

Da Animação ao *Live-Action*: A Evolução da Metalinguagem no Universo Audiovisual da Turma da Mônica

From Animation to Live-Action: The Evolution of Metalanguage in the Audiovisual Universe of Turma da Mônica

De la Animación al Live-Action: La Evolución de la metalenguaje en el Universo Audiovisual de la Turma da Mônica

Cláudio Bezerra¹
Rodrigo Paiva²
Dario Brito³

Resumo:

Investiga a presença da metalinguagem nos produtos audiovisuais da Mauricio de Sousa Produções (MSP), veiculados no cinema, em *home vídeo* e na plataforma do Youtube. Um levantamento das produções da MSP permitiu identificar e analisar a metalinguagem como uma marca estilística recorrente nos longas-metragens da Turma da Mônica, que se manifesta, sobretudo, por meio de relações intertextuais e intratextuais. Ancorado em referencial teórico no âmbito das ciências da linguagem, busca-se também compreender a evolução estética, técnica, narrativa e tecnológica entre a primeira animação para o cinema, *As Aventuras da Turma da Mônica* (1982) e a obra cinematográfica mais recente da MSP, *Turma da Mônica: Laços* (2019), que se apropriam dos recursos tecnológicos do *live-action* para potencializar a dimensão metalinguística – uma marca estilística presente também nas HQs do quadrinista Mauricio de Sousa.

Palavras-chave: Animação. *Live-action*. Metalinguagem. Cinema. Turma da Mônica.

Abstract:

Investigates the presence of metalanguage in the audiovisual products of Mauricio de Sousa Produções (MSP), displayed in the cinema, in *home vídeo* and on the Youtube platform. A survey of MSP's productions made it possible to identify and analyze metalanguage as a recurring stylistic brand in the feature films by Turma da Mônica, which manifests itself mainly through intertextual and intratextual relations. Anchored in a theoretical framework within the scope of language sciences, we also seek to understand the aesthetic, technical, narrative and technological evolution between the first animation for cinema, *As Aventuras da Turma da Mônica* (1982) and the most recent cinematographic work of MSP, *Turma da Mônica: Laços* (2019), which take advantage of the technological resources of *live-*

-
- 1 Doutor em Multimeios (Unicamp) e mestre em Comunicação (UFPE), com pós-doutoramento em Indústrias Criativas (Universidade do Porto). É professor do Mestrado Profissional em Indústrias Criativas e da graduação em Jornalismo da Universidade Católica de Pernambuco (Unicap), Recife - PE - Brasil. E-mail: claudio.bezerra@unicap.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4489-6983>.
 - 2 Mestrando em Indústrias Criativas pela Universidade Católica de Pernambuco (Unicap), Recife - PE - Brasil, e bolsista da Bolsa Fasa Pós-Graduação Stricto Sensu, da Fundação Antônio dos Santos Abranches (Fasa). É graduado em Publicidade (Unicap). E-mail: roderix2@hotmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9168-9904>.
 - 3 Doutor em Design da Informação (UFPE), mestre em Linguística (UFPE) e jornalista (Unicap). É professor nos cursos de graduação em Jornalismo e em Jogos Digitais e do Mestrado Profissional em Indústrias Criativas da Universidade Católica de Pernambuco (Unicap), Recife - PE - Brasil. E-mail: dario.brito@unicap.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1515-1720>.

action to enhance the metalinguistic dimension – a stylistic brand also present in comic books by comic book artist Mauricio de Sousa.

Keywords: Animation. *Live-action*. Metalanguage. Cinema. Turma da Mônica.

Resumen:

Investiga la presencia del metalenguaje en los productos audiovisuales de Mauricio de Sousa Produções (MSP), transmitidos en el cine, en *home vídeo* y en la plataforma Youtube. Una investigación de las producciones audiovisuales de MSP permitió identificar y analizar la metalenguaje como marca estilística recurrente en los largometrajes de la Turma da Mônica, que se manifiesta sobretudo mediante relaciones intertextuales e intratextuales. Anclados en un marco teórico de las ciencias del lenguaje, también buscamos comprender la evolución estética, técnica, narrativa y tecnológica entre la primera animación para cine, *As Aventuras da Turma da Mônica* (1982) y la obra cinematográfica más reciente, *Turma da Mônica: Laços* (2019), que aprovechan los recursos tecnológicos del *live action* para potenciar la dimensión metalingüística, una marca estilística también presente en los cómics del dibujante de cómics Mauricio de Sousa.

Palabras clave: Animación. *Live-action*. Metalenguaje. Cine. Turma da Mônica.

INTRODUÇÃO

A metalinguagem, como processo relacional entre linguagens que coloca em evidência a dimensão dos códigos e convenções de determinadas formas de expressão é um recurso recorrente nas Histórias em Quadrinhos desde seus primórdios. O mesmo pode ser dito em relação ao cinema, cuja presença da metalinguagem é significativa já no período silencioso, talvez pela curiosidade em relação à novidade do aparato tecnológico da imagem em movimento. Este artigo tem como objetivo analisar a presença da linguagem metalingüística nos produtos audiovisuais da Mauricio de Sousa Produções (MSP), veiculados no cinema, *home vídeo* e plataforma do Youtube.

De maneira mais específica, pretende-se aqui mostrar como a proposta estética-narrativa das produções audiovisuais da MSP se constitui a partir de relações metalingüísticas, fazendo uso dos recursos tecnológicos disponíveis em cada época, em particular, o *live-action*. A pesquisa identificou duas formas dominantes de metalinguagem na produção audiovisual da MSP: intertextual e intratextual. A intertextualidade ocorre quando as obras audiovisuais dialogam abertamente com os códigos expressivos da linguagem dos quadrinhos e/ou da linguagem cinematográfica. A intratextualidade diz respeito à citação de situações e episódios das histórias em quadrinhos da própria Turma da Mônica, ou ao seu criador, o quadrinista Mauricio de Sousa. Em certas ocasiões, a presença da intertextualidade ou da intratextualidade adiciona também uma dimensão reflexiva à obra audiovisual da MSP, interrompendo o fluxo natural da narrativa para um diálogo fático, direto, com o espectador, ou para expor o processo da construção fílmica e seus códigos.

Para dar conta de seus objetivos, o artigo discute a seguir a metalinguagem e suas formas expressivas. Em seguida, tendo como referencial teórico autores no âmbito das ciências da linguagem, descreve e analisa a metalinguagem como recurso estilístico nos produtos audiovisuais da Turma da Mônica. Por fim, são feitas algumas considerações gerais a respeito do tema abordado.

2 A METALINGUAGEM E SUAS FORMAS EXPRESSIVAS

A metalinguagem é um dos aspectos mais fascinantes da comunicação humana. O código lexical responsável por intermediar o contato entre emissor e receptor se torna protagonista dentro de um diálogo, de modo que um signo passa a ser interpretado por outros signos da mesma língua (JAKOBSON, 1980). Para o formalista russo Roman Jakobson, há dois níveis de língua: uma “língua objeto”, que fala de itens estranhos à própria língua; e a língua que fala de seus próprios códigos, a “metalinguagem”. As operações metalinguísticas fazem parte de nossas atividades verbais cotidianas, mesmo sem nos darmos conta, porque se o emissor e o receptor precisam verificar se usam o mesmo código, a fala se foca no código e, desse modo, desempenha uma função metalinguística. Em outras palavras, a metalinguagem ocorre sempre que a linguagem fala sobre si mesma, se debruça sobre o seu próprio código verbal.

Tendo o pensamento de Roman Jakobson como referência, Samira Chalhub (2005) aponta que, mais do que um meta-texto, a metalinguagem torna visível os códigos usados na construção de uma mensagem ou a relação do conteúdo de um texto com outros textos semelhantes. De acordo com Chalhub (2005, p. 39), um estudo analítico precisa observar a estreita ligação entre o trabalho da mensagem (função poética) que expõe o código (função metalinguística): “a relação desses dois níveis de trabalho – com o código e com a mensagem – vai resultar na metalinguagem das formas poéticas”. Em seu livro, a autora se debruça sobre as formas metalinguísticas na poesia e na literatura, mas sua proposta analítica não é exclusivista e se mostra adequada para a análise de outras linguagens. A própria Chalhub (2005, p. 17) ressalta o caráter interdisciplinar de seu trabalho, ancorado em Jakobson, um “linguista não ortodoxo”, cujos estudos “extrapolam” os objetos linguísticos.

O nosso objeto de estudo – metalinguagem – tem sua origem, modernamente, nos estudos sobre a poética; mas a retórica – estudo dos discursos e suas regras – desde Aristóteles, já pensava a linguagem. A rigor, essa reflexão sobre o discurso não é privilégio das ciências modernas: o que é moderno é sua sistematização e as relações interdisciplinares provocadas por todas as áreas de saber que têm a linguagem como ponto de referência. (CHALHUB, 2005, p. 18).

O estudo das línguas e das linguagens se configura por sua evolução e diversidade, uma vez que são objetos histórico-culturais em constante mutação. Umberto Eco (1997, p. 73), outro autor do campo das ciências das linguagens nem um pouco ortodoxo em seus objetos de pesquisa, observa que “uma mensagem linguística pode aspirar a diversas funções: referencial, emotiva, conativa (ou imperativa), fática (ou de contato), estética e metalinguística”. A linguagem metalinguística pode ser observada como decodificadora das normas, estilizações e padrões vigentes na comunicação de um grupo para outro. O mesmo vale para a produção cultural em suas diferentes esferas e transformações, que ocorrem conforme a evolução de tecnologias e plataformas responsáveis pela sua acessibilidade.

Como linguagem que fala sobre a própria linguagem, a metalinguagem se constitui a partir de operações textuais, de textos que dialogam com outros textos em uma relação que Gérard Genette (2010, p. 14) chama de transtextualidade. Para Genette, esse processo relacional é muito frequentemente “uma presença efetiva de um texto em um outro”, e pressupõe a existência e o reconhecimento da parte do receptor dos textos anteriores com os quais o produtor dialoga. A metalinguagem pode se manifestar de diferentes formas, mas aqui interessa abordar duas delas: a intertextualidade e a intratextualidade.

Na base conceitual da noção de intertextualidade está o conceito de dialogismo de Bakhtin e tem a filósofa e crítica literária Julia Kristeva como principal referência no campo da literatura. Mas hoje o conceito é usado para análise em diversos campos artísticos, entre eles o cinema (STAM, 2003). A intertextualidade diz respeito às relações que determinado texto estabelece com outros textos que lhes são exteriores, por imitação ou transformação. De acordo com Genette (2010), as manifestações intertextuais são numerosas, mas em geral assumem a forma de citação: autênticas, integrais ou truncadas, disfarçadas ou plagiadas. Em uma perspectiva mais ampla, Stam (2003, p. 226), também inspirado por Bakhtin, indica que o conceito de intertextualidade vai além das discussões em torno das influências ou fontes específicas. “De maneira mais direta: qualquer texto que tenha dormido com outro texto, dormiu também, necessariamente, com todos os outros textos com os quais este tenha dormido”.

O conceito de intratextualidade é debitado ao crítico literário Harold Bloom, que ao estudar a escrita dos poetas que se afastaram da tradição dos percussores ou antecessores e seguiram um caminho distinto, voltaram-se para si mesmos. O gesto em que o novo poeta passa a atender aos seus impulsos internos, repetindo a si mesmo e suas obras “pode ser compreendido como uma proposta intratextual” (WOLF, 2018, p. 220). A intratextualidade, portanto, ocorre quando dois ou mais textos de um mesmo autor dialogam, se interpenetram,

influenciando um ao outro. Tal como na intertextualidade, as manifestações intratextuais são numerosas, mas, frequentemente assumem também a forma de citação.

Por meio da metalinguagem a linguagem transcende sua posição de decodificação para se tornar um recurso criativo, presente em diversos campos artísticos, a exemplo das Histórias em Quadrinhos. Desde os primórdios das HQs, muitos autores se utilizam desse recurso narrativo. Mauricio de Sousa é um deles:

A metalinguagem, nos quadrinhos desse autor, é uma estratégia comunicacional que desnuda a própria linguagem das histórias em quadrinhos e seus códigos, expondo o que outras narrativas de outros quadrinistas escamoteiam e, com isso, gera situações humorísticas. No que se refere ao aspecto intertextual, são feitas referências e paródias a histórias em quadrinhos de diferentes gêneros, especialmente as de super-heróis, ao cinema e à TV. (SANTOS, 2013, p. 1).

A identidade dos personagens da Turma da Mônica representada na mídia cinematográfica também está entrelaçada a diversos elementos característicos das HQs. Entre eles, o uso de onomatopeias como expressão sonora, a repetição de objetos gráficos como representação de movimento e a própria metalinguagem, em que os preceitos e bastidores da Mauricio de Sousa Produções (MSP) são evidenciados, através de recursos criativos como a mudança de sentido da leitura, o desrespeito às margens e enquadramentos das histórias ou ainda a materialização de mecanismos como balões de diálogos e legendas.

Entretanto, a interlocução entre o mundo real e o cenário utópico dos quadrinhos corresponde talvez ao apelo metalinguístico mais evidente na obra audiovisual do autor, que também se mostra recorrente em mídias como a televisão, o teatro e plataformas virtuais como o Youtube. A presença, direta ou indireta, de Mauricio de Sousa é constante nas suas revistas e desenhos animados, assim como nos filmes, quando interage pessoalmente com sua própria criação adicionando uma dimensão realista à obra ficcional, tendência da produção cinematográfica brasileira contemporânea (LUSVARGHI, 2008). A criatividade nessas interpelações costuma atizar momentos cômicos, sátiras inusitadas ou ainda criar situações leves e didáticas, como será visto a seguir.

3 METALINGUAGEM NOS PRODUTOS AUDIOVISUAIS DA TURMA DA MÔNICA

A primeira adaptação autoral dos quadrinhos de Mauricio de Sousa para o desenho animado ocorreu em 1976, com o especial de fim de ano, O Natal da Turma da Mônica, exibido pela Rede Globo⁴. No entanto, o primeiro longa-metragem só foi lançado em

⁴ Até então, os personagens de Mauricio de Sousa haviam participado de publicidades televisivas e suas peças

dezembro de 1982, *As Aventuras da Turma da Mônica*. Produzido pelo extinto estúdio Black & White Color, o filme foi feito para competir com as produções japonesas nos cinemas, que naquela época já estavam em alta no Brasil. Com nove meses de elaboração e 45 mil quadros, a obra teve o custo de 100 milhões de cruzeiros e é considerada um clássico abandonado pela cinematografia nacional, por não ter sido relançada na íntegra em DVD ou disco *blu-ray*. Sua estrutura narrativa é formada pela união de episódios independentes, um procedimento comum entre as animações da época, além de uma narrativa principal em *live-action*, que utiliza a metalinguagem como um recurso chave.

Maurício de Sousa protagoniza sequências gravadas em seu escritório, onde tenta contactar cada personagem do Bairro do Limoeiro através de telefonemas. Seu objetivo é convidá-los para estrelar um filme da Turma da Mônica, o que se qualifica como uma estratégia criativa metalinguística por excelência, na forma intratextual e reflexiva, uma vez que se reporta ao próprio criador dos personagens e expõe o processo de construção do filme. Em seguida, Sansão, coelhinho de pelúcia da Mônica, é arremessado dos gibis para a mesa do autor, o que dá sequência a quatro histórias animadas intercaladas por outros momentos com a presença física do quadrinista.

A figura de linguagem em análise também se faz presente de forma distinta, por meio da materialização cômica de elementos específicos das Histórias em Quadrinhos (HQs), na forma metalinguística intertextual. Em dado trecho do episódio “O Plano Infalível”, Cebolinha idealiza um balão de pensamento para ilustrar sua almejada vitória contra a Mônica. A imagem criada sai, a princípio, equivocada, com a derrota do personagem para a “Dona da Rua”. O elemento gráfico do balão é visto por Cascão, que debocha do amigo. É preciso um chute na ilustração para que a representação seja corrigida (Figura 1). O código da HQ é usado com a finalidade humorística, e é estourado em seguida, após ser espetado por um fio de cabelo do “Troca-Letras”.

Figura 1 – Materialização de balão de pensamento no episódio “O Plano Infalível”



Fonte: As Aventuras da Turma da Mônica (1982).

O processo criativo em si também é referenciado, na forma metalinguística da reflexividade, no momento em que Mauricio de Sousa desenha em seu bloco de ideias uma nave espacial arredondada, que ganha movimento para a última narrativa. Cada uma das histórias representa compromissos do cotidiano vividos pelos personagens, que estão atarefados demais para gravar o longa-metragem. Ao final, as aventuras tornam-se inspiração para Mauricio de Sousa, que observava tudo de sua mesa de trabalho. O desfecho da cena traz uma interação direta entre criador e criação, mais uma vez com união de técnicas de animação clássica com momentos em *live-action*. O autor confirma que seu projeto enfim está pronto, em referência a todo o conteúdo que o espectador havia assistido (Figura 2). Com 1.172.020 ingressos vendidos (TSTM, 2015), *As Aventuras da Turma da Mônica* (1982) foi escolhido pela Associação Brasileira de Críticos de Cinema (Abraccine) em 2017 como a décima segunda melhor animação brasileira da história.

Figura 2 – Presença em *live-action* de Mauricio de Sousa



Fonte: As Aventuras da Turma da Mônica (1982).

Em termos estéticos e narrativos, *As Aventuras da Turma da Mônica* (1982) apresenta elementos característicos das primeiras animações da Warner Bros. Protagonizados pelos Looney Tunes no início da década de 1930, esses desenhos animados eram marcados por um teor politicamente incorreto e *gags* visuais, onde os personagens utilizavam a força bruta ou buscavam tirar vantagens a qualquer custo. Foram também responsáveis pela inserção de elementos metalinguísticos como piadas reflexivas e a aparição de um narrador *off-screen*, além de distorções e exageros que transcendem os princípios básicos da animação (CRUZ, 2006).

Em *As Aventuras da Turma da Mônica*, o episódio “Um Amor de Ratinho”, por exemplo, remete ao humor típico da série *Tom and Jerry*, da MGM, com situações inusitadas e o apelo à comédia física com a retratação de animais antropomórficos. Já no episódio “O Império Empacota”, Mauricio de Sousa se apropriou da intertextualidade metalinguística como estratégia criativa por meio de referências diretas à franquia *Star Wars*, com perseguições espaciais e alusões cômicas ao vilão Darth Vader. Esta ainda conta com uma *cameo* do apresentador Chacrinha, sucesso na televisão brasileira da década de 1980, acompanhado do seu bordão popular: "Alô, alô, Terezinha!".

Verifica-se no decorrer de *As Aventuras da Turma da Mônica* (1982) o uso de cenários estáticos, movidos apenas pelo movimento de câmera, e o recorte dos elementos gráficos em movimento, que são deslocados em meio a outras figuras inanimadas. Desse modo, a construção de cada movimentação se torna evidente, principalmente aquelas que simulam uma tridimensionalidade sobreposta a paisagens sem profundidade de campo. A sonoplastia é outro aspecto que deve ser evidenciado, a exemplo dos ruídos emitidos pelo balão de pensamento de Cebolinha ao surgir e, posteriormente, ao ser estourado. Elementos esses que contribuem na construção do humor metalinguístico e sua intertextualidade com os quadrinhos.

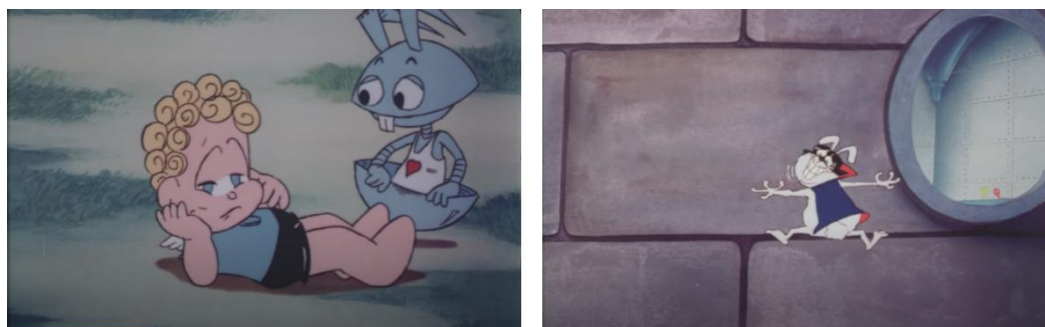
É pertinente notabilizar que, embora a metalinguagem não seja uma exclusividade de Mauricio de Sousa e sua criação, seu uso representa um legado das HQs, que a utiliza para inovar suas sequências satíricas. “É uma estratégia comunicacional que desnuda a própria linguagem das histórias em quadrinhos e seus códigos, expondo o que outras narrativas de outros quadrinistas escamoteiam e, com isso, gera situações humorísticas” (SANTOS, 2013, p. 1). O uso da metalinguagem em *As Aventuras da Turma da Mônica* (1982) adiciona dinamismo ao filme, por meio da mobilidade e do contraste provocado pela união entre a animação mais tradicional com o *live-action*. Uma associação que se tornou recorrente na maioria das produções audiovisuais do estúdio Mauricio de Sousa Produções (MSP).

O segundo longa-metragem da Turma da Mônica, *A Princesa e o Robô* (1983), apresenta uma história única e sem o uso do *live-action*. Com 90 minutos de duração, o filme tem semelhanças estéticas com o seu antecessor, sobretudo, no que diz respeito ao humor politicamente incorreto e à presença da metalinguagem. Como uma aventura do gênero *space opera*, traz novas referências à franquia *Star Wars*, em diálogo metalinguístico intertextual. Na trama, Mônica e sua turma ajudam um coelho robótico na sua busca por um coração, para que assim pudesse se casar com a princesa Mimi.

Marcado por uma música tema de abertura marcante, o filme foi visto por 616.457 espectadores nos cinemas e tornou-se um clássico *cult*, relançado posteriormente no formato VHS (TSTM, 2020). Em 2019, a animação foi adicionada ao canal oficial da Turma da Mônica no YouTube, em alta resolução e com a dublagem original, para celebrar seus 10 milhões de inscritos. O filme conta com mais de 1 milhão de *views* na internet.

Em *A Princesa e o Robô*, personagens como Anjinho e Lorde Coelho trocam breves olhares com o espectador em momentos cômicos, operando uma quebra com a suposta quarta parede⁵, por meio do procedimento metalinguístico reflexivo de uma breve interrupção do fluxo da narrativa (Figura 3). De modo geral, a presença da metalinguagem em *A Princesa e o Robô* é mais sutil, se comparado com *As Aventuras da Turma da Mônica* (1982). No entanto, esse recurso metalinguístico se tornaria mais evidente nos produtos audiovisuais subsequentes, lançados com uma formatação já pensada para *home vídeo*, e caracterizados pela duração mais curta e por serem adaptações das histórias em quadrinhos, por meio de relações intratextuais e intertextuais.

Figura 3 – Trechos do longa-metragem *A Princesa e o Robô*



Fonte: *A Princesa e o Robô* (1983) – (TUDO, 2020).

Com um típico humor *nonsense*, que inclui uma paródia cômica de *Alice no País das Maravilhas*, o terceiro longa-metragem, *As Novas Aventuras da Turma da Mônica* (1986), traz

⁵ Barreira imaginária que separa o universo das personagens do universo do público.

um cenário que simula um *set* de gravação, com o uso de claquetes, refletores e demais equipamentos característicos de um estúdio de filmagens. No filme, Jotalhão, o elefante verde, de maneira semelhante a um apresentador de *talk show*, dialoga diretamente com a câmera e apresenta depoimentos sobre os demais personagens, além de esquetes que revelam os eventos sucedidos entre uma história e outra. A metalinguagem se manifesta de diferentes formas, nas relações intratextuais, intertextuais e de reflexividade.

A cena final é bastante emblemática. A inserção do letreiro “FIM” interrompe a apresentação do personagem elefante, que reclama com o diretor por não ter tempo suficiente para falar sobre si próprio (Figura 4). “Abaixem essa coisa, eu ainda não terminei”, protesta em seu último diálogo (TUDO, 2016). O recurso metalinguístico sugere a ideia de que a Turma da Mônica existe para além do seu universo de figuras narrativas ficcionais, por meio da inserção de um *pseudo* contexto de bastidores da vida “real” dos personagens.

Figura 4 – Desfecho do longa-metragem *As Novas Aventuras da Turma da Mônica*



Fonte: *As Novas Aventuras da Turma da Mônica* (1986) – TSTM (2016).

O uso do *live-action* voltou a ratificar a metalinguagem no universo audiovisual da Mauricio de Sousa Produções em 1987, com *Mônica e a Sereia do Rio*. Nele, a protagonista interage com a cantora Tetê Espíndola, em sequências filmadas na Pousada do Rio Quente, em Goiás. A evolução estética da animação é notável, com o uso de feições mais arredondadas em paralelo com a evolução gráfica dos traços das histórias em quadrinhos. No entanto, o recorte da personagem em desenho animado nas locações reais ainda é rudimentar, pois o roteiro exige que Mônica se movimente em duas dimensões dentro de uma floresta real, conforme os números musicais executados entre cada história.

O longa-metragem começa com Mônica caminhando em uma paisagem ilustrada, que gradualmente desaparece. Um lápis surge para desenhar uma porta, que atia sua curiosidade. A “mão imaginária” que segura o objeto utiliza-o para empurrar a menina no ambiente atrás

da porta, efetuando a passagem para a *live-action* (Figura 5). Um movimento panorâmico contínuo da câmera em 360 graus representa a queda da personagem, que em seguida gesticula com as mãos para mostrar sua indignação por ter sido empurrada. Toda a sequência se constitui por relações de intertextualidade entre cinema e quadrinhos, e de reflexividade, em que o filme revela sua própria construção.

A linguagem metalinguística é marcante também no episódio “O Tocador de Sinos”, em que Mônica dá uma “coelhada” em Cebolinha e Cascão e eles ficam nocauteados, com sinos tocando em cima de suas cabeças. A cena é apreciada por uma plateia que assiste ao filme dentro do filme, em uma típica cena reflexiva de *mise en abyme*, de um quadro dentro de outro quadro (Figura 5). A convenção gráfica é adaptada conforme a temática da história, além de ganhar uma existência material para efeito cômico e simultaneamente solucionar a problemática surgida no desfecho da narrativa. A sequência termina com Mônica piscando um olho na direção do espectador, o que solidifica a metalinguagem intertextual e reflexiva com os códigos dos quadrinhos em diálogo criativo com o cinema.

No encerramento do longa-metragem, o lápis emergido na primeira cena do filme reaparece e assina o nome de Mauricio de Sousa, revelando sua autoria nos eventos ocorridos, em mais um procedimento metalinguístico de reflexividade e intertextualidade. Nos gibis, “não é raro o autor se representar na forma de uma grande mão que entra no quadrinho, vinda de cima, para alterar seu conteúdo, ou acrescentando elementos ou apagando-os” (GUIMARÃES, 2002, p. 12). Nota-se também, com essa interlocução intertextual, o interesse explícito de reportar o universo do filme ao mundo real do seu criador.

Figura 5 – Cenas do longa-metragem Mônica e a Sereia do Rio



Fonte: Mônica e a Sereia do Rio (1987).

Produções seguintes como O Bicho Papão e Outras Histórias (1987), A Estrelinha Mágica (1988), O Natal de Todos Nós (1992) e Chico Bento, Óia a Onça! (1990) marcaram a criação audiovisual do estúdio até a década de 1990, que passou a lançar seus desenhos animados diretamente em fitas cassetes, disponíveis para serem alugadas em videolocadoras.

A primeira reutiliza a substanciação intertextual de códigos das HQs, além de um encerramento musical com os heróis e vilões das histórias anteriormente narradas. Já O Natal de Todos Nós conta com um tom didático, onde Mauricio de Sousa, em *off*, questiona cada personagem sobre o significado da festividade. Nesse contexto, a metalinguagem é empregada como forma de instruir sobre a temática, de modo que organiza a estrutura narrativa no formato de testemunhos, a partir de relações intertextuais com as HQs e com os gêneros jornalístico e documental baseados em entrevista, e de relações intratextuais do criador com suas criaturas.

O recurso também se faz necessário ao considerar a participação de núcleos distintos do universo Turma da Mônica, de modo que soluciona uma aparição substanciada de todos os personagens sem grandes preocupações com uma coerência lógica de tempo-espço. Nota-se ainda como o dinossauro Horácio é revelado dormindo escorado em um letreiro com o seu nome, uma metalinguagem visual recorrente utilizada pelo próprio quadrinista nas histórias em quadrinhos do personagem (Figura 6). Este está ciente do vindouro nascimento de Jesus mesmo se tratando de um ser pré-histórico, o que só é permitido pelo caráter metalinguístico do universo ficcional em estudo.

Figura 6 – Materialização de letreiros nas animações da Turma da Mônica



Fonte: O Bicho Papão e Outras Histórias (1987) – O Natal de Todos Nós (1992).

Turma da Mônica Quadro a Quadro, lançado exclusivamente no formato *home vídeo*, em 1996, se diferencia ao sugerir um paralelo direto com o formato de leitura das histórias em quadrinhos (Figura 7). Sua estrutura narrativa simula uma revista em movimento, com transições estilizadas de um enquadramento para outro, ao invés de cortes elípticos mais tradicionais como *fade out*, *fade in* ou ainda a dissolução ou sobreposição de imagens. Nele, a transição entre as histórias simula a virada de uma página de gibi; Magali pula de um bloco para outro; as onomatopeias e balões são verbalizadas; entre outros recursos. Essa

representação se repetiu nos vídeos disponibilizados em sequência, como O Mônico (1997), O Plano Sangrento (1998), O Estranho Soro do Dr. X (1998) e A Ilha Misteriosa (1999).

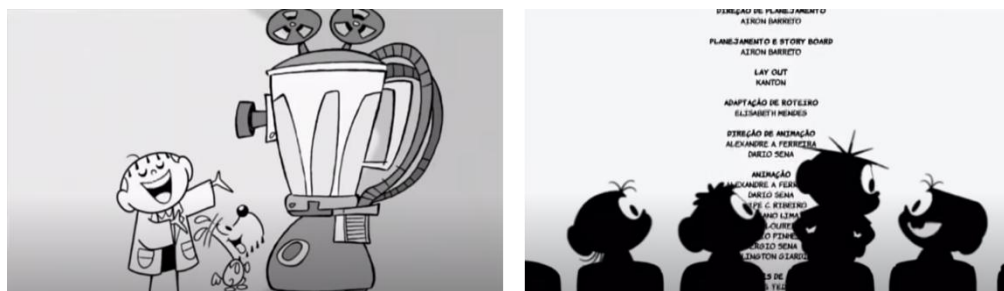
Figura 7 – Trechos do VHS Turma da Mônica – Quadro a Quadro



Fonte: Turma da Mônica – Quadro a Quadro (1996).

Correspondente à primeira experiência com a tecnologia digital da franquia, Turma da Mônica Quadro a Quadro contou ainda com cenários desproporcionais e uma animação pouco fluida, além de *frames* visivelmente imóveis. É pertinente avaliar como a metalinguagem intertextual com a linguagem dos quadrinhos aqui aparenta amenizar a precariedade da computação gráfica da época, uma vez que sua associação narrativa com revistas físicas dá brecha para um deslocamento rudimentar dos personagens e o uso de trechos inanimados. Evidencia-se também em determinados episódios o surgimento de ambientações tridimensionais e com maior profundidade de campo, o que configurou um novo paradigma estético em contraste com elementos gráficos em 2D.

Em 2004, a MSP retornou ao cinema com Cine Gibi: O Filme - Turma da Mônica, que se apropriou novamente da comunicação entre a animação e o *live-action* para promover participações especiais de celebridades, como Luciano Huck e Wanessa Camargo. O clipe de abertura “Como É Bom Ir Ao Cinema” apresenta uma série de intertextualidades, com paródias cinematográficas a obras como *Matrix* (1999), *Jurassic Park* (1993), *Titanic* (1997), *X-Men* (2000), dentre outras. Sua ordenação conta com os personagens em uma sala de cinema, ilustrada por desenhos bidimensionais em preto e branco vistos por um enquadramento que simula a mesma perspectiva dos espectadores. Na trama, um projetor holográfico desenvolvido pelo cientista Franjinha é capaz de dar vida às histórias já publicadas nas revistas em quadrinhos, que são assistidas e debatidas pelos próprios protagonistas, em mais um exemplo de uso do recurso da intratextualidade.

Figura 8 – Cenas do longa-metragem Cine Gibi: O Filme

Fonte: Cine Gibi: O Filme – Turma da Mônica (2004).

Outro exemplo metalinguístico emblemático é a intervenção nos créditos finais do filme, um dos códigos característicos dos produtos audiovisuais. Em dado momento, Cebolinha rebobina o letreiro com um controle remoto universal, após não conseguir identificar seu nome nos créditos. Cascão, em seguida, dá um *zoom* na tela (Figura 8). O recurso criativo da metalinguagem intratextual é utilizado para dinamizar um momento que em geral é ignorado pelo espectador, com o intuito de mantê-lo atento à projeção para apreciar as últimas interações entre os personagens a identificar seus nomes no decorrer do letreiro.

A Turma da Mônica seguiu com produtos audiovisuais lançados diretamente em *home video* e publicados posteriormente no canal oficial da Turma da Mônica no Youtube. Reuniam episódios em computação gráfica anteriormente veiculados pela televisão, no canal por assinatura Cartoon Network. Neles, os diferentes usos da metalinguagem já identificados tornam-se um aspecto recorrente, e estão presentes também em grande parte das produções audiovisuais da atualidade.

Em 2007, o longa-metragem de animação Turma da Mônica - Uma Aventura no Tempo apresenta uma metalinguagem intratextual ao recorrer a uma narrativa que envolve os diferentes núcleos de Mauricio de Sousa nos quadrinhos. Nela, um incidente no laboratório de Franjinha faz com que Mônica, Cebolinha, Cascão e Magali viagem em uma máquina do tempo em busca de perigosos artefatos que representam os quatro elementos da natureza. Cada época retratada se apropria de personagens distintos das revistas, como Piteco, Horácio, Papa-Capim, Astronauta e a Turma da Mônica *Baby*, além de breves *cameos* como as aparições de Rolo e Chico Bento. Curiosamente, foi o primeiro filme do estúdio a gravar os diálogos principais antes do processo de animação ser realizado, com o objetivo de dar mais liberdade aos animadores e profissionais de dublagem.

Em Turma da Mônica - Uma Aventura no Tempo, Mauricio de Sousa (Figura 9) dá voz ao cachorro Bidu e ao pai da protagonista, em provável alusão à relação criador-criação e ao

real parentesco entre o quadrinista e sua filha Mônica Sousa, inspiração para a personagem. A intratextualidade é usada como forma de integrar o autor na trama, o que contribui na identificação da metalinguagem como um recurso linguístico propício para homenagear o quadrinista e sua obra. O trailer de divulgação foi confeccionado antes das demais etapas do processo, uma estratégia que permitiu a equipe de cerca de 62 desenhistas da Labocine Digital exercitar o traço do quadrinista. “O Mauricio é nosso Disney, o Disney brasileiro”, proclamou o produtor Diler Trindade (2017).

Figura 9 – Making-of do filme Turma da Mônica – Uma Aventura no Tempo



Fonte: DVD – Turma da Mônica – Uma Aventura no Tempo (TUDO, 2007).

Em 2013, a animação O Natal de Todos Nós (1992) ganha uma espécie de remake exibido novamente pela Rede Globo, com uma produção digital e o título de Feliz Natal pra Todos. Nela, Mauricio de Sousa aparece pessoalmente, em sequências live-action reproduzidas em alta definição, na sua sala de trabalho. A exemplo dos filmes e vídeos, o programa televisivo também é estruturado a partir de relações de intratextualidade e intertextualidade. A direção de arte foi atualizada conforme os paradigmas vigentes do estúdio, com uma estética computadorizada, movimentos fluidos e contornos expressivos. A narrativa também sofreu alterações para se adequar aos novos padrões morais da Turma da Mônica, com a retirada de situações politicamente incorretas. Cascão não entra em latas de lixo, o Bidu não urina nos postes e Chico Bento não ganha mais uma espingarda de presente, por exemplo.

O código comunicacional entre Mauricio de Sousa e suas crias também é modernizado, em conformidade com a atual geração de fãs. O diálogo ocorre através do ciberespaço, com um aplicativo de videochamadas (Figura 10). A plataforma em si permite uma série de piadas metalinguísticas, dentre elas o uso de “coelhadas” virtuais que transcendem as janelas de vídeo de cada participante. O quadrinista ainda dialoga diretamente com os espectadores, de modo que reforça a metalinguagem também como um recurso

didático. “Nós estamos no mundo do desenho animado, da fantasia, e aqui tudo é possível”, afirma o autor para justificar o bate-papo *on-line*.

Figura 10 – Participação em live-action de Mauricio de Sousa em Feliz Natal pra Todos



Fonte: Feliz Natal pra Todos (2013).

Em 2019, a MSP optou por inovar na representação audiovisual do Bairro do Limoeiro, com a adaptação em *live-action* da *graphic novel* Turma da Mônica Laços⁶, escrita pelos quadrinistas Vitor e Lu Cafaggi e publicada em 2013 pela Panini Comics. Com a direção de Daniel Rezende⁷, o filme Turma da Mônica: Laços tornou-se sucesso de público e crítica, com marca superior a 2 milhões de espectadores e mais de R\$ 20 milhões arrecadados.

Anunciado em dezembro de 2015 na *Comic Con Experience*, o projeto contou com a escalção de atores mirins, que mantiveram uma identidade visual fiel à obra original. O processo, a princípio, contou com 7.500 crianças, selecionadas em testes presenciais. O quarteto escolhido foi anunciado ao público em 2017, através de um vídeo publicado no Youtube. O longa-metragem teve sequências filmadas em São Paulo e Minas Gerais, o que incluiu municípios como Poços de Caldas, Holambra, Paulínia e Cubatão (SOUSA, 2019). A caracterização dos personagens e cenários buscou uma estética voltada para a década de 1980, com a presença de telefones de disco, o que daria mais verossimilidade à estética cartunesca das histórias em quadrinhos. Desse modo, o produto busca também criar um apelo à nostalgia.

Uma análise fílmica permite identificar o uso de cores quentes que remetem à paleta colorida utilizada nas revistas em quadrinhos. O uso de uma trilha sonora orquestrada pelo

⁶ Obra em quadrinhos publicada pelo selo editorial *Graphic MSP* da Mauricio de Sousa Produções, que traz releituras independentes dos personagens da Turma da Mônica sob a visão de quadrinistas brasileiros consagrados. Possuem gêneros e estilos variados e são direcionadas principalmente para um público jovem e também adulto.

⁷ O diretor é conhecido pela realização de *Bingo: O Rei das Manhãs* (2017), cinebiografia sobre Arlindo Barreto, um dos intérpretes do palhaço Bozo, que durante a década de 1980 teve um programa homônimo de grande sucesso entre as crianças nas manhãs da televisão brasileira.

maestro Fábio Góes atualiza as composições de As Aventuras da Turma da Mônica, que consolidou a música tema da franquia, recriada de forma instrumental. A utilização de efeitos visuais, a exemplo de elementos gráficos como vagalumes e nuvens, destaca a composição de Floquinho, o cachorro verde recorrente nos quadrinhos do Cebolinha. Sua idealização contou com uma pintura digital sobreposta a um animal branco da raça *Lhasa apso*, ocorrida na etapa de pós-produção.

O filme contou com a participação de Rodrigo Santoro, que encenou uma versão mais humanizada do Louco em uma sequência repleta de humor *nonsense*, particular aos quadrinhos do personagem. Percebe-se como a utilização de enquadramentos fechados, movimentos panorâmicos e a própria montagem ritmada contribuem na execução da cena, de modo que os objetos erguidos pelo ator possam entrar e sumir do campo sem uma explicação lógica. O respeito à essência das histórias em quadrinhos e animações é evidenciado através de *easter eggs*⁸, que incluem a aparição da fantasia usada por Mônica na animação “Um Amor de Ratinho” (1982), da primeira adaptação filmica do estúdio, além de objetos que remetem a outros nichos do universo Turma da Mônica (Figura 11).

Figura 11 – Easter egg no filme Turma da Mônica: Laços



Fonte: Turma da Mônica: Laços (2019).

A metalinguagem, expressa nas formas intratextual e intertextual, é mais uma vez utilizada para estabelecer relações e proporcionar menções ao universo da Turma da Mônica, no intuito de agradar ao público assíduo das HQs e, simultaneamente, propiciar uma homenagem. Mauricio de Sousa possui um *cameo* em determinado momento do filme, onde interpreta o dono de uma banca de jornais (Figura 12). Na cena, uma gama de publicações do artista pode ser identificada, o que inclui a *graphic novel* que inspirou o longa-metragem. O quadrinista estranha a coloração verde de Floquinho ao interagir com Mônica e Magali, em um procedimento de autoironia sobre o *design* do personagem. Mais à frente, os protagonistas

⁸ Mensagens e referências ocultas que fazem alusão a elementos da cultura pop.

satirizam o fato de ficarem descalços constantemente, uma alusão direta ao Cebolinha, único entre eles a usar sapatos nos gibis. O desfecho ainda faz referência a página final de uma revista, com desenhos posicionados em três quadros conforme a tradicional tira que compõe seu expediente.

Figura 12 – Cameo de Mauricio de Sousa no filme Turma da Mônica: Laços



Fonte: Turma da Mônica: Laços (2019).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo buscou compreender as evoluções estéticas e narrativas do repertório fílmico da Turma da Mônica. Nele, a linguagem metalinguística – sobretudo nas formas intratextual e intertextual – se revela como um instrumento de comunicação expressivo, capaz de ser utilizado com intencionalidades distintas dentro e fora da esfera audiovisual. A materialização de códigos e procedimentos específicos das histórias em quadrinhos denota ser um aspecto contínuo da produção audiovisual analisada, direcionada ao mercado infantil por meio de produtos destinados ao cinema, *home vídeo* e plataformas digitais.

Percebeu-se como a metalinguagem, constituída por elementos sonoros e visuais, é empregada como um recurso cômico, didático e simultaneamente capaz de solucionar ideias criativas ou dinamizar o relacionamento entre o binômio criador-espectador. A cumplicidade exigida entre ambos pela figura de linguagem em estudo é atualizada conforme a evolução tecnológica da Mauricio de Sousa Produções (MSP), assim como a transição dos seus valores estéticos e morais influenciados pelo politicamente correto.

A interlocução entre a animação e o *live-action*, recorrente em momentos díspares, é percebida em formatos narrativos distintos, de modo que fomenta as concepções culturais e linguísticas vigentes em cada época. A presença de um “mundo real” evidencia os bastidores do processo criativo cinematográfico, o que pode ser determinante ou não para a compreensão de uma obra conforme o nível em que a metalinguagem se faz presente – o que depende também de um conhecimento prévio do espectador sobre as relações que regem a criação da

Turma da Mônica. Ademais, percebe-se uma transição técnica da animação tradicional para uma produção computadorizada, assim como a experimentação de novos formatos e a migração cada vez mais acentuada do estúdio para o ambiente virtual, é uma tendência a ser investigada e compreendida em novos artigos sobre a produção audiovisual da MSP.

REFERÊNCIAS

A PRINCESA e o Robô. Direção: Mauricio de Sousa. Produção: Mauricio de Sousa. Roteiro: Itsuo Nakashima; José Márcio Nicolosi. Música: Lino Simão. Brasil: Black & White & Color; Mauricio de Sousa Produções, 1983. 1 VHS (90 min), color.

ABRACCINE elege O Menino e o Mundo como a melhor animação brasileira. Abraccine, 22 dez. 2017. Disponível em: [https://abraccine.org/2017/12/22/abraccine-elege-o-menino-e-o-mundo-como-a-melhor-animacao-brasileira/#:~:text=Podcast-.ABRACCINE%20elege%20%20E2%80%9CO%20Menino%20e%20o%20Mundo,como%20a%20melhor%20anima%C3%A7%C3%A3o%20brasileira&text=%E2%80%9CO%20Menino%20e%20o%20Mundo%E2%80%9D%20de%20AI%C3%AA%20Abreu%20%C3%A9%20a%20Cr%C3%ADticos%20de%20Cinema%20\(Abraccine\)](https://abraccine.org/2017/12/22/abraccine-elege-o-menino-e-o-mundo-como-a-melhor-animacao-brasileira/#:~:text=Podcast-.ABRACCINE%20elege%20%20E2%80%9CO%20Menino%20e%20o%20Mundo,como%20a%20melhor%20anima%C3%A7%C3%A3o%20brasileira&text=%E2%80%9CO%20Menino%20e%20o%20Mundo%E2%80%9D%20de%20AI%C3%AA%20Abreu%20%C3%A9%20a%20Cr%C3%ADticos%20de%20Cinema%20(Abraccine)). Acesso em: 28 jul. 2020.

AS AVENTURAS da Turma da Mônica. Direção: Mauricio de Sousa. Produção: Mauricio de Sousa. Roteiro: Mauricio de Sousa; Reinaldo Waisman. Música: Mauricio de Sousa; Gao Gurgel; Márcio de Sousa; Eduardo Leão Waisman; Remo Usai. Brasil: Black & White & Color; Mauricio de Sousa Produções, 1982. 1 VHS (75 min), color.

CHALHUB, Samira. **A metalinguagem**. São Paulo: Ática, 2005.

CINE gibi: o filme. Direção: José Márcio Nicolosi. Produção: Mauricio de Sousa. Roteiro: Airon Barreto; Emerson Bernardo de Abreu; Flavio Teixeira de Jesus; José Márcio Nicolosi; Marcelo Verde; Márcio Araujo. Música: Márcio Araújo. Brasil: Mauricio de Sousa Produções, 2004. Paramount Pictures. 1 DVD (70 min), color.

CRUZ, Paula Ribeiro da. **Do desenho animado à computação gráfica a estética da animação à luz das novas tecnologias**. 2006. Monografia (Graduação em Produção em Comunicação e Cultura) - Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2006. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/30226/1/Paula%20Ribeiro%20da%20Cruz.pdf>. Acesso em: 28 jul. 2020.

ECO, Umberto. **Obra aberta**: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 1997.

FELIZ Natal Pra Todos (Especial 2013). [S. l.], 2013. 1 vídeo. Publicado pelo canal Turma da Mônica. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RdmsiOTjj9E>. Acesso em: 28 jul. 2020.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestos**: a literatura de segunda mão. Belo Horizonte: Viva Voz, 2010.

GUIMARÃES, Edgard. Linguagem e metalinguagem na história em quadrinhos, *In: CONGRESSO ANUAL EM CIÊNCIA DA COMUNICAÇÃO, 25.*, 2002, Salvador. **Anais** [...]. Salvador: Intercom, 2002. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/31334389205109716883020426641198370007.pdf>. Acesso em: 12 out. 2020.

JAKOBSON, Roman. Metalanguage as a linguistic problem. *In: JAKOBSON, Roman. **The framework of language***. Ann Arbor: University of Michigan, 1980.

LUSVARGHI, Luiza Cristina. O realismo como estratégia e fator de identidade no cinema contemporâneo, *in: **Comunicação & Informação***, v. 11, n. 2. Goiânia, p. 216-227, 2008.

MÔNICA e a Sereia do Rio. Direção: Walter Hugo Khouri. Produção: Mauricio de Sousa. Roteiro: Mário Matoso Neto; Arnaldo Galvão. Música: Silvia Góes; Hélio Saintsteban; Márcio Araújo de Sousa; Maria Beatriz Pacca; Arnaldo Black; Tetê Espíndola. Brasil: Mauricio de Sousa Produções, 1987. 1 VHS (56 min), color.

O BICHO-Papão. [*S. l.*], 1987. 1 vídeo (60 min). Publicado pelo canal Turma da Mônica. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_ZdDoQoKfUk.

O NATAL de todos nós. Direção: Mauricio de Sousa. Produção: Mauricio de Sousa. Brasil: Mauricio de Sousa Produções, 1992. 1 VHS (20 min), color.

QUADRO a Quadro. Direção: Mauricio de Sousa. Produção: Mauricio de Sousa. Brasil: Mauricio de Sousa Produções, 1996. VHS (29 min), color. Turma da Mônica.

SANTOS, Roberto Elísio dos. Humor, metalinguagem e intertextualidade nas histórias em quadrinhos de Mauricio de Sousa, *In: JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 2.*, 2013, São Paulo. **Anais** [...]. São Paulo: USP, 2013. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais2asjornadas/anais/3%20-%20ARTIGO%20-%20ROBERTO%20ELISIO%20DOS%20SANTOS%20-%20HQ%20E%20HUMOR.pdf>. Acesso em: 12 out. 2020.

SOUSA, Mauricio de. **Revista Saiba Mais!** São Paulo, n. 141, 2019.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas/SP: Papyrus, 2003.

TUDO sobre o filme as Aventuras da Turma da Mônica. [*S. l.*], 2015. 1 vídeo. Publicado pelo canal Tudo sobre a Turma da Mônica. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=mfYeU4TbXhQ>. Acesso em: 28 jul. 2020.

TUDO sobre o filme As Novas Aventuras da Turma da Mônica. [*S. l.*], 2016. 1 vídeo. Publicado pelo canal Tudo sobre a Turma da Mônica. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kIZrlMSNeSo>. Acesso em: 28 jul. 2020.

TUDO sobre o filme A Princesa e o Robô. [*S. l.*], 2020. 1 vídeo. Publicado pelo canal Tudo sobre a Turma da Mônica. Disponível em: <https://www.facebook.com/342410165949962/videos/607978053148865>. Acesso em: 28 jul. 2020.

TUDO sobre o filme Uma Aventura no Tempo. Direção: Mauricio de Sousa. Produção: Diler

Trindade. Roteiro: Didi Oliveira; Emerson Bernardo de Abreu; Flavio de Souza. Música: Márcio Araújo; Danilo Adriano. Brasil: Mauricio de Sousa Produções, 2007. 1 DVD (80 min), color.

TURMA da Mônica: Laços. Direção: Daniel Rezende. Produção: Bianca Villar; Cássio Pardini; Charles Miranda; Cao Quintas; Karen Castanho; Fernando Fraiha. Roteiro: Thiago Dottori. Brasil: Biônica Filmes; Quintal Digital; Latina Estúdio; Mauricio de Sousa Produções; Paris Filmes, 2019. 1 DVD (97 min), color.

WOLF, Alexandre Silva O intertextual e o intratextual na obra de Woody Allen: uma análise sobre os filmes “Alice”, “Blue Jasmine” e “Wonder. *In*: SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA, 7.; SEMANA ACADÊMICA DE CINEMA, 11., 2018, Curitiba. **Anais** [...]. Curitiba: Unespar, 2018. p. 219-227.