorinhas, ao caírem de um precipício, Mônica, Magali e Cascão percebem que perderam seus sapatos durante a queda. Inconformado, Cebolinha reclama que os amigos “ficam perdendo os sapatos a toda hora” e que isso não acontece com ele. Esse diálogo é uma clara referência ao visual dos personagens das revistinhas, nas quais somente o Cebolinha é desenhado com calçado, e os demais aparecem sempre descalços.

Figuras 128 e 129 - Nos quadrinhos clássicos, Cebolinha é o único que usa calçado, ao contrário da graphic novel e do filme. Entretanto, há uma clara referência ao fato.



Fontes: Cafaggi (2012); captura de tela.

Ao anoitecer, as crianças continuam a se embrenhar parque a dentro. No filme, há uma cena na qual a Turminha chega a um cemitério. Eles topam com a figura de uma

caveira numa pedra, numa representação do personagem Cranicola. Ao saírem correndo, eles acabam se separando brevemente, e Cascão comenta com Cebolinha, que ele não tem medo de fantasma nem de alma penada. Nesse momento, aparece um “fantasma” emitindo sons de assombro. Quando os meninos já estão bastante assustados, revela-se que, na verdade, se tratavam de Mônica e Magali que resolveram pregar-lhes uma peça, usando um lençol branco, numa referência ao personagem Penadinho.

Figuras 130 e 131 - Cranicola, o crânio desprovido de membros, que repousa sob uma pedra. À esquerda, frame do filme. À direita, quadrinho do personagem.



Fonte: Captura de tela; Pinterest.

Ao final do filme, o espectador é apresentado a alguns personagens que não aparecem na graphic novel, mas são uma referência aos personagens das revistinhas, como Maria Cascuda e Quinzinho, nos minutos finais.

Podemos concluir que os easter eggs incluídos no filme *Laços* foram propositalmente pensados para fazer o espectador mergulhar no universo da Turma da Mônica de maneira a proporcionar uma imersão aos fãs de longa data, através da captura de referências que só seriam possíveis de serem notadas por aqueles que já estão inseridos nesse universo, visto que para qualquer espectador que nunca tivesse tido contato com os quadrinhos, a experiência de assistir ao filme teria sido bem menos enriquecedora. A história seria simplesmente sobre quatro crianças e a busca pelo cachorrinho de um deles. Mas para o público que já conhece os personagens, suas características e suas histórias, o filme é experimentado como uma adaptação do universo criado por Mauricio de Sousa, na qual personagens que já são parte da cultura popular e reconhecidos internacionalmente pelas suas contribuições³¹ passaram, pela primeira vez, a serem representados por atores, ao invés de animações, nos quais o público busca notar as semelhanças com personagens tão conhecidos.

³¹ A personagem Mônica foi estabelecida como embaixadora do UNICEF no Brasil desde 2007.

Considerações finais

A Turma da Mônica é um fenômeno nacional (e internacional), que tem atravessado gerações e conquistado seu lugar na cultura popular, com seus personagens sendo reconhecidos por pessoas de todas as idades, classes sociais, e regiões. Parte de seu sucesso se deve à linguagem universal que tem adotado: uma narrativa simples, mas bem elaborada, personagens cartunizados que proporcionam grande identificação com o leitor, um humor sadio, sem perder a capacidade de entreter e divertir, as memórias afetivas de gerações de leitores que cresceram e se alfabetizaram com seus quadrinhos, mas também graças à aptidão dos estúdios Mauricio de Sousa Produções para inovar e se manter atual, buscando incorporar diferentes mídias em seu rol de produtos, expandindo a franquia e ampliando o Monicaverso.

As tirinhas de jornal que começaram de maneira despretensiosa, com um menino e seu cachorro, acabaram por dar origem à Turma de personagens mais queridos e famosos do Brasil, que hoje está presente em várias linhas de revistas em quadrinhos – são gibis, mangás, graphic novels, quadrinhos educativos de distribuição gratuita -, além de websites, games, aplicativos, livros, filmes, séries, animações, curtas para o Youtube, parque temático, CDs, DVDs, e milhares de produtos licenciados.

Laços foi a segunda graphic novel lançada sob o selo, até então, recém-lançado, *graphic MSP*, e veio anos depois, a ser adaptada para o primeiro live action da Turma da Mônica. O filme dirigido por Daniel Rezende, ainda que tenha se baseado no enredo da obra de Vitor e Lu Cafaggi, e tenha buscado retratar de maneira autêntica os personagens criados por Mauricio de Sousa, segue ao pé da letra os conselhos de Syd Field e André Bazin: “Como fazer a melhor adaptação? Resposta: NÃO sendo fiéis ao original. Um livro é um livro, uma peça é uma peça, um artigo é um artigo, um roteiro é um roteiro. Uma adaptação é sempre um roteiro original. São formas diferentes.” (Field, 2001, op. cit.). Bazin afirma que uma boa adaptação deve conseguir restituir o essencial da letra e do espírito, e termina por concluir que “Adaptar, enfim, não é mais trair, mas respeitar” (2018, p. 140).

O longa metragem tem a virtude de transmitir ao público a sensação de estar assistindo seus personagens favoritos na “vida real”, mostrando que Mônica, Cebolinha, Magali e Cascão podem ser crianças normais, morando em uma cidade pequena, fazendo coisas que crianças de suas idades normalmente fazem, mas preservando as características

principais de cada personagem. Ao mesmo tempo, o filme não se preocupou em se prender demasiadamente ao texto fonte, podendo ser reconhecido como uma obra independente, que pode ser experienciada *como* uma adaptação para a parte do público que já havia tido contato com a *graphic novel*, mas cuja compreensão da história não dependia de leitura prévia, atingindo também ao público que possa ter parado de ler quadrinhos há algum tempo.

Em matéria de roteiro, ambas as obras se enquadram dentro do paradigma de três atos, e retratam a Jornada do Herói, com a primeira parte estabelecendo a rotina das crianças e apresentado suas características. O evento que muda o curso da história (ou o primeiro Ponto de Virada) é o desaparecimento do cachorro do Cebolinha, Floquinho. O chamado para a aventura se dá no momento que as crianças decidem partir em busca do cãozinho no Parque das Andorinhas. Todos os percalços que eles enfrentarão por lá constituem o Segundo Ato, que finalmente chega ao fim com o segundo Ponto de Virada: Floquinho é encontrado, mas está mantido em cárcere, e as crianças devem trabalhar juntas para resgatá-lo. O terceiro ato mostra uma clara mudança nos personagens: Cebolinha deve superar seu ego, e convida *todos* seus amigos a elaborar um plano infalível, que executam juntos, não sob o comando de um líder “genial” que cria tudo sozinho. Mônica, por sua vez, deve aprender a *confiar* no menino, e lhe entrega seu bem mais precioso, seu amado coelhinho de pelúcia. O *autocontrole* e foco de Magali são postos à prova, à medida que a menina faminta – pois pulou algumas refeições – deve vencer sua maior tentação: para cumprir sua parte no plano, ela precisa deixar uma bela fatia de melancia que se apresenta à sua frente, totalmente intocada. Cascão enfrentará seu maior medo: sua parte no plano não lhe preparou para atravessar um corredor que estava sendo encharcado por uma torneira que jorra água por todo lado. Para que o resgate funcione, *todos* eles devem trabalhar juntos, enfrentado seu ego, suas manias, seus medos e tentações. Há uma mudança no comportamento das personagens. E finalmente, há a volta à normalidade, ou O Retorno ao Lar, no qual as crianças e seus pais fazem piquenique, mas Mônica e Cebolinha começam a trocar olhares. Eles estão crescendo, e a aventura os mudou de alguma maneira... mas nem tanto. O filme termina da mesma forma que começou: com Cebolinha elaborando mais um de seus planos.

O enredo porém, a sequência de acontecimentos que move a história adiante, é divergente em uma parte significativa da história. Quase um terço (33%) da *graphic novel* é composta por trechos divergentes aos do filme. Este, por sua vez, dedicou um percentual maior (44%) do tempo de projeção a rumos diferentes da história. Isso porque muitas

cenas foram acrescentadas no filme, como por exemplo, a cena na qual Cascão desiste de participar dos próximos planos infalíveis de Cebolinha, a cena do cemitério, a presença do Louco na floresta à noite, e várias outras. Com isso podemos afirmar que o filme se utilizou do texto fonte para criar uma adaptação cujo objetivo não era ser uma simples transposição de um meio para o outro, mas se utilizar de uma ideia inicial para desenvolver um projeto independente, com espaço para liberdade criativa e mudanças. Ao mesmo tempo, foi respeitoso com a obra de Mauricio de Sousa, visto que buscou retratar seus personagens com o mesmo ar pueril e inocente das hqs, sem deixar de lado as idiossincrasias de cada um deles.

Para isso, dois elementos foram vitais: figurino e caracterização. O primeiro foi montado de maneira a buscar sempre que os atores estivessem vestidos com roupas nos mesmos modelos e cores dos personagens originais. Para as meninas, vestidos lisos na altura dos joelhos, em amarelo e vermelho, suas respectivas cores. Para Cebolinha, camisa polo ou camiseta verde e bermuda preta. E Cascão, sempre com camiseta amarela e shorts vermelho e preto, com suspensórios. Ainda que na hq somente Cebolinha faça uso regular de calçados, no filme – e na graphic novel – todos os usam. Os demais atores também estão sempre associados a suas respectivas cores e roupas, salvo a exceção de alguns dos adultos, que nem sempre possuem uma roupa padrão (como é o caso de Seu Juca e do pai do Cascão). Pode-se dizer que a simplicidade e a modéstia foram marcas que o figurino deixa transparecer, quase como um valor: nada de roupas caras, chamativas ou marcas da moda. Não é possível nem mesmo notar nenhuma identificação nos fabricantes dos calçados. O guarda-roupas da Turma da Mônica é o guarda-roupas de uma criança normal, sem luxos ou exibicionismo. Preza-se pelo conforto, versatilidade e adequação para as respectivas idades. A um nível extremo – pensado como uma *gag*, isto é, uma piada – há uma cena onde pode-se vislumbrar o conteúdo do guarda-roupas de Mônica: com a exceção da fantasia de Ratinha Rosa, tudo o que vemos são vestidos vermelhos iguaizinhos, pendurados um após o outro. Mas a mensagem é a mesma: uma infinidade de roupas de luxo não é um valor a ser propagado.

Dado que o objetivo era utilizar-se da caracterização como forma de ajudar o expectador a reconhecer imediatamente cada personagem, é notável o bom senso da equipe responsável. Sendo os personagens fruto de um desenho de estilo cartum, não é possível (e nem desejável) que suas características sejam representadas ao pé da letra. A dificuldade técnica de tornar os cinco fios de cabelo do Cebolinha (ou do “cacho de bananas” de Mônica) um penteado adequado e realista para crianças foi brilhantemente

resolvida. Mesmo as características que foram intencionalmente exageradas, como os dentes da Mônica, ou o nariz do Louco, foram ressaltadas com próteses que buscassem não perder o caráter de fidedignidade. A maquiagem foi usada com parcimônia, sendo praticamente imperceptível nas crianças, e só levemente realçada nas mulheres.

Em ambos os elementos, figurino e caracterização, foi buscado manter o ar de naturalidade, sem exageros – exceto quando a intenção era ressaltar alguma característica – com o objetivo de tentar passar a mensagem de que a Turma da Mônica é composta por crianças “normais”, como qualquer outra, dessa forma, promovendo a identificação do público mais jovem com seus personagens favoritos: Qualquer criança poderia fazer parte da Turma. Não é necessário ter superpoderes ou muito dinheiro, nem tampouco roupas da moda.

O design proposto por Vitor e Lu Cafaggi buscou manter as características centrais pelas quais os personagens são conhecidos: os cinco fios de Cebolinha, os dentes da Mônica, o cabelo dividido ao meio da Magali, etc. Mas ao mesmo tempo, essas características foram adaptadas sob novos traços. Buscou-se manter um formato arredondado para as cabeças, quer em sua versão mais “bebê”, quer na versão mais infantil, para ajudar a transmitir ideias associadas a fofura, graciosidade e inofensibilidade. Alguns traços, como os cabelos, apesar de manterem suas premissas, sofreram maior variação entre as duas versões. A proporção de cabeças por corpo também é diferente, visto que é anatomicamente normal que crianças tenha uma cabeça maior em relação ao restante do corpo. Proporção essa, que vai mudando conforme se chega cada vez mais à idade adulta.

Em matéria de enquadramento, novamente é possível afirmar que o longa-metragem se posicionou de maneira independente em relação à hq: um número mínimo de planos foi pensado para que reproduzisse o mesmo enquadramento dos quadrinhos. Em sua imensa maioria, não há planos equivalentes em matéria de enquadramento. A equivalência é uma exceção (além, é claro, de o filme manter uma proporção de planos muito superior à de quadros da hq: 2,5 planos por quadro, mais especificamente). Entretanto, isso não prejudica a história. Muito pelo contrário. Há uma clara preferência por valorizar muito mais o cenário do que na hq. Uma quantidade maior de planos abertos permitiu que o expectador explorasse mais os cenários internos, (como o quarto do Cebolinha, ou a casa do homem do saco, e pudesse admirar a quantidade de elementos que foram pensados e posicionados nos devidos lugares, para ajudar na ambientação de cada local – *mise en place*), e que houvesse muita profundidade de campo e uso da

iluminação natural nas cenas filmadas ao ar livre. É possível conhecer melhor o Bairro do Limoeiro no filme do que na hq, dada a grande preocupação que se teve com a cenografia. Os locais escolhidos para as filmagens buscaram refletir o cenário (quase) idealizado no qual a Turma da Mônica vive: as ruas são calmas e bem arborizadas, os quintais são grandes, as casas são confortáveis (mas não luxuosas), as cercas são baixas, a vizinhança é tranquila. Novamente, é como se o filme dissesse: “O bairro do Limoeiro poderia ser qualquer bairro em uma cidadezinha pequena de interior, com pessoas normais e qualidade de vida. O local ideal para uma infância sadia, onde as crianças podem brincar em segurança e todos podem viver em paz”.

O som do filme é maiormente composto pelas vozes dos personagens – dentro ou fora de quadro, mas não é usado o recurso de *voz over*, visto que não há narrador na história, nem tampouco ouvimos os pensamentos dos personagens. Nesse sentido, a escolha foi semelhante à da *graphic novel*, que tampouco possui narrador, nem se utilizou de balões de fala.

Chion (op. cit.) afirma que o cinema sonoro é vococêntrico, que este “(...) favorece a voz, evidencia-a e destaca-a dos outros sons” graças ao caráter de suporte da *expressão verbal* que a voz proporciona (p.13). Podemos notar que em *Laços*, quase sempre que algum personagem está falando, suas vozes tomam o primeiro plano, com os demais sons – ruídos e fundo musical – ficando em segundo plano.

Os ruídos ouvidos são (quase) sempre proporcionais aos eventos que vemos na tela – talvez a única exceção seja os momentos nos quais o coelhinho da Mônica é usado. Todas as vezes que Sansão é girado e lançado ao ar, é possível ouvir algo entre uma corrente de ar, ou um objeto cujo trajeto produz vento. E quando o coelhinho acerta o seu alvo, seja *on screen*, seja *off screen*, ouvimos o som de algo duro bater contra uma superfície. Esses efeitos podem parecer um pouco exagerados dado que, na vida real, um bichinho de pelúcia, não seria capaz de produzir tais sons. Mas seu uso é justificável à medida que o objetivo não é reproduzir o caráter de verossimilhança (nesse caso), mas usá-lo para ressaltar e evidenciar a força de Mônica.

A parte musical do filme é composta por duas canções, uma sendo usada com caráter *diegético* – *Deslizes*, do cantor Fagner – onde os personagens conseguem ouvir a música sendo emitida pelo rádio, e a outra de caráter *extradiegético* – *Laços*, de Tiago Iorc - onde somente o público a ouve, e cuja função é ajudar a estabelecer o “clima” da cena, reforçar o seu caráter de paz e tranquilidade durante a noite que cai, e as crianças dormem. Além das canções, o filme possui fundos musicais, cuja função também é

auxiliar na imersão da cena. Entre esses, podemos destacar os vários leitmotifs que aparecem repetidamente durante o filme, e se destacam como temas de algumas situações ou personagens, como a raiva da Mônica, ou a aparição do Homem do saco.

A presença de easter eggs durante todo o filme foi uma forma de o diretor estimular a observação ativa do público, visto que eles estão espalhados ao longo de toda a obra, quer na forma de *mise en place*, como objetos decorativos ou elementos do cenário, quer na forma de participações especiais, como a aparição dos criadores, Mauricio de Sousa, Vitor e Lu Cafaggi, e Sidney Gusman, ou ainda como referências a personagens secundários icônicos, como as irmãs Cremilda e Clotilde.

Resta ainda dizer que nenhuma análise se trata de um trabalho definitivo e finito por si só. Cada autor explora os diversos elementos de um filme de uma forma particular. Aqui, buscamos apresentar um breve panorama sobre o imenso Universo da Turma da Mônica, como forma de contextualizar os personagens das obras em questão. Mas para exauri-lo, apresentar *todos* os personagens já criados, *todos* os locais nos quais as histórias se passam e *todos* os multiversos, seria necessário talvez mais de um trabalho, e sim um conjunto deles, pensado para classificar esses componentes. Em nossa análise, buscamos explorar os elementos mais gerais utilizados em análises fílmicas, mas nunca é possível esgotar os elementos de uma obra. Um próximo pesquisador sempre irá notar detalhes ou pontos de vista, que os anteriores não notaram. Vale ainda ressaltar que, durante o desenvolvimento deste projeto, outras obras sequenciais foram lançadas: o segundo filme da série, Turma da Mônica: Lições, em 2021, e Turma da Mônica: A série, em julho de 2022. Com isso, novas análises podem ser feitas, quer abordando os mesmos elementos, quer inserindo novos. Ainda há muito a ser explorado.

Terminamos nossa análise com um convite para que outros trabalhos também sejam desenvolvidos, seja propondo uma nova ótica sob os mesmos objetos, seja aplicando a mesma metodologia para a análise de obras que foram lançadas enquanto esta dissertação estava sendo escrita, ou seja ainda, com a finalidade de se aprofundar no vasto universo da Turma da Mônica, com suas centenas de personagens, seus muitos cenários e seus vários multiversos e núcleos narrativos.

Referências Bibliográficas

- ANDREW, Dudley. **Concepts in film theory**. Oxford University Press, 1984.
- AUMONT, Jacques; MARIE Michel. **A análise do filme**. Lisboa: Edições Texto e Grafia, 2009.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico de Cinema**. 1. ed. Campinas: Papirus, 2003.
- BAZIN, André. **O que é o cinema?** São Paulo: Ubu Editora, 2018.
- BENAYOUN, Robert. **Le ballon dans la bande dessinée**. Balland, 1968.
- BORGES, Gustavo. **Cebolinha: Recuperação**. Barueri, SP: Panini Brasil, 2018.
- CAFAGGI, Vitor; CAFAGGI, Lu. **Turma da Mônica: Laços**. Barueri: Panini Comics, 2012.
- CAFAGGI, Vitor. **Valente para sempre**. 1. ed. Barueri: Panini Comics, 2013.
- CARTMELL, Deborah; WHELEHAN, Imelda (Ed.). **Adaptations: from text to screen, screen to text**. Routledge, 2013.
- CHION, Michel. **A audiovisual: Som e imagem no cinema**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2008.
- CHINEN, Nobu. **Linguagem HQ: Conceitos básicos**. 1. ed. São Paulo: Criativo, 2011.
- CLÜVER, C. Intermedialidade. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFG**, [S. l.], p. 8–23, 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15413>. Acesso em: 30 mar. 2022.
- COALA, Fabio. **Horácio: Mãe**. Barueri, SP: Panini Brasil, 2018.
- CORRIGAN, Timothy. Defining Adaptation. In: Leitch, Thomas (org.). **The Oxford Handbook of Adaptation Studies**. New York: Oxford University Press, 2017.

CUTCHINS, Dennis. Bakhtin, Intertextuality, and Adaptation. In: LEITCH, Thomas (ed.). **The Oxford Handbook of Adaptation Studies**, p. 71-86, 2017.

DANTAS, Audálio. **A infância de Mauricio de Sousa**. 2. ed. São Paulo: Callis, 2009.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2015.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas de Will Eisner**. 1. ed. São Paulo: Devir, 2005.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes Editora Ltda, 1989.

ELLESTRÖM, Lars. Adaptation and intermediality. In: LEITCH, Thomas (ed.). **The Oxford Handbook of Adaptation Studies**, p. 509-526, 2017.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**. 1. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FIGUEIREDO, Camila; VIEIRA, Miriam (org.). **19th Century Revisited: adaptations and appropriations**. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2018.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestes: La littérature au second degré**. Paris: Seuil, 1982.

GUSMAN, Sidney. **Mauricio quadrinho a quadrinho: a história da paixão do criador da Turma da Mônica pelos gibis**. 1. ed. São Paulo: Globo, 2006.

GUSMAN, Sidney. **Universo HQ entrevista: Grandes nomes dos quadrinhos entrevistados por quem entende do assunto**. 1. ed. São Paulo: Nemo, 2015.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. 2. ed. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2013.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009.

MACIEL, Lucas Vinício de Carvalho. A (in)distinção entre dialogismo e intertextualidade. **Linguagem em (Dis)curso** – LemD, Tubarão, SC, v. 17, n. 1, p. 137-151, jan./abr. 2017.

MASSAROLO, João; NESTERIUK, Sérgio. Criação e desenvolvimento de personagem em multiplataformas. **Revista Geminis**, São Carlos, v. 11, n. 3, p. 233-253, set./2020.

MATTESI, Michael D. **Force: Character Design from Life Drawing**. 1. ed. Oxford: Elsevier, 2008.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**. 1. ed. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2008.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. 1. ed. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2005.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

PETHÖ, Ágnes. Approaches to studying intermediality in contemporary cinema. **Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies**, vol. 15, 2018, p. 165-187.

PINHEIRO, Bianca. **Mônica: Força**. Barueri, SP: Panini Brasil, 2016.

PINHEIRO, Bianca. **Mônica: Tesouros**. Barueri, SP: Panini Brasil, 2019.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. 2. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2013.

PUNZI, Maddalena Pennacchia. Literary Intermediality: An Introduction. In: PUNZI, Maddalena P. (ed.). **Literary Intermediality: The Transit of Literature Through the Media Circuit**, p. 9-24, 2007.

RAJEWSKY, Irina. A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. In: DINIZ, T.F.N.; VIEIRA, A.S. (orgs.). **Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea 2**. Belo Horizonte: Rona Editora: FAE/UFGM, 2012b, p. 51-74.

RAJEWSKY, Irina. Intermedialidade, intertextualidade e “remediação”: uma perspectiva literária sobre a intermedialidade. In: DINIZ, T.F.N. (org.). **Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea 1**. Belo Horizonte: Rona Editora da UFGM, 2012a, p. 15-45.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 1. ed. São Paulo: Contexto, 2009.

- SOLANO, Camilo. **Cascão: Temporal**. Barueri, SP: Panini Brasil, 2020.
- SOUSA, M. D. et al. **Memórias do Mauricio**. 1. ed. Barueri: Panini Books, 2016.
- SOUSA, Mauricio de. **Mauricio 80**. Barueri, SP: Panini Brasil, 2016.
- SOUSA, Mauricio de. **Mauricio o início**: Os primeiros livros do criador da Turma da Mônica. 1. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2015
- SOUSA, Mauricio de. **Mauricio**: A história que não está no gibi. 1. ed. Rio de Janeiro: Primeira Pessoa, 2017.
- STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. 5. ed. Campinas: Papirus, 2013.
- STAM, Robert. Revisionist Adaptation: Transtextuality, Cross-Cultural Dialogism, and Performative Infidelities. In: LEITCH, Thomas (ed.). **The Oxford Handbook of Adaptation Studies**, p. 239-252, 2017.
- TILLMAN, Bryan. **Creative Character Design**. 1. ed. Oxford: Elsevier, 2011.
- VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 7ª ed. Campinas: Papirus, 2012.
- VIEIRA, Bruna; CAFAGGI, Lu. **Quando tudo começou**: Bruna Vieira em quadrinhos. 1. ed. São Paulo: Nemo, 2015.
- WAGNER, Geoffrey Atheling. **The novel and the cinema**. Rutherford: Fairleigh Dickinson University Press; London: The Tantivy Press, 1975.

Websites acessados

- ADOROCINEMA. O que é "Easter Egg"? Entenda seu significado em filmes e veja exemplos famosos. Disponível em: <bit.ly/3EW9B4A>. Acesso em: 14 set. 2022.
- AMINO. **Evolução da Turma da Mônica**. Disponível em: <bit.ly/3Uu64Qq>. Acesso em: 18 jul. 2022.
- ANIME COMICS. **Turma do Horácio**. Disponível em: <bit.ly/3XRzU4t>. Acesso em: 18 jul. 2022.

CINEMA COM RAPADURA. **Turma da Mônica**. Disponível em: <bit.ly/3VobUxa>. Acesso em: 18 jul. 2022.

FACEBOOK. **Turma da Mônica**. Disponível em: <bit.ly/3gXvVCO>. Acesso em: 18 jul. 2022.

FANDOM. **Monica's Gang**. Disponível em: <bit.ly/3UsAFxO>. Acesso em: 18 jul. 2022.

FILMES & SÉRIES TM. **Turma da Mônica Laços**: crítica sem spoilers (2019). Disponível em: <bit.ly/3upziW0>. Acesso em: 24 mar. 2022.

GUIA DOS QUADRINHOS. **Turma da Mônica**. Disponível em: <bit.ly/3UsB6Is>. Acesso em: 18 jul. 2022.

IG. Nostálgico, "Turma da Mônica - Laços" é um prato cheio de easter eggs. Disponível em: <bit.ly/3VqsFyF>. Acesso em: 14 set. 2022.

INCRÍVEL. **Turma da Mônica**. Disponível em: <bit.ly/3F16CaK>. Acesso em: 18 jul. 2022.

MÔNICA, Turma da. Três de março de 1963. A Mônica, inspirada na minha filha, aparece pela primeira vez numa tirinha. E já chegou dando coelhada no Cebolinha. Do impresso para o Digital, muita coisa mudou. Mas a essência continua a mesma. 3 mar. 2020, 12:27 pm. Twitter: @TurmadaMonica. Disponível em: <bit.ly/3XPFLal>. Acesso em 19 de junho de 2022.

MUNDOHQ. **Parallax: Crise dos Infinitos Astronautas**. Disponível em: <bit.ly/3EZz6C0>. Acesso em: 18 jul. 2022.

MURALZINHO DE IDEIAS. **Vem aí a Turma da Mônica Baby**. Disponível em: <bit.ly/3H2Aczz>. Acesso em: 18 jul. 2022.

NERDOIDOS. **Segunda Nostalgica - Turma da Mônica Desenho Animado**. Disponível em: <bit.ly/3Vzr6yM>. Acesso em: 18 jul. 2022.

O POVO MAIS. **CEBOLINHA CELEBRA ANIVERSÁRIO**. Disponível em: <bit.ly/3UhthPz>. Acesso em: 18 jul. 2022.

OS PARCINHAS. **Tag: Quadrinhos**. Disponível em: <bit.ly/3FmFzZ3>. Acesso em: 18 jul. 2022.

PINTEREST. **Turma da Mônica**. Disponível em: <bit.ly/3iqUA2R>. Acesso em: 18 jul. 2022.

REVISTA GALILEU. **Estúdio Mauricio de Sousa está aberto para visitaç o do p blico**. Disponível em: <bit.ly/3gVUqjQ>. Acesso em: 5 out. 2022.

SUPER INTERESSANTE. **As 5 melhores sagas da Turma da M nica Jovem Leia mais em: <https://super.abril.com.br/cultura/as-5-melhores-sagas-da-turma-da-monica-jovem/>**. Disponível em: <bit.ly/3gQ7w25>. Acesso em: 18 jul. 2022.

TURMA DA M NICA JOVEM MANIA. **Semana especial Magali - Amigos e Familia**. Disponível em: <bit.ly/3OtsdGU>. Acesso em: 18 jul. 2022.

TURMA DA M NICA WIKI. **Bem-Vindo(a) Turma da M nica Wiki**. Disponível em: <bit.ly/3XPGatn>. Acesso em: 18 jul. 2022.

VEJA. **Magali comemora 50 anos com um prato cheio para os f s**. Disponível em: <bit.ly/3VkwLIJ>. Acesso em: 18 jul. 2022.

WIKIWAND. **Monica's Gang**. Disponível em: <bit.ly/3uiJ6RF>. Acesso em: 18 jul. 2022.

YOUTUBE. **M nica Toy | La os de Amizade (T07E16)**. Disponível em: <bit.ly/3B4Zbyi>. Acesso em: 18 jul. 2022.