

**Transformações textuais do personagem
cinematográfico Indiana Jones nas histórias em
quadrinhos de Os Trapalhões: evidências de uma
narrativa transmídia brasileira**

**Textual transformations of the cinematographic
character Indiana Jones in the Os Trapalhões comic
books: evidence of a Brazilian transmedia storytelling**

**Transformaciones textuales del personaje
cinematográfico Indiana Jones en los cómics de *Os
Trapalhões*: evidencias de una narrativa transmedia
brasileira**

Rafael Jose Bona

Universidade Regional de Blumenau (Brasil)

Universidade do Vale do Itajaí (Brasil)

bona.professor@gmail.com

Fecha de recepción: 16 de diciembre de 2017

Fecha de recepción evaluador: 27 de enero de 2018

Fecha de recepción corrección: 27 de enero de 2018

Resumo

O artigo tem como objetivo suscitar evidências de uma narrativa transmídia brasileira a partir de transformações textuais do personagem cinematográfico Indiana Jones (Estados Unidos) nas histórias em quadrinhos de *Os Trapalhões* (Brasil), antigo quarteto humorístico proveniente da mídia televisiva. São analisadas as narrativas gráficas do grupo, produzidas pela editora Abril, entre 1991 e 1993, acerca dos conceitos de narrativa transmídia, propostos por Henry Jenkins e Carlos Scolari. Parte-se do pressuposto que as narrativas gráficas do grupo propiciavam histórias expandidas da mídia televisiva,

independentemente, do envelhecimento ou falecimento dos artistas. Os principais resultados apontam que essas narrativas em quadrinhos colaboraram, de forma não licenciada, para a expansão dos filmes de Indiana Jones e consumidos, quase que exclusivamente, pelo público brasileiro; além disso, possibilitavam (inter) conexões com outras edições das histórias em quadrinhos de *Os Trapalhões*.

Palavras-chave: narrativa transmídia brasileira; histórias em quadrinhos; Indiana Jones; *Os Trapalhões*.

Abstract

The article purposes to endorse evidences of a Brazilian transmedia storytelling from the textual transformations of the cinematographic character Indiana Jones (USA) in the *Os Trapalhões* (Brazil) comic books, an old humorous quartet from the television media. The graphical narratives produced by Abril publishing company between 1991 and 1993 of the group are analyzed, using the concepts of transmedia storytelling, proposed by Henry Jenkins and Carlos Scolari. It is assumed that the graphic narratives of the group provided expanded stories of the television media regardless the aging or death of the artists. The main results indicate that these comic strips collaborated, in an unlicensed way, for the expansion of Indiana Jones movies and were consumed almost exclusively by the Brazilian public; in addition, they made (inter)connections possible with other editions of the *Os Trapalhões* comic books.

Keywords: Brazilian transmedia storytelling; comic books; Indiana Jones; *Os Trapalhões*.

Resumen

El artículo tiene como objetivo suscitar evidencias de una narrativa transmedia brasileña a partir de transformaciones textuales del personaje cinematográfico Indiana Jones (Estados Unidos) en las historietas de *Os Trapalhões* (Brasil), antiguo cuarteto humorístico proveniente de la televisión. Se analizan las narrativas gráficas del grupo, producidas entre 1991 y 1993, acerca de los conceptos de narrativa transmedia, propuestos por Henry Jenkins y Carlos Scolari. Se parte del supuesto de que las narrativas gráficas del grupo propiciaban historias expandidas de los productos televisivos, independentemente, del envejecimiento o fallecimiento de los artistas. Los principales resultados apuntan que esas narrativas en cómics colaboraron, de forma no licenciada, para la expansión de las películas de Indiana Jones y consumidos, casi exclusivamente, por el público brasileño; además, posibilitaban (inter)conexiones con otras ediciones de los cómics de *Os Trapalhões*.

Palabras clave: narrativa transmedia brasileña; Cómics; Indiana Jones; *Os Trapalhões*.

Introdução

A expansão das histórias, com autonomia dos conteúdos e em diferentes plataformas, é conhecida como narrativa transmídia ou *transmedia storytelling*. O espectador pode ter acesso à obra por meio de qualquer mídia, sem precisar ter o conhecimento de todas as partes. São produzidas histórias com o objetivo de expansão ou retração, a partir de veículos como o cinema, os games, as histórias em quadrinhos, os seriados de televisão, *web* séries, entre outros. Isso tudo, geralmente, está relacionado à lógica da indústria do entretenimento que tem, por finalidade, manter um público fiel e consumidor e atrair, cada vez mais, múltiplos grupos de atores sociais, com a adaptação dos conteúdos para cada tipo de meio.

Desde o início dos anos de 1990, o conceito de narrativa transmídia tem sido discutido, ampliado e problematizado teoricamente por pesquisadores como Kinder (1991), que definiu o termo intertextualidade transmídia ao analisar os programas televisivos destinados às crianças e veiculados aos sábados pela manhã, nos Estados Unidos.

Em 2003, Jenkins atualizou esse conceito para narrativa transmídia, e reuniu outros de seus estudos no livro *Cultura da convergência* (2009). Na obra, o autor ampliou o sentido de narrativa transmídia, a partir da análise de filmes cinematográficos como os da franquia *Star Wars* (1977-2005), de George Lucas, e *Matrix* (1999-2003), de Andy e Lana Wachowski. Conforme Jenkins (2009), esse fenômeno sempre existiu, porém, somente nas últimas décadas, começou a ser conceituado e teorizado sob diferentes perspectivas. A narrativa transmídia se desenrola em múltiplas plataformas, com a função de expandir uma história, por meio de seus personagens ou enredos.

Scolari (2013), ampliou o conceito de narrativa transmídia de Jenkins e alegou haver uma expansão concebida de forma multimodal e que se expressa em diferentes meios e linguagens. Para o autor, as narrativas transmídia são um fenômeno transversal que está presente na indústria cultural e envolve diferentes profissionais, como os publicitários, os jornalistas, os cineastas, assim como os professores e estudantes da área. Cada mídia tem o poder de contribuir na formação de universos narrativos, de acordo com suas peculiaridades de produção de sentidos.

Entende-se que o grupo humorístico *Os Trapalhões*, famoso no passado da comunicação midiática brasileira, começou a dar os passos, num cenário pré-internet, em direção a uma possível narrativa transmídia nacional, com elementos oriundos de meios estrangeiros. 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. Inspirados na comédia pastelão e no circo, começaram a se firmar como referência do humor nacional. 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. Nos quadrinhos foram três editoras diferentes e também com um período próspero: editora Bloch (1976-1987 e, isoladamente em 1996), na editora Abril (1988-1994) e na editora Escala (2002-2012).

Nas diferentes narrativas de mídia de *Os Trapalhões* eram feitas sátiras do cotidiano, transposições de histórias famosas da literatura e do audiovisual, por meio de paródias a diversas situações e narrativas, desde telenovelas até filmes campeões de bilheteria.

A polissemia de elementos presente nos textos dos produtos de mídia do grupo leva ao conceito de palimpsesto, definido por Genette (2010), como uma experiência transtextual em que vários textos derivam de outros a partir de imitações e transformações. Segundo o autor, a transtextualidade é definida como “tudo que o coloca em relação, manifesta ou secreta, com outros textos” (p. 13). O estilo das narrativas do grupo provocava essa experiência transtextual, em que era possível ter o contato com outros textos que iam da literatura a filmes cinematográficos famosos.

O *corpus* selecionado para o estudo são as histórias em quadrinhos das edições de *As aventuras dos Trapalhões*, produzidas entre os anos de 1991 e 1993, na editora Abril. A escolha específica desse período utilizou como critério o entendimento de que em todas as produções de mídia, 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*; investiu em um humor pastelão, mais voltado para as crianças, e todos os produtos licenciados, de bonecos a produtos de higiene, levavam essa nova remodelagem.

A linguagem cômica do grupo adulto da televisão foi a que transmitiu as características dos personagens dos quadrinhos da editora Abril e tinha, como alvo, as crianças de três a dez anos de idade. Os personagens foram desenhados com formas arredondadas, possuíam o corpo mais rechonchudo, vestiam roupas coloridas e as narrativas eram direcionadas ao “politicamente correto”, sem o uso de palavrões ou bebidas alcoólicas, por exemplo (como ocorria nas edições da Bloch Editores). Nesta fase dos quadrinhos, “o processo de *branding* dos *Trapalhões* resultou em um sucesso maior

do que as expectativas, atraindo parcerias milionárias para o grupo e fazendo a festa da molecada com mais de cem itens licenciados” (Barreto, 2014, p. 328).

Em que medida é possível propor que *Os Trapalhões* tenham concebido uma narrativa transmídia, no passado da comunicação brasileira? As narrativas produzidas por eles, quase sempre, estavam ligadas à lógica das grandes franquias cinematográficas provenientes dos Estados Unidos e seus processos de expansão. *Os Trapalhões* se apropriavam, muitas vezes, da cultura estrangeira de forma antropofágica, como forma de produzir uma narrativa midiática nacional que utilizava a televisão como seu ponto de vínculo. Essa expansão das histórias e dos seus personagens para as outras plataformas (como o cinema e os quadrinhos) resultava numa espécie de narrativa transmídia, o que provocava novas experiências e produções de sentidos. Eles foram inovadores e criativos ao produzirem um modelo de *show bizz* brasileiro que remetia à narrativa transmídia, construída a partir de diferentes elementos, de um diálogo transtextual intenso com outros meios de comunicação, e que colaborava para uma sinergia na lógica da indústria do entretenimento. A partir deste contexto, o trabalho tem o objetivo¹ de suscitar evidências de uma possível narrativa transmídia brasileira a partir das histórias em quadrinhos de *Os Trapalhões*.

Acerca dos principais conceitos de narrativa transmídia, conforme apresentado pelos autores Jenkins e Scolari, o artigo analisa algumas edições em quadrinhos com o personagem Didiana Jones. Todas essas narrativas são transformações textuais da trilogia de filmes estadunidenses, dos anos de 1980, com o personagem Indiana Jones interpretado pelo ator Harrison Ford. A trilogia é composta pelos filmes: *Os caçadores da arca perdida* (1981), *Indiana Jones e o templo da perdição* (1984) e *Indiana Jones e a última cruzada* (1989), todos dirigidos por Steven Spielberg.

O personagem Didiana Jones

Um dos personagens que apareceu, com certa frequência nas revistas em quadrinhos *As aventuras dos Trapalhões*, foi Didiana Jones, uma alusão ao personagem Indiana Jones, da trilogia cinematográfica dos anos de 1980. Sua primeira aparição nas edições em quadrinhos aconteceu na história “*A maldição*” (*As aventuras dos Trapalhões*, 1989, ed. 2). Conforme Scolari (2013), George Lucas e Steven Spielberg foram alguns dos diretores responsáveis pelos grandes sucessos de bilheteria da história de Hollywood e, “*si sumamos Lucas más Spielberg, el resultado solo puede ser uno: Indiana Jones*” (p. 127).

O personagem Indiana Jones surgiu em 1981, nos cinemas, e é considerado, por Scolari (2013), como um dos melhores exemplos transmídia de todos os tempos, por estar presente em diferentes meios. Iniciou no cinema e expandiu para a televisão, jogos eletrônicos, livros, entre outros. Nesse sentido, as produções em quadrinhos de *Os*

Trapalhões, utilizaram o personagem para sempre manter a lógica de sucesso e criaram, de forma hipertextual/parodiada, Didiana Jones, que se mantinha bastante presente em toda a vigência das revistas. O processo de transformação se concebe como uma transmidiação hipertextual-paródico-anthropofágica e se relaciona, intimamente, ao que se configura como um tipo de narrativa transmídia numa experiência quase que exclusiva dos consumidores brasileiros.

Em uma das edições especiais de *As aventuras dos Trapalhões* em formato de RPG (*Role Playing Game* ou jogo de interpretação de personagens), publicada em 1993 (ed. 2), Didi, Zacarias e Mussum passam pelas aventuras de *Didiana Jones em busca do ioiô sagrado*, uma história que faz uma intertextualidade/alusão ao terceiro filme do personagem Indiana Jones no cinema, *Indiana Jones e a última cruzada* (1989), um dos grandes sucessos de bilheteria do cinema dos anos de 1980. Indiana Jones é um personagem criado por George Lucas, de *Star Wars*. O personagem Didiana Jones inicia a história sem ser apresentado, o que corrobora os apontamentos de Jenkins (2009, p. 173), ao constatar que “muitas vezes, personagens de narrativas transmídia não precisam ser apresentados ou reapresentados, pois já são conhecidos a partir de outras fontes”.

A narrativa de *Didiana Jones em busca do ioiô sagrado* fica em torno de três, dos quatro personagens de *Os Trapalhões*. O grupo precisa encontrar um ioiô sagrado o que faz remeter à busca do cálice sagrado, do filme original. Por ser uma história em formato de RPG, há a possibilidade do leitor ter diferentes enredos e conclusões.

De forma lúdica e explicativa, nas páginas iniciais da revista, o consumidor dos quadrinhos recebe as informações do funcionamento da história que pode ser conduzida de acordo com os números sorteados por meio de um dado. Com o linguajar de Didi, é explicado ao consumidor que na história há “*caflito*”, jargão do seu personagem da televisão, que faz referência à palavra conflito.

O principal objetivo do jogo de RPG é desenvolver um tipo de narrativa na qual o personagem/jogador cria, de forma colaborativa, a sua própria história. Essa narrativa em quadrinhos, assim como as demais edições de *Os Trapalhões*, possuíam os mesmos elementos das que eram publicadas paralelamente: contatos e alusões com narrativas externas ao grupo e num exercício de metatextualidade de forma autorreferencial do quarteto. Sempre havia uma referência a outros de seus personagens dos quadrinhos, assim como os da televisão.

Logo no início da história, Henry Mussum Jones (Mussum), referência à Henry Jones, do original, fala: “*pisa fundo, Ceará!*”, e Didiana Jones (Didi) argumenta: “*não me chama de Ceará, papai!*” (ver figura 1). Ceará era um dos apelidos com o qual Mussum chamava Didi nos programas de televisão, como também nos filmes cinematográficos. Nesse momento da narrativa, Didi tenta passar para o leitor dos

quadrinhos que a sua relação com Mussum é de pai e filho, e não de amizade, como eram vistos na televisão.

Há também a menção de personagens dos quadrinhos do grupo, que são citados: Didi Gaiver, Crocodilo Didi, Didiflash, Diditello, todos provenientes também de referências externas ao grupo. Há ainda alusões ao personagem Batman, a personagens históricos, de fábulas, ou até mesmo, ao nome do diretor do filme de origem, Steven Spielberg, num momento em que Didi lê um papiri e, em seguida, diz “*abra-te Spielbergue*”. Em diferentes partes da narrativa (de 1993) é mencionada outra história de *As aventuras dos Trapalhões* (ed. 14), publicada em 1991, intitulada *Didiana Jones e a última palavra cruzada* (ver figuras 2 e 3).

Figura 1. Didiana Jones em busca do ioiô sagrado



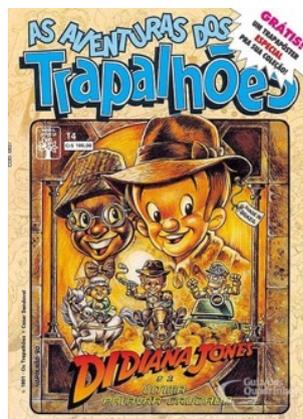
As aventuras dos Trapalhões em RPG (1993, ed. 2, p. 5).

Figura 2. Didiana Jones em busca do ioiô sagrado



As aventuras dos Trapalhões em RPG (1993, ed. 2, p. 9).

Figura 3. Capa da revista *as aventuras dos trapalhões*



Ed. 14 Guia dos quadrinhos (2017).

Figura 4. Didiana Jones e a última palavra



cruzada

As aventuras dos Trapalhões (1991, ed. 14, p. 5).

Na história de 1991, é possível ver o mesmo tipo de intertextualidade/citação quando Mussum chama Didi de Ceará (ver figura 4). Didi se zanga ao ser chamado dessa forma e remete, de forma alusiva, ao filme de origem, em que Indiana Jones não gostava de ser chamado de Júnior por seu pai. Na primeira edição publicada em RPG, também de 1993, intitulada *Didiana Jones, a ilha dos dinossauros*, ocorrem os mesmos tipos de citações que remetem a diferentes contextos – do grupo e exterior a eles – e também é citada a aventura de *Didiana Jones e a última palavra cruzada*, de 1991. A história carrega mais ênfase no personagem Dedé, não presente na segunda edição em formato de RPG (1993). Prestes a iniciar a aventura de *Didiana Jones, a ilha dos dinossauros*, Dedé, ao apontar para um mapa, comenta: “Tô dizendo, Didiana! Esta ilha inexplorada tá cheia de dinossauros vivos!”. Em seguida, ele diz: “esta pode ser a maior descoberta arqueológica depois da última palavra cruzada” (ver figura 5).

Figura 5. *Didiana Jones, a ilha dos dinossauros - As aventuras dos trapalhões*



RPG (1993, ed. 1, p. 5).

Na primeira edição da revista em RPG, há também uma menção da história que ainda seria publicada – *Didiana Jones em busca do ioiô sagrado* – numa forma de instigar o público a adquirir a próxima narrativa do grupo nos quadrinhos, nesse formato (ver figura 6).

Figura 6. *Didiana Jones, a ilha dos dinossauros*



Figura 7. *Didiana Jones, a ilha dos dinossauros*



As aventuras dos Trapalhões em RPG (1993, ed. 1, p. 46)

As aventuras dos Trapalhões em RPG (1993, ed. 1, p. 15)

Apesar de já existirem histórias que brinquem, subjetivamente, com o leitor, como as do argentino Julio Cortázar com sua obra *Rayuela (O jogo da amarelinha)*, de 1963, *As aventuras dos Trapalhães* em quadrinhos era um dos poucos produtos de mídia do grupo que possibilitava maior interação por parte de seus consumidores. Neles, o público poderia decidir o final das histórias.

Em um dos vários finais que acontecem na primeira aventura do grupo em RPG, Didiana Jones enfatiza que “*a culpa foi do leitor*”, após ser insultado por Mussum, por terem escolhido o caminho errado. O cenário colabora para uma prática de interação mais próxima com o leitor e se configura no estilo “politicamente incorreto” que faz o nexo com os programas de televisão do quarteto (ver figura 7).

Na maior parte das vezes, um texto transmídia não dispersa informações e ele pode ter uma dimensão performativa como um jogo, no qual há uma interação de personagens, ações e enredos que incentivam os consumidores a construir sua própria história de fantasia e de ficção. Os jogos de RPG são excelentes para dar vida à narrativa transmídia e fazer o espectador adentrar no universo narrativo com mais facilidade e engajamento (Jenkins, 2007).

Ao final da história em quadrinhos de *Didiana Jones, a ilha dos dinossauros*, Didiana comenta com seu pai “*e podemos fazer aqui um parque de diversões melhor que o Epicote Center! Vamos ficar ricos*”. E continua em outro quadro: “*encontramos um tesouro afinal!*” (ver figura 8). De forma consciente ou não, por parte dos criadores da história, o contexto também faz menção ao filme *Jurassic park, o parque dos dinossauros* (1993, Steven Spielberg), recém lançado na época, e deixa pistas para uma narrativa que seria produzida posteriormente pelo grupo: *Trapassic park*, em 1994.

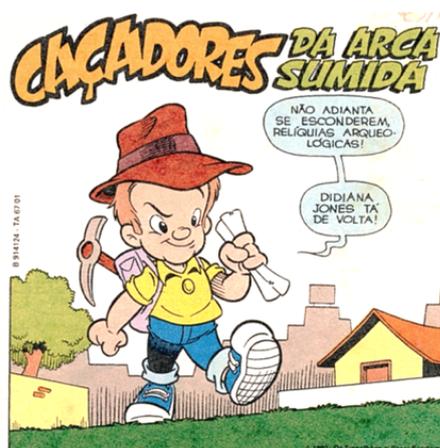
Figura 8. Didiana Jones, a ilha dos



dinossauros

As aventuras dos Trapalhães em RPG (1993, ed. 1, p. 49).

Figura 9. Caçadores da arca sumida



Revista em quadrinhos dos Trapalhães (1992, ed. 67, p. 3).

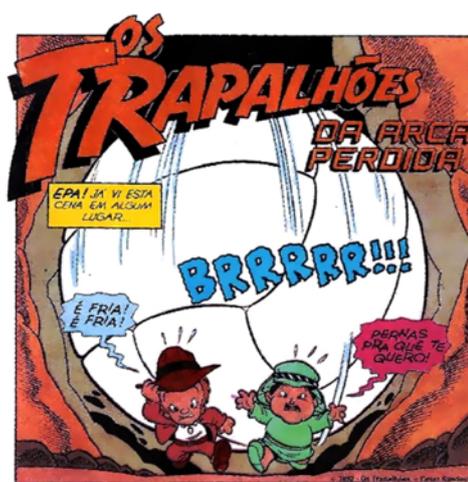
Paralelamente às edições de *As aventuras dos Trapalhões*, também era lançada a *Revista em quadrinhos dos Trapalhões*, nas quais os personagens viviam situações cômicas do cotidiano. Numa dessas histórias do grupo, *Caçadores da arca sumida* (1992, ed. 67), Didi imita Didiana Jones, o personagem que ele mesmo interpreta nas outras edições do grupo. No início da narrativa ele fala: “*não adianta se esconderem, relíquias arqueológicas! Didiana Jones tá de volta*” (ver figura 9). Fato semelhante acontece na edição de número 42 de *As Aventuras dos Trapalhões*, de 1993, quando a história do seriado televisivo, *O jovem Indiana Jones* (1992-1993), é hipertextualmente parodiada para *O jovem Didiana Jones*. Ao iniciar esta aventura do quarteto aparece um quadrinho com os dizeres: “*estamos revendo a cena de uma das mais emocionantes aventuras do incrível herói, Didiana Jones*” (ver figura 10), em uma alusão a um quadrinho semelhante que esteve na edição de número 34, de 1992, com a história de *Os Trapalhões da arca perdida* (ver figura 11), uma paródia do filme *Os caçadores da arca perdida* (1981, Steven Spielberg), pertencente à franquia do personagem Indiana Jones. Didi fala: “*é fria! É fria!*” e as onomatopeias “*BRRRRRR*” podem ser vistas nas duas histórias e identificam os pontos de acesso entre as narrativas, em diferentes edições dos quadrinhos. Assim como o narrador enfatiza: “*Epa! Já vi esta cena em algum lugar*” (ver figura 11).

Figura 10. O jovem Didiana Jones

Figura 11. Os trapalhões da arca perdida



As aventuras dos Trapalhões (1993, ed. 42, p. 33).



As aventuras dos Trapalhões (1992, ed. 34, p. 3).

Ao voltar para a história, em formato de RPG, *Didiana Jones em busca do ioiô sagrado* (1993), Didiana diz num dos balões “*opa! Que lugar é este? Tá parecendo familiar!*”, “*é fria!*”. E assim termina uma das partes da história (ver figura 12). Em nenhum momento da narrativa, na referida história em quadrinhos, é possível ver que a pedra se aproxima do personagem e esse fato induz o leitor a concluir ser essa uma cena que remete ao filme de origem, de 1981 (ver figura 13), ou que pode ser complementada ao ler as histórias das edições 34 e 42, de *As aventuras dos Trapalhões*, publicadas em

1992 e em 1993. Conforme Santos (2015, p. 27) “o ambiente da linguagem dos quadrinhos gera uma forma de comunicação específica com o leitor, mas, ao mesmo tempo, essa linguagem não deixa de ter pontos em comum com outras linguagens”, nesse sentido, com uma linguagem resultante de um filme cinematográfico. Conforme Ault (2016), George Lucas e Steven Spielberg teriam se inspirado na cena da pedra circular de Indiana Jones de um quadrinho de uma das narrativas gráficas dos personagens da Disney, escrita por Carl Barks, nos anos de 1950.

Nas narrativas transmídia “las piezas y fragmentos no se organizan en una secuencia lineal monomediática, sino que se dispersan en una amplia trama que abarca muchos medios” (Scolari, 2013, p. 41). Dessa forma, as narrativas transmídia potencializam uma polifonia que tem origem na quantidade de histórias e personagens que se cruzam a partir de diferentes perspectivas e meios.

Figura 12. Didiana Jones em busca do ioiô



sagrado

As aventuras dos Trapalhões em RPG (1993, ed. 2, p. 39).

Figura 13. Still-frame



Os caçadores da arca perdida (1981)

Todo esse cenário hipertextual possibilita o consumo e o contato com as narrativas do próprio grupo, desperta o interesse do público para consumir as edições anteriores, a partir de interconexões e pistas, que são deixadas por meio das histórias. O leitor pode entender, perfeitamente, qualquer uma das narrativas de Didiana Jones, sem ter lido as demais ou ter visto os filmes de origem. No entanto, terá uma experiência complementar se acompanhar também a narrativa publicada nas demais edições. Vale ressaltar que essas edições em quadrinhos faziam nexos com a mídia de origem: a televisão, por meio dos trejeitos e características dos personagens do programa *Os Trapalhões*. E estes também estavam presentes em filmes cinematográficos.

Os exemplos apresentados constatarem evidências de uma narrativa transmídia de *Os Trapalhões* nas histórias em quadrinhos. Da mesma forma, essa situação acontecia em

outras histórias do grupo, como as dos personagens Traparugas ninjas (paródia de *As tartarugas ninjas*) ou Didicop (paródia do personagem Robocop), que apareciam com certa frequência nas edições gráficas. Esse fato corrobora o que Jenkins (2009) afirma: que numa narrativa transmídia há pontos de acesso à franquia como um todo e contribui na experiência que motiva o consumo de outras narrativas. Nesse sentido, acontecem os nexos entre as histórias, entre os meios.

Nesse cenário de (inter)conexões, pertencentes às estruturas das narrativas transmídia, para o universo das histórias em quadrinhos de *Os Trapalhões*, percebe-se que suas narrativas se diferem por possuírem vida própria e são menos dependentes do material veiculado na televisão, ao contrário dos filmes cinematográficos nos quais os personagens em *live-action* eram os mesmos.

As narrativas gráficas podem ser consideradas como histórias paralelas ao universo televisivo. Seus personagens, assim como seus enredos, não dependem do envelhecimento ou falecimento dos artistas. Seguem uma estrutura narrativa que teve na televisão seu primeiro ponto de origem e que possuiu sua perfeita expansão. Seus personagens e as histórias em quadrinhos conseguiram manter-se ativos na lei do consumo, não somente pela exposição do quarteto na televisão ou no cinema, mas também pela sincronização das estratégias de *branding* do grupo que contribuía para os nexos das histórias e dos personagens que reforçavam a marca *Os Trapalhões*.

Considerações finais

Como principal resultado foi constatado que essas histórias em quadrinhos de Didiana Jones colaboraram, de forma não licenciada, para a expansão dos filmes de origem e consumidos quase que exclusivamente, pelo público brasileiro. O personagem Didiana Jones, assim como os demais coadjuvantes da história, representados por Dedé, Mussum ou Zacarias, faziam nexo com a televisão, por meio da linguagem do grupo, principalmente pelos jargões. Essas narrativas possibilitavam (inter)conexões com outras edições das histórias em quadrinhos do grupo e eram menos dependentes da televisão, ao contrário dos filmes cinematográficos que precisavam de seus artistas em *live action*. As narrativas gráficas propiciavam histórias expandidas da mídia televisiva. Renato Aragão e o trio Dedé, Mussum e Zacarias conduziram, de forma magistral, suas narrativas, alicerçadas em personagens tipicamente brasileiros, o que permitiu uma experiência única a partir das histórias em quadrinhos.

Segundo Scolari (2013, p. 169), “*Brasil no solo es un país exuberante por su territorio, su variedad gastronómica o por los grandes futbolistas que allí han nacido: su industria cultural es una de las más potentes del planeta*”. Para o autor, a indústria midiática brasileira é uma das melhores do mundo. Desde 2009, existe de forma mais

acentuada, um interesse por questões transmídia. Essa parte, principalmente, da TV Globo, com a inserção das telenovelas nesse cenário narrativo multimodal.

Conforme o que foi constatado, e ao se retroceder a três décadas, percebe-se que *Os Trapalhões* iniciaram esse processo transmídia, muito antes das próprias telenovelas. Esse fato os transforma em criadores de um cenário midiático brasileiro, semelhante ao de franquias audiovisuais dos Estados Unidos. A sua forma de comunicação é voltada para alguns procedimentos particulares do grupo, como a linguagem circense, o que imprime uma certa particularidade ao que se denomina neste estudo de narrativa transmídia tipicamente brasileira.

Os Trapalhões, acima de tudo, tinham suas narrativas como alicerce para a publicidade de sua marca e sua aceitação perante o público. Isso vem ao encontro de Scolari (2013, p. 293) quando diz que: “*Nunca debemos olvidar que la primacia es siempre la narrativa. Si la narrativa es mala, por más que sumemos contenidos, medios y plataformas, la narrativa seguirá siendo mala*”. Essa forma de manter um padrão em suas narrativas estava sempre alicerçada num modelo antropofágico de produzir histórias (tanto na televisão, no cinema e nos quadrinhos), em que o estrangeiro era, quase sempre, incorporado intertextualmente. Remete-se ao cenário do movimento antropofágico, quando Andrade (1972, p. 13), poeticamente diz “*Tupi, or not tupi that is the question*”. A palavra Tupi (derivada de tupiniquim) faz um trocadilho com o verbo estrangeiro *to be* (ser/estar). Andrade faz uma crítica sobre a cultura brasileira, que se embasa e se interessa pelo que vem de fora. O mesmo acontecia com o grupo *Os Trapalhões*, que utilizava o estrangeiro como instrumento para produzir histórias nacionais, no sentido de reafirmar a cultura midiática brasileira. Tupiniquim ou não, eis a questão.

A principal constatação, a partir das análises dos quadrinhos, e que classifica *Os Trapalhões* como elaboradores de um modelo de narrativa transmídia brasileira, é que esta era uma de suas plataformas de expansão e faziam um nexos com a mídia de origem (a televisão), principalmente, por procedimentos paródicos, numa absorção de uma cultura midiática específica do exterior. As obras eram oriundas, sobretudo de sucessos produzidos nos Estados Unidos. Todas elas eram reconstruídas e trazidas para um novo contexto, a partir de seus personagens da televisão e contribuíam para um trânsito (inter)textual. O fenômeno também ocorria nos filmes cinematográficos e nos esquetes televisivos de *Os Trapalhões*, o que colabora para a concepção de uma narrativa transmídia produzida no Brasil pelo grupo.

Referências

- Andrade, O. de (1972). *Obras completas VI: do pau-brasil à antropogafia e às utopias*. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira.
- Ault, D. (2016). Introdução. In.: Barks, C. Pato Donald por Carl Barks n. 7. São Paulo, Abril.
- Barreto, J (2014). *Mussum forévis: samba, mé e Trapalhões*. São Paulo, Leya.
- Genette, G. (2010). *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Belo Horizonte, Edições Viva Voz.
- Guia dos quadrinhos (2017). Capa da revista *As aventuras dos Trapalhões*, ed. 14 (1991). Disponível em: <http://guiadosquadrinhos.com/edicao/ShowImage.aspx?id=13186&path=abril/avt0031014.jpg>. Acesso em: 17/12/2017.
- Jenkins, H. (2009). *Cultura da convergência*. 2ª ed, São Paulo, Aleph.
- Jenkins, H. (2007). Transmedia storytelling 101. Disponível em: http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html. Acesso em: 17/12/2017.
- Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling: moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. *Technology Review*. Disponível em: <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>. Acesso em: 17/12/2017.
- Kinder, M (1991). *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. California (USA), University of California Press, Ltd.
- Santos, R. E. (2015). Aspectos da linguagem, da narrativa e da estética das histórias em quadrinhos: convenções e rupturas. In.: Vergueiro, W.; Santos, R. E. (Org.). *A linguagem dos quadrinhos: estudos de estética, linguística e semiótica*. São Paulo, Criativo, p. 22-47.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. 2ª ed, Barcelona, Centro Libros PAPPF.

Notas

ⁱ O presente artigo é um recorte da tese de doutorado do autor. Nela são estudados os esquetes televisivos, os filmes cinematográficos e as histórias em quadrinhos do grupo brasileiro *Os Trapalhões* e que dão indícios de uma narrativa transmídia nacional. Os dados apresentados neste artigo se referem apenas às análises de algumas das histórias em quadrinhos e que contribuem para a concepção da narrativa transmídia brasileira de *Os Trapalhões*.