

NARRATIVAS, BRANDING E CONSUMO: UM SUPERSISTEMA DE INTERTEXTUALIDADE TRANSMÍDIA BRASILEIRO

**NARRATIVES, BRANDING AND CONSUMPTION: A BRAZILIAN SUPERSYSTEM TRANSMEDIA
INTERTEXTUALITY**

RAFAEL JOSE BONA

Doutor em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná (UTP, 2016), com ênfase em Cinema e Audiovisual, Mestre em Educação pela Universidade Regional de Blumenau (FURB, 2007) e graduado em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda (FURB, 2002). Atualmente é docente na área de Comunicação Audiovisual da UNIVALI - Universidade do Vale do Itajaí e da FURB - Universidade Regional de Blumenau. Integrante dos grupos Monitor de Mídia (UNIVALI/CNPq) e Comunicação Midiática (FURB/CNPq). Atua em pesquisas sobre intertextos de mídia e consumo com estudos direcionados para o audiovisual, quadrinhos e publicidade.
E-mail: bona.professor@gmail.com

CORREIO, RAFAEL JOSE BONA. Narrativas, branding e consumo: um supersistema de intertextualidade transmídia brasileiro.

Revista GEMInIS, São Carlos, UFSCar, v. 8, n. 3, pp.168-183, set./dez. 2017.

Enviado em: 27 de julho de 2017 / Aceito em: 11 de dezembro de 2017.

RESUMO

Um dos primeiros estudos sobre transmídia é proveniente de Kinder, de 1991, ao constatar que as narrativas dos desenhos animados, veiculados na televisão dos EUA, eram construídas de forma hipertextual. Para este fenômeno, Kinder concebeu o conceito de intertextualidade transmídia. Nessa mesma época, no Brasil, pode-se afirmar que Os Trapalhães, grupo de humoristas formado por Didi, Dedé, Mussum e Zacarias, contribuiu para um supersistema transmídia brasileiro, por estar presente em diferentes plataformas de mídia. Foi dentro desse contexto que surgiu o objetivo deste trabalho: analisar os produtos de mídia derivados da televisão, como o cinema e os quadrinhos, de Os Trapalhães, a partir do conceito de intertextualidade transmídia proposto por Kinder. Os resultados constatam que esse fenômeno incentivava o consumo de suas obras, de outras narrativas de mídia e de produtos que levavam a marca do grupo e reforçavam as estratégias de branding do quarteto.

Palavras-chave: Intertextualidade transmídia. Narrativa. Branding. Consumo. Os Trapalhães.

ABSTRACT

One of the first studies about transmedia is from Kinder, 1991, verifying that cartoon narratives broadcast on US television were made in a hypertextual way. For this phenomenon, Kinder conceived the concept of transmedia intertextuality. At the same time, in Brazil, it's noticed that Os Trapalhães, a group of comedians formed by Didi, Dedé, Mussum and Zacarias, contributed to a brazilian transmedia supersystem because it was present on different media. In this context that the objective of this research ascended: to analyze the media products derived from television, such as cinema and comic books, from Os Trapalhães, based on the concept of transmedia intertextuality proposed by Kinder. The results verified that this phenomenon encouraged the consumption of its works, other media narratives and products that led the group's brand and reinforced the branding strategies of the quartet.

Keywords: transmedia intertextuality. Narrative. Branding. Consumption. Os Trapalhães

INTRODUÇÃO

Desde o início dos anos de 1990, o conceito de narrativa transmídia tem sido discutido, ampliado e problematizado teoricamente, por pesquisadores como a estadunidense Marsha Kinder. Em sua obra, *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* (1991), definiu o termo intertextualidade transmídia ao observar os programas televisivos destinados às crianças e veiculados aos sábados pela manhã, nos Estados Unidos. A autora percebeu que, naquele contexto, elas tinham o primeiro contato com as narrativas e esse era, geralmente, com histórias oriundas do cinema. Muitas vezes, essas histórias eram transpostas para a televisão, para os quadrinhos e para os games, de forma parodiada, reciclada e reconfigurada. As relações intertextuais das narrativas contribuíam para a criação de um novo sentido à obra. Conforme a autora, “*thus, even before children go to the cinema, they learn that movies make a vital contribution to an ever-expanding supersystem of entertainment, one marked by transmedia intertextuality*”¹ (KINDER, 1991, p. 1).

A obra de Kinder tornou-se pioneira nos estudos acerca da narrativa transmídia, por descrever um supersistema de intertextualidade transmídia, concebido a partir da observação de desenhos animados veiculados na televisão, como os *Muppet babies*, *Garfield e seus amigos* e *As tartarugas ninjas*. Essas narrativas eram construídas de forma hipertextual² (por meio de alusões, paródia, pastiche, entre outros) com elementos advindos de fora de seu universo. Este supersistema de intertextualidade transmídia também se expandia para os jogos eletrônicos, para o cinema, para as fantasias de festas de aniversários de crianças e colaborava para uma experiência transmidiática por parte de seus consumidores, a maioria deles, o público infantil.

Nessa mesma época, no Brasil, pode-se afirmar que o grupo humorístico Os Trapalhões contribuiu para um supersistema transmídia tupiniquim, por estar presente em diferentes plataformas nas quais a televisão era a principal propagadora. Foi dentro

1 Tradução livre: ‘Portanto, antes das crianças irem ao cinema, elas aprendem que os filmes dão uma contribuição vital ao supersistema do entretenimento e este é uma marca da intertextualidade transmídia’.

2 O conceito de hipertexto utilizado neste estudo é o de Genette (2010). Para o autor, todo hipertexto deriva de outro anterior e isso ocorre de duas formas: pela transformação simples ou direta, ou pela transformação indireta ou imitação.

deste contexto que surgiu o objetivo do presente artigo: analisar os produtos de mídia do quarteto brasileiro *Os Trapalhões*, a partir do conceito de intertextualidade transmídia proposto por Kinder (1991). O quarteto formado por Didi (Renato Aragão, 1935), Dedé (Manfried Sant'Anna, 1936), Mussum (Antônio Carlos Bernardes, 1941-1994) e Zacarias (Mauro Faccio Gonçalves, 1934-1990) foi campeão de audiência na televisão, vendeu milhares de ingressos nos cinemas e, ao mesmo tempo, esteve presente em outros meios, como as revistas em quadrinhos, além de centenas de produtos e brinquedos licenciados que levavam sua marca.

O grupo teve início entre os anos de 1964 e de 1965, na televisão, com Didi e Dedé. Posteriormente, nos anos de 1970, entraram Mussum e Zacarias. Com o falecimento de Zacarias, em 1990, e de Mussum, em 1994, o grupo se desestruturou, porém o tipo de humor do quarteto continuou e continua a ser propagado pelos artistas ainda vivos. Vale salientar que são mais de 40 filmes cinematográficos, desde o lançamento de *Na onda do iê, iê, iê* (1965, Aurélio Teixeira). Na televisão, foram diversas fases e emissoras, com esquetes de humor em comédias de situação (*sitcom*): na TV Excelsior (1964-1973), na TV Record (1973-1974), na TV Tupi (1974-1976) e na TV Globo (desde 1977). Nos quadrinhos foram três editoras diferentes e também com um período próspero (1976-2012): editora Bloch (1976-1987 e, isoladamente em 1996), na editora Abril (1988-1994) e na editora Escala (2002-2012).

Os objetos selecionados para a análise, neste artigo, foram produtos de mídia – cinema e histórias em quadrinhos – provenientes dos programas televisivos *Os Trapalhões* produzidos entre os anos de 1987 e 1993. A escolha específica desse período utilizou como critério, o entendimento de que em todas as produções, conforme Barreto (2014), depois da estreia do filme *Os Trapalhões no auto da compadecida* (Roberto Farias), de 1987, o grupo começou a desenvolver uma estratégia de branding com o objetivo de unificar a marca *Os Trapalhões* e dando nova publicidade a eles. Todos os produtos licenciados, de bonecos a produtos de higiene, levavam essa nova remodelagem³. As duas plataformas, cinema e quadrinhos, foram analisadas sob a perspectiva da teoria de Kinder (1991), acerca da intertextualidade transmídia.

A INTERTEXTUALIDADE TRANSMÍDIA BRASILEIRA: O CINEMA DE *OS TRAPALHÕES*

Conforme Kinder, desde que a televisão foi introduzida nos lares, nos anos de 1950, tem sido afetado o processo de formação dos atores sociais. O aparelho televisor tem funcionado como um construtor de imaginários e como um aparato

3 Essas estratégias, com a nova marca, perduraram até o ano de 1994.

social ideológico, com poderes de transmitir e reproduzir ideologias. A televisão se tornou um importante meio de comunicação social e contribuiu, principalmente, para que as crianças tivessem contato com formas narrativas anteriores, como: livros, filmes, histórias em quadrinhos, e se tornassem consumidoras – fossem de produtos ou de outras histórias – a partir de narrativas audiovisuais exibidas na televisão. São dinâmicas que concebem a televisão como pós-moderna, pois colabora na intertextualidade e se torna um veículo de divulgação e formação de conceitos de consumo não só de narrativas de mídia, mas também de produtos. Segundo a autora, a criança: *“comes to believe that this nexus is activated and extended whenever he or she consumes a product. In short, television teaches viewers that commercial interactivity empowers precocious consumers by enabling them to assimilate the world as they buy into the system”*⁴ (KINDER, 1991, p. 38).

As narrativas hipertextuais de *Os Trapalhões*, na televisão, colaboravam e conduziam as crianças, assim como os demais fãs, para o consumo das narrativas paratextuais, como os filmes cinematográficos ou as histórias das revistas em quadrinhos. Um exemplo é o filme *Os fantasmas Trapalhões* (1987, J. B. Tanko), o primeiro produzido depois das novas estratégias de branding do grupo, que inicia com uma vinheta de abertura com os mesmos personagens dos quadrinhos e colabora para uma espécie de propagação e formação de conceitos de consumos da marca (ver figuras 1, 2 e 3).



Figura 1: *still frame* do filme *Os fantasmas Trapalhões* (1987)

Fonte: recorte do autor.

Figura 2: *still frame* do filme *Os fantasmas Trapalhões* (1987)

Fonte: recorte do autor.

Figura 3: *still frame* do filme *Os fantasmas Trapalhões* (1987)

Fonte: recorte do autor.

O filme narra a história dos quatro amigos: Didi, Dedé, Mussum e Zacarias, que são vendedores de artesanatos. Depois de uma perseguição de carro, o grupo ajuda um senhor idoso, chamado Giovanni (Wilson Grey, 1923-1993), que revela um segredo sobre

⁴ Tradução livre: ‘começa a perceber que esse nexo é ativado e prorrogado sempre que ela consumir um produto. Em suma, a televisão ensina os espectadores que a interação comercial capacita consumidores precoces e permite-lhes assimilar o mundo como eles compram no sistema’.

uma fortuna que tinha origem em um dinheiro furtado de um banco italiano e que está escondido em um castelo mal-assombrado. Com o auxílio de Augusto (Gugu Liberato), eles partem em busca do valor escondido, mas precisam enfrentar os bandidos.

A narrativa fílmica propiciava ao público a experiência de acompanhar o quarteto da televisão nas telas do cinema e, ao mesmo tempo, reforçava o consumo dos personagens das histórias em quadrinhos. Além disso, era possível ter contato com uma narrativa alusiva ao universo de outro filme, que foi sucesso de bilheteria nos anos de 1980, *Os caça-fantasmas* (1984, Ivan Reitman). Um dos personagens, Nicolas (Paulo Porto), também possui traços que remetem muito a personagens conhecidos na década de 1980, como ao Mestre dos Magos, do desenho animado *Caverna do dragão* (1983-1985), assim como ao Mestre Obi-Wan Kenobi (Alec Guinness, 1914-2000), da trilogia clássica de *Star Wars* (1977, 1980 e 1983), o que permite a experiência de intertextualidade transmídia a partir do cinema de *Os Trapalhões* (ver figuras 4, 5 e 6).



Figura 4: *still frame* do filme *Os fantasmas Trapalhões* (1987)

Fonte: recorte do autor.

Figura 5: *still frame* do desenho animado *Caverna do dragão* (1984)

Fonte: recorte do autor.

Figura 6: *still frame* do filme *Star Wars – episódio V: o império contra-ataca* (1980)

Fonte: recorte do autor.

Na produção cinematográfica seguinte, dentro do contexto das novas estratégias de *branding*, *Os heróis Trapalhões – uma aventura na selva* (1988, Wilton Franco e José Alvarenga Jr.), percebe-se o mesmo tipo de experiência. A narrativa do filme se passa na Amazônia brasileira e o enredo fica em torno dos quatro personagens e do grupo musical Dominó. Eles partem para resgatar Angélica, filha do ministro do exército, que foi sequestrada pelo Rei (Geraldo Del Rey, 1930-1993) e seus capangas. O Rei exige a quantia de 15 milhões de dólares para libertar Angélica; ou, caso contrário, explodirá uma cápsula nuclear que poderá destruir toda a floresta.

Não há uma referência direta a alguma obra ou filme, porém, percebe-se muitas alusões metatextuais a filmes sobre guerras, assim como faz menções a figurinos

utilizados na trilogia *Rambo*⁵ e no filme *Predador* (1987, John McTiernan), todos sucessos da década de 1980. Didi possui os poderes semelhantes aos do personagem proveniente dos quadrinhos, Superman (DC Comics), e fortemente popularizado pelo filme cinematográfico *Superman* (1978, Richard Donner), por conseguir voar (ver figuras 7 e 8) e que teve outras continuações na década de 1980. Os poderes de Didi também remetem aos personagens da franquia de filmes *Star Wars*, por moverem os objetos com a força do pensamento. O velho índio (Castro Gonzaga, 1918-2007) deixa a mensagem para Didi que a força está dentro dele – uma citação direta aos personagens famosos de George Lucas: Yoda e Luke Skywalker, no treinamento Jedi em *Star Wars – episódio V: o império contra-ataca* (1980, Irvin Kershner) (ver figuras 9 e 10).



Figura 7: still frame do filme *Os heróis Trapalhães* (1988)

Fonte: recorte do autor.

Figura 8: still frame do filme *Superman* (1978)

Fonte: recorte do autor.

Figura 9: still frame do filme *Os heróis Trapalhães* (1988)

Fonte: recorte do autor.

Figura 10: still frame do filme *Star Wars – episódio V: o império contra-ataca* (1980)

Fonte: recorte do autor.

A INTERTEXTUALIDADE TRANSMÍDIA BRASILEIRA: OS QUADRINHOS DE *Os TRAPALHÕES*

Nas histórias em quadrinhos do grupo é possível acompanhar o hipertexto/paródia de *As tartarugas ninjas*, sucesso mundial estudado por Kinder (1991), na transposição para os quadrinhos, *Os Traparugas ninjas (As aventuras dos Trapalhães*, ed. 19, 1991). Na narrativa eles são Rafazaca, Leonardedé, Mussulângelo e Diditello, uma referência direta aos personagens do original: Rafael, Leonardo, Michelangelo e Donatello, que também aludem aos quatro artistas do Renascimento. A história do quarteto brasileiro é logo apresentada por uma narração com os dizeres: “*Vindos diretamente dos subterrâneos de Trapalhópolis, nascidos de uma metamorfose química com tartarugas debilóides, eles são...*”. E, continua no quadrinho subsequente, com o título apresentado de forma arquitextual: “*Os Traparugas ninjas*”, seguido por um comentário

⁵ Composta pelos filmes *Rambo – programado para matar* (1982, Ted Kotcheff), *Rambo II – a missão* (1985, George P. Cosmatos) e *Rambo III* (1988, Peter MacDonald).

crítico, de forma metatextual, parecido com o que se percebia nas narrativas televisivas: “essa não! Esses caras não tem mais o que inventar, hein?” (ver figuras 11 e 12).



Figura 11: Os Traparugas ninjas⁶

Fonte: *As aventuras dos Trapalhães* (1991, ed. 19, p. 3)

Figura 12: Os Traparugas ninjas

Fonte: *As aventuras dos Trapalhães* (1991, ed. 19, p. 4)

Toda a história remete diretamente às aventuras dos personagens famosos dos Estados Unidos na qual se faz a inversão de alguns valores e fatos como, por exemplo, *Os Trapalhães* gostarem de sorvete e não de pizza, como é no original (ver figura 13), mesmo que o narrador enfatize essa inversão para o leitor: “Como vocês sabem, os Traparugas ninjas gostam muito de pizza, mas sorvete é outra coisa que deixa os heróis alucinados...” (ver figura 14).



Figura 13: As tartarugas ninjas (1987)

Fonte: Comic (2016)

Figura 14: Os Traparugas ninjas

Fonte: *As aventuras dos Trapalhães* (1991, ed. 19, p. 6)

Na publicação posterior a essa, *Querida, encolhi os Trapalhães* (*As aventuras dos Trapalhães*, ed. 20, 1991), há também um hipertexto/paródia do filme *Querida, encolhi as crianças* (1989, Joe Johnston) no qual os personagens do grupo diminuem de tamanho, a partir de uma máquina inventada pelo tio do personagem Didi. A intertextualidade com outras narrativas é uma prática presente em quase todas as histórias de quadrinhos do grupo de *As aventuras dos Trapalhães* (1989-1994), principalmente de forma parodiada.

⁶ Boa parte das revistas em quadrinhos aqui analisadas estão disponibilizadas digitalmente no endereço: <http://zecagibis.blogspot.com.br>. Acesso em 31 jul. 2016.

Assim como eram os esquetes televisivos, *Os Trapalhões* se aproveitam de narrativas estrangeiras de sucesso e, de certa forma antropofágica, produzem suas próprias histórias, com enredos que carregam elementos da cultura nacional, em que se mencionam também regiões e expressões de diferentes lugares do país, além de fazerem alusões a marcas e celebridades brasileiras.

Todas essas histórias, assim como as narrativas televisivas, são compostas hipertextualmente, num trânsito com outras histórias advindas da literatura, de filmes, de telenovelas, de outras histórias em quadrinhos. Tanto os filmes de cinema, como as histórias em quadrinhos, podem ser considerados paratextos do material produzido na televisão e, quase sempre, as narrativas do quarteto são evocadas arquitextualmente, por meio de uma parte do nome do grupo (*Trapa*) ou completo (*Trapalhões*), seguida por outra parte do título da história de origem.

O grupo também contracenou com narrativas além das suas, como aconteceu em 1991, quando completaram 25 anos de carreira artística e dialogaram com personagens da telenovela *O dono do mundo*, da TV Globo, na qual se fez uma citação deles próprios. Num dos capítulos da telenovela (exibido em 27 de julho de 1991), o jornalista Rodolfo (Kadu Moliterno) os apresenta a Stela (Glória Pires) numa festa: “*Stela, três artistas da maior importância da cultura brasileira*”. Didi, Dedé e Mussum, numa interpretação de si mesmos, conversam brevemente sobre produção de televisão com os dois personagens. Isso também ocorreu em outras narrativas de produtos audiovisuais da TV Globo.

Nos quadrinhos é possível observar *Os Trapalhões* mencionados na revista *Mad*, em 1977, assim como na revista em quadrinhos publicada pelo Ministério da Saúde brasileiro, para uma campanha contra o sarampo, em 1992, na qual Didi contracena com as personagens Xuxa e Mônica na revista *Xuxa, Didi e Mônica contra o sarampo*.

O encontro de personagens de histórias diferentes sempre foi comum nas histórias em quadrinhos, desde o início do século XX e, segundo Santos (2015), são chamados de *crossovers*. Em narrativas desse tipo, há sempre a exigência de “um leitor preparado para entender não apenas a linguagem dos quadrinhos, mas também sua qualidade ficcional” (p. 35). A fama e sucesso de *Os Trapalhões*, na narrativa de/com outros personagens atestam que o grupo é um perfeito exemplo de intertextualidade transmídia brasileira, pois dialogam com eles próprios, não somente nas suas narrativas, mas também nas histórias de outros produtos da mídia.

De acordo com Kinder (1991), a intertextualidade transmídia é um fenômeno voltado às narrativas que possuem elementos intertextuais de outras obras. Assim como a forma dessas narrativas se expandirem ou continuarem fora do seu meio de origem. Isso vale para os brinquedos, na construção de histórias intertextuais que

se utilizam, de forma alusiva, a fatos recentes divulgados na mídia ou às narrativas literárias, televisivas, cinematográficas, entre outras. Em resumo, as narrativas exibidas para o público infantil e adolescente contribuem não somente para o entretenimento ou a instigação do consumo, atrelado às narrativas exibidas; mas também possibilitam que esse público realize uma leitura intertextual entre os produtos da mídia. A autora também observa que:

Even when young viewers do not recognize many of the specific allusions, they still gain an entrance into a system of reading narrative – that is, a means of structuring characters, genres, voices, and visual conventions into paradigms, as well as models for interpreting and generating new combinations (KINDER, 1991, p. 41).⁷

A narrativa do filme *Os heróis Trapalhões - uma aventura na selva*, se utiliza de um fato da mídia mundial e brasileira que acabara de acontecer. A história fica em torno de uma possível bomba radioativa que seria detonada na selva. Esse episódio está relacionado ao desastre nuclear de Chernobil (1986) e também ao incidente em Goiânia, o caso do césio 137 (1987). Questões ambientais, sobre o desmatamento da Amazônia, também eram divulgadas na mídia e a narrativa do filme passa uma mensagem de cunho moral e educativo sobre os tratamentos que os atores sociais devem ter com a natureza. Quase todos os filmes do grupo passavam mensagens de valores educativos, com temáticas relacionadas a problemas sociais.

No filme *O casamento dos Trapalhões* (1988, José Alvarenga Jr.), os quatro *Trapalhões* são irmãos que moram numa fazenda. Em determinado momento, Didi vai para cidade e conhece Sônia (Nádia Lippi), por quem se apaixona e se casa no dia seguinte. Os demais irmãos vão para uma festa na cidade com o novo casal e conhecem mais três mulheres. Durante a história, a irmã do grupo escreve e solicita a permissão deles para que os quatro sobrinhos passem uns dias na fazenda e que sejam monitorados pelo quarteto. Esses são representados pelos integrantes do grupo musical Dominó. Todos conhecem outras garotas e vivem confusões na fazenda, além de enfrentar o vilão Exedito (José de Abreu).

Toda a história faz uma alusão ao filme *Sete noivas para sete irmãos* (1954, Stanley Donen), clássico musical de comédia dos anos de 1950. Mesmo que o principal público do quarteto, as crianças, não (re)conheçam a alusão, o filme se torna uma porta de entrada para outras leituras intertextuais entre os meios de comunicação que dialogam

⁷ Tradução livre: 'Mesmo quando os jovens espectadores não reconhecem muitas das alusões específicas, eles ainda recebem uma entrada para um sistema de leitura narrativa, isto é, um meio de personagens estruturantes, de gêneros, de vozes e de convenções visuais em paradigmas, assim como modelos para interpretar e gerar novas combinações'.

com os programas de televisão – com a participação do apresentador Gugu Liberado, com artistas da música (grupo musical Dominó) e com uma série de product placement que incentiva o consumo dos produtos exibidos no filme.

Na história em quadrinhos *Didi volta para o futuro* (Graphic Trapa, n. 1, 1991), um hipertexto/paródia da trilogia *De volta para o futuro* (1985, 1989 e 1990, Robert Zemeckis), os personagens Didi Mocófly (Marty McFly) e Zac Brow (Doutor Brown) viajam para os anos de 1891, 1961 e 2021, períodos próximos aos anos da narrativa mencionada. Em quase toda a história é possível ter uma leitura intertextual da trilogia de forma alusiva e a outras narrativas de mídia, principalmente sobre histórias de viagens no tempo.

Em determinado momento, Didi e Zac estão na máquina do tempo e vão para o ano de 2021. Eles passam próximo a uma nave, semelhante a de *Jornada nas estrelas IV: a volta para a terra* (1986, Leonard Nimoy). No balão de um dos quadrinhos há os dizeres: “O que era aquilo, Jim?”, “Não importa, Ispok! Temos que voltar no tempo, pegar uma baleia e levá-la para o século XXIII”, o que remete à narrativa do filme e aos personagens de *Jornada nas estrelas IV*.

Este trabalho hipertextual se observa em outro momento, quando Didi cumpre uma das missões da história e, ao fundo, aparecem dois personagens que conversam: “Nunca tinha visto você! Como se chama?”, “Peggy Sue!”, uma alusão a outro filme famoso dos anos de 1980, sobre viagens no tempo: *Peggy Sue: seu passado a espera* (1986, Francis Ford Coppola) (ver figuras 15 e 16).



Figura 15: *Didi volta para o futuro* (1991)

Fonte: *Graphic Trapa* (1991, ed. 1, p. 29)

Figura 16: still frame do filme *Peggy Sue: seu passado a espera* (1986)

Fonte: recorte do autor.

A metatextualidade se fazia presente nas histórias em quadrinhos do grupo, no sentido de autorreferenciação. Didi, na festa do “Baile à fantasia dos heróis”, uma transformação textual de “Baile encanto submarino”, do original, está vestido de Didiana Jones, um conhecido personagem dos quadrinhos de *Os Trapalhões* e que reporta ao

personagem, oriundo do cinema, Indiana Jones⁸. Didi fala: “Não vejo nada aqui que sirva, Zac!”, e Zac pergunta: “Nem eu! Mas me diga... quem é esse tal de Didiana Jones?” (ver figura 17).



Figura 17: *Didi volta para o futuro* (1991)

Fonte: *Graphic Trapa* (1991, ed. 1, p. 14)

Figura 18: *Didi volta para o futuro* (1991)

Fonte: *Graphic Trapa* (1991, ed. 1, p. 34)

Da mesma forma constata-se a metatextualidade, quando da menção de um fato que estava na mídia em 1991: a comemoração dos 25 anos de *Os Trapalhões*. Ao lerem um jornal do futuro, os dois personagens que estão no ano de 1961, fazem comentários referentes à essa data. Num dos momentos, Zac fala: “Besteira! Aqui só diz que ‘Os Trapalhões’ completam 25 anos... quem são esses?” (ver figura 18). O cenário intertextual colaborava para a manutenção da narrativa das histórias do quarteto que passavam por cima de qualquer paradoxo. Em 1991, o artista que interpretava o Zacarias já era falecido, mas seu personagem se mantinha vivo na história. Os fatos, ocorridos fora da ficção, eram ignorados; o que mostrava que cada um dos meios contribuía, de forma isolada, para todo o universo de *Os Trapalhões*. É possível também fazer uma alusão desse cenário ao contexto explicado por Jenkins (2009) quando menciona o universo dos filmes *Matrix* (1999-2003, Andy e Lana Wachowski) e sua compreensão adicional. A franquia de filmes, encerrada em 2003, teve sua narrativa continuada em outras plataformas. No game *The Matrix online*, de 2005, é morto Morpheu, o mentor do personagem Neo (Keanu Reeves), logo após os fatos ocorridos no final do último filme (*Matrix revolutions*). Essa reviravolta na narrativa não se deu para o público das telas do cinema, mas para um nicho específico de consumidores de jogos eletrônicos. Dessa forma, *Os Trapalhões* mantinham a sequência das narrativas, independente do que ocorria com o grupo na televisão, no cinema ou fora da vida artística.

As histórias quadrinizadas são consideradas uma ficção serializada a *loop*, conceito entendido por Eco como aquelas histórias “criadas normalmente por questões comerciais: trata-se, a fim de continuar a série, de prevenir o natural problema ao enve-

⁸ Personagem dos filmes dos anos de 1980, dirigidos por Steven Spielberg: *Os caçadores da arca perdida* (1981), *Indiana Jones e o templo da perdição* (1984) e *Indiana Jones e a última cruzada* (1989).

lhecimento do personagem” (ECO, 1989, p. 124). Com isso, os personagens vivem continuamente do passado, sem ter o problema de envelhecer e experimentam um paradoxo: estão com a mesma idade e fisionomia nas paródias de filmes de diversas épocas da história do cinema, viajam para diversos lugares em diferentes períodos, sempre de forma intertextual.

Kinder relata que a intertextualidade transmídia facilita a *“comprehension and recall of stories, but also the development of more complex schemata of what stories are like, with their highly complex patchwork of similarities and differences in plots, characters, iconography, mise-en-scène, and modes of image production”* (KINDER, 1991, p. 58).⁹

Um supersistema de intertextualidade transmídia se constrói em torno de figuras ou de um grupo delas, relacionadas à cultura pop e podem ser fictícias ou “reais”. Kinder dá exemplos daquele contexto midiático em que o conceito foi concebido: que os fictícios são oriundos de obras de ficção como *Star Wars*, *Batman*, *As tartarugas ninjas*, e os “reais”, provenientes de celebridades como Madonna, Michael Jackson, The Beatles, entre outros artistas. A autora ainda complementa que para se tornar um supersistema, as produtoras de conteúdos de imagens devem *“appeal to diverse generations, classes, and ethnic subcultures, who in turn are targeted with diverse strategies”*¹⁰ (KINDER, 1991, p. 123). O cenário contribui para a produção e divulgação de produtos e aumenta os processos mercadológicos que aceleram o crescimento comercial deste sistema.

Os *Trapalhões*, nesse sentido, dão indícios de um supersistema transmídia brasileiro por introduzir celebridades da música e da televisão em seus filmes cinematográficos. Alguns deles são anunciados de forma arquitextual como *A princesa Xuxa e Os Trapalhões* (1989, José Alvarenga Jr.) que leva o nome da famosa apresentadora de televisão da TV Globo, na época, e que interpreta a personagem Xaron no filme. Outros artistas da televisão e da música também aparecem em filmes do quarteto como Angélica, Gugu Liberato, Conrado e os grupos Dominó e Trem da Alegria, que interpretam a si mesmos em alguns filmes. Nos quadrinhos, ícones conhecidos do mundo da ficção, como *Batman* (DC Comics), se transformam na paródia *Os Bat-Trapalhões* (1989), da mesma forma que artistas do mundo “real”, como o falecido cantor Elvis Presley (1935-1977), ou o ator de filmes de ação, Jean-Claude Van Damme, são transformados em *Trapelvis, o rei do rock* (1993) e *Didi Van Dame* (1993).

Conforme constatado por Kinder, um exemplo perfeito de supersistema de intertextualidade transmídia dos Estados Unidos, e expandido para diversos países

9 Tradução livre: ‘compreensão e recordação de histórias, mas também o desenvolvimento de esquemas mais complexos de histórias que se assemelham e se diferenciam nos conflitos, personagens, iconografias, mise-en-scène e os modos de produção de imagem’.

10 Tradução livre: ‘apelar para diversas gerações, ou classes e subculturas étnicas, que por sua vez são alvos de diferentes estratégias’.

do mundo, foram *As tartarugas ninjas*, ocorrido entre os anos de 1980 e os de 1990; por estarem presentes nos mais vários tipos de brinquedos, assim como em todas as narrativas possíveis que iam de histórias em quadrinhos aos jogos eletrônicos. A autora dedica boa parte de sua obra para analisar o fenômeno do supersistema transmídia de *As tartarugas ninjas* e dá exemplos de quantas crianças – desde os dois anos de idade – já reconheciam os quatro personagens no momento em que apareciam homens, que se fantasiavam de tartarugas, em festas de aniversários infantis, o que colaborava para a entrada desse público na cultura pop. A autora ainda comenta que:

The supersystem coordinates the growth curves both of its marketable components and of its consumers, assuring young customers that they themselves form the nucleus of their own personal entertainment system, which in turn is positioned within a larger network of popular culture. (KINDER, 1991, p. 125).¹¹

Os *Trapalhões*, portanto, concebem um supersistema de intertextualidade transmídia brasileiro. O quarteto nacional pode ser comparado ao quarteto de tartarugas ninjas pela forma como conduziam esse supersistema, entretanto, cada um com sua maneira peculiar de narrar suas histórias, sejam por suas formas de propiciar experiências por meio de festas de aniversário (ver figura 19), ou por bonecos (ver figura 20).



Figura 19: Kit festa de aniversário *Os Trapalhões*

Fonte: Os Trapalhões.net (2016a).

Figura 20: Bonecos de *Os Trapalhões*

Fonte: Os Trapalhões.net (2016b).

Kinder explica que cada supersistema tem suas formas de narrar histórias e seu próprio padrão de crescimento, e esse pode se mover em várias direções de acordo com o interesse do público: pode ser iniciado com um filme de cinema (como aconteceu com *Star Wars*), com uma série de televisão (como os *Muppets babies*), um jogo eletrônico

¹¹ Tradução livre: ‘O supersistema coordena as curvas de crescimento tanto de seus componentes vendáveis e de seus consumidores, garantindo clientes jovens no qual eles mesmos formam o núcleo de seu próprio sistema de entretenimento pessoal, que por sua vez está posicionado dentro de uma rede maior da cultura popular’.

(como ocorrido com *Super Mario brothers*), ou a partir de uma história em quadrinhos (como *As tartarugas ninjas*).

RESULTADOS E CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise dos paratextos de *Os Trapalhões*, como os filmes de cinema e as histórias em quadrinhos, que provêm dos produtos televisivos, constata-se a intertextualidade transmídia na qual o grupo constrói narrativas de forma hipertextual. Essa construção se dá com elementos externos, tais como: fatos do cotidiano brasileiro e mundial, narrativas de telenovelas, narrativas de filmes cinematográficos, bem como de obras da literatura e das histórias em quadrinhos; e a presença e transposição de personalidades/celebridades da mídia oriundas de três emissoras de televisão da época: Globo, SBT e Manchete. Da mesma forma, o grupo esteve presente em narrativas exteriores às deles, como em cena de telenovela, em outras histórias em quadrinhos, entre outros, o que os torna um perfeito exemplo comunicacional híbrido. Para melhor visualização, o resumo do supersistema de intertextualidade transmídia do quarteto é sintetizado no organograma a seguir:

Organograma 1: Supersistema de intertextualidade transmídia de Os Trapalhões



Fonte: o próprio autor.

Esse fenômeno incentivava o consumo de suas obras, de outras narrativas de mídia e de produtos que levavam a marca do grupo e reforçavam as estratégias de branding de *Os Trapalhões*. Isso vem ao encontro de toda a concepção teórica de Kinder (1991) quando constata que a intertextualidade transmídia ensina os jovens espectadores a ler, intertextualmente, a relação entre os meios de comunicação e os tornam membros do supersistema.

REFERÊNCIAS

BARRETO, Juliano. **Mussum forévis**: samba, mé e Trapalhões. São Paulo: Leya, 2014.

COMIC book. Disponível em: <http://media.comicbook.com/wp-content/uploads/2014/03/teenage-mutant-ninja-turtles-1987.jpg>. Acesso em: 31 jul. 2016.

ECO, Umberto. **Sobre espelhos e outros ensaios**. 2a ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestos**: a literatura de segunda mão. Belo Horizonte: Edições Viva Voz, [1982] 2010.

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

KINDER, Marsha. **Playing with power in movies, television, and video games**: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles. California (USA): University of California Press, Ltd, 1991.

OS Trapalhões.net. Disponível em: <http://www.ostrapalhoes.net/o-psit-/produtos/acessorios/kit-de-aniversario/>. Acesso em: 16 ago. 2016a.

_____. Disponível em: <http://www.ostrapalhoes.net/o-psit-/produtos/bonecos/>. Acesso em: 16 ago. 2016b.

SANTOS, Roberto Elísio dos. Aspectos da linguagem, da narrativa e da estética das histórias em quadrinhos: convenções e rupturas. In.: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. **A linguagem dos quadrinhos**: estudos de estética, linguística e semiótica. São Paulo: Criativo, 2015, p. 22-47.

ZECA gibis. Disponível em: <http://zecagibis.blogspot.com.br>, acessado em 31 jul. 2016.