

Transposições Do Cinema Para As Graphic Novels: Um Estudo Sobre A Adaptação Da Trilogia “De Volta Para O Futuro” Para As Histórias Em Quadrinhos D’os Trapalhões

Cinema For Transpositions Graphic Novels: A Study On The Adaptation Of Trilogy " Back To The Future " For Stories Comics D' Os Bunglers

Rafael Jose Bona (Brasil).

Universidade do Vale do Itajaí

bona.professor@gmail.com

Resumo

No cenário midiático contemporâneo, consegue-se perceber forte propensão de narrativas parodiadas que interagem entre os mais diferentes formatos das mídias. Este artigo estudou os filmes cinematográficos transpostos para Histórias em Quadrinhos (HQ) e Graphic Novels (GN). Analisou-se a obra Didi Volta Para o Futuro (1991), paródia aos filmes De Volta Para o Futuro (1985, 1989 e 1990). A metodologia foi comparativa, analítica e interpretativa. Com os resultados alcançados percebeu-se a presença da intertextualidade, da autorreferenciação e a referência a obras reconhecíveis que dialogam com a narrativa do objeto em questão.

Palavras-chaves: Cinema; histórias em quadrinhos; adaptações.

Abstract

At the contemporary media practices, it is possible to realize high propensity of interacting narratives parodied in the middle of the different formats of media. This article studied the motion pictures that are translated into Comics and Graphic Novels. It was analyzed the work Didi Volta Para o Futuro (1991), parody movies Back To The Future (1985, 1989 and 1990). The methodology was comparative, analytical and interpretive. With the achievements realized, it was noticed the presence of intertextuality, the self-referencing and recognizable reference to works that dialogue with the narrative of the object in question.

Keywords: Movies, comics, adaptations.

Introdução

As transposições ou adaptações são encontradas por todas as partes. Estão presentes nas telas do cinema, na televisão, nos games, nos musicais, no teatro, nas Histórias em Quadrinhos e em diversos setores que atingem os mais diferenciados públicos. Elas acabaram se tornando essenciais no mundo ocidental. (Hutcheon, 2011). São forças que alicerçam a televisão e o cinema. Já foi constatado, por exemplo, que mais de 80% dos

vencedores do Oscar de Melhor Filme são adaptações. Os executivos da indústria audiovisual voltam-se bastante para as adaptações pelo fato de ser um material que já tenha determinado público (Seger, 2007).

É cada vez mais notória a utilização de múltiplas plataformas para a integração das diversas narrativas, sejam elas televisivas, cinematográficas, radiofônicas ou gráficas. Conforme Jenkins (2009) isso tudo faz parte de uma comunicação moldada pela indústria do entretenimento que cresce e interage cada vez mais nas mídias. Toda passagem de um meio de comunicação para outro se traduz num processo adaptativo, entre os elementos específicos de cada linguagem.

Hutcheon (2011, p. 45) diz “a adaptação, do ponto de vista do adaptador, é um ato de apropriação ou recuperação, e isso sempre envolve um processo duplo de interpretação e criação de algo novo”. Por vezes, muitos adaptadores utilizam a paródia para realizar a transposição de obras. A paródia é uma adaptação/transposição textual de forma cômica de outro texto. Tem uma relação intertextual com a obra anterior. “[...] é um recurso originário da linguagem literária, mas pode abranger diversos tipos de linguagem, como teatro, música, pintura, cinema etc.” (Rabaça; Barbosa, 2001, p. 551).

Foi dentro deste contexto que nasceu este estudo, ao se observar as adaptações realizadas pelo grupo *Os Trapalhões*, que fazia grande sucesso de público com suas obras na televisão, no cinema, nos quadrinhos, nos jogos e até na publicidade e propaganda, entre os anos 1970 aos 1990. O grupo era formado por Didi, Dedé, Mussum e Zacarias, e teve fases distintas dentro de cada produto midiático. Nos quadrinhos, foram três: uma pela Bloch Editores (1976-1987 e, isoladamente, em 1996), outra pela Editora Abril (1988-1994), e outra pela Editora Escala (2004-2011).

A primeira fase era baseada em paródias a programas de televisão e super-heróis, heróis do cinema ou de desenhos animados. A segunda, em paródias de produtos audiovisuais e de personagens com aventuras cômicas do cotidiano. A terceira, no personagem principal Didi e em sua filha Lili.

Este estudo focou-se num fragmento da segunda fase das Histórias em Quadrinhos: *As Aventuras dos Trapalhões* (1989-1994). Neste período os desenhos foram criados por César Sandoval e o grupo era retratado de forma infantil (os personagens do quarteto criados por ele eram também vistos nas aberturas dos filmes ou nos comerciais de televisão da época). (Os Trapalhões, 2013). *As Aventuras dos Trapalhões* situavam-se no intertexto do cinema, da televisão e da literatura. Paródias a filmes hollywoodianos famosos eram mais comuns de se observar, como, por exemplo: *Didicop* (1990) (paródia a *Robocop*, 1987), *2001 Trapalhadas no Espaço* (1991) (*2001: Uma Odisséia no Espaço*, 1968), *Os Trapalhões da Arca Perdida* (1992) (*Os Caçadores da Arca Perdida*, 1981), *Máquina Trapalhífera 1, 2 e 3* (1993) (*Trilogia Máquina Mortífera*, 1987, 1989 e 1992), *Trapassic Park: parque dos trapassauros*, 1994 (*Jurassic Park*, 1993) entre muitos outros.

Parte-se do pressuposto que a adaptação é uma forma intertextual, e que utiliza a paródia, em determinadas vezes. A partir da observação de obras em quadrinhos, também chamadas de narrativas gráficas, do grupo *Os Trapalhões*, é que surgiram os seguintes questionamentos para este estudo: quais as características das adaptações/transposições das narrativas do cinema para as narrativas gráficas? Quais as peculiaridades marcantes da HQ *Didi Volta para o Futuro* (1991) em relação aos filmes *De Volta Para o Futuro* (1985, 1989 e 1990), do diretor Robert Zemeckis?

Na realidade atual há um boom de adaptações de histórias em quadrinhos para o cinema. As HQs possibilitam contínua expansão e uma interface comunicacional com outras mídias. “Cada produto aponta para a popularidade de outros com os quais dialoga e vice-versa, de modo que as interações recíprocas funcionam de maneira sinérgica.” (Guimarães, 2012, p. 21). Foi dentro desta realidade que questionou-se acerca dos produtos midiáticos d’Os Trapalhões, que trabalhavam do modo inverso: aproveitavam a popularidade dos filmes hollywoodianos e adaptavam para as HQs.

A justificativa para este estudo vem ao encontro do que diz Guimarães (2010, p. 6), em outro momento: “tendo sua origem no cerne da cultura de massa dos dois últimos séculos, as Histórias em Quadrinhos constituem instigante objeto do campo da comunicação, por força da riqueza de suas interfaces e do seu potencial multimidiático”.

A proposta deste artigo, portanto, foi analisar as adaptações/transposições do cinema nas narrativas das Histórias em Quadrinhos d’Os Trapalhões, a partir da Graphic Novel: Didi Volta Para o Futuro.

Quadrinhos e Cinema: Adaptações/Transposições

Para Guimarães (2011), nos últimos anos do século XX, as histórias em quadrinhos passaram a receber devida atenção por parte de estudiosos e pesquisadores, com intenções de investigá-las não somente como mero objeto de entretenimento, mas como item de grande valor pedagógico. Atualmente já observa-se as histórias em quadrinhos:

como produtos da indústria cultural fortemente enraizados na cultura popular. Assim também, a pesquisa empírica na área da Comunicação passou a observá-las como objeto digno de nota, graças ao seu processo em contínuo desenvolvimento, com uma diversidade de gêneros, estilos, materiais e técnicas, e, mais ainda, pelas estéticas e posturas filosóficas que lhes servem de base. (Guimarães, 2011, p.192).

Isso demonstra sua riqueza enquanto produto cultural que está em constante interface com as outras mídias. Guimarães (2012), em outro momento, diz que a linguagem quadrinhística está cada vez mais sofisticada devido aos recursos gráficos utilizados para compor as imagens. Com isso, dimensões estéticas são atingidas, com o uso de perspectivas e simetrias, com a junção de elementos da literatura e proposições cada vez mais inovadoras em termos de comunicação visual. Os quadrinhos constituem de uma arte muito semelhante ao cinema: “a ideia de movimento é apresentada nas duas práticas pela justaposição de quadros” (Guimarães, 2012, p. 54).

Hutcheon (2011) explica que as adaptações podem ser descritas dos seguintes modos:

1) transposição de uma determinada obra ou de outras que sejam reconhecíveis; 2) ato de criação e de interpretação de uma apropriação e; 3) intertextualidade extensiva com a obra que está sendo adaptada.

Vale ressaltar que o objeto de estudo deste trabalho realiza um processo inverso (do cinema para os quadrinhos) mas, sendo possível aplicar a mesma metodologia, haja vista que para qualquer adaptador, de qualquer mídia, deve-se passar por um processo que implica

a inserção ou eliminação de determinados elementos da obra original, para o leitor ter uma construção do sentido da narrativa.

O texto aqui construído parte da reflexão em torno do termo “adaptação oficial de filme em quadrinhos”, constituída como um novo gênero discursivo, a partir das teorias de Bakhtin, por Saito (2010).

Se o princípio para a formação e diferenciação dos gêneros dentro das esferas sociais reside na finalidade da interação social e na relação entre os participantes e o objeto da interação, o gênero textual ‘adaptação oficial de filme em quadrinhos’ é um ‘produto’ que tem como finalidade promover o filme a partir da sua transposição da mídia cinematográfica para a impressa. (Saito, 2010, p. 163).

Este gênero constitui-se a partir da transposição textual dos filmes para os quadrinhos. McFarlane (1996) diz que os processos das adaptações passam por dois estágios: o transfer (transferência) e adaptation proper (traduzido como adaptação criativa). E, cada vez mais, as histórias em quadrinhos da contemporaneidade estão ficando cada vez mais híbridas, plurais e plásticas (características da cibercultura).

Não se pode exigir de uma adaptação a fidelidade da obra original, e isso não deve ser tratado como princípio metodológico adaptativo. “A adaptação torna-se, inexoravelmente, original e ao mesmo tempo diferente da obra na qual se baseia, devido à alteração do meio de comunicação.” (Schlögl, 2012, p. 14). Quando se adaptam as narrativas, muitas características da obra original se mantêm.

Para Schlögl (2012) uma mídia, cinema ou quadrinhos, não se sobressai a outra, porém, cada uma possui determinado aspecto peculiar e, a partir disso, utiliza seus próprios recursos narrativos de uma história e assemelham-se em alguns aspectos. “Se não houvesse tal semelhança, a transposição de uma narrativa gráfica para o cinema não seria considerada uma adaptação” (Schlögl, 2012, p. 99).

Dentro deste contexto, Guimarães ainda ressalta que diante das adaptações cinematográficas oriundas das HQS:

em sua diversidade de propostas, a aparente impureza estilística é o efeito pretendido por citações, apropriações, recortes paródicos e procedimentos similares, regidos pela lógica das inclusões. O universo dos quadrinhos permite ao cineasta recorrer a um número excessivo de imagens, à superposição e à colagem, além de explorar criativamente as representações visuais anteriores. [...] Um texto sob o outro, um texto pelo outro, o empréstimo como citação, tudo tão belo quanto falso – o que me leva ao conceito de palimpsesto, estudado por Michel Butor, Gérard Genette, Michel Schneider, entre outros teóricos contemporâneos. (Guimarães, 2012, p. 55).

Para Nogueira (2010, p. 56) “uma obra nunca existe isolada”. Ou seja, um texto, sempre é encontrado numa rede com vários outros textos que “o comentam, o citam, o refazem, o

recuperam, o analisam”. Para o processo de criação das narrativas, tanto para os filmes quanto para as histórias em quadrinhos, a relação dos vários textos tem papel considerável.

É importante estar atento ao tipo de mídia envolvida no que diz respeito às adaptações/transposições pois, cada uma possui determinada qualidade distinta. Quando se transporta de uma mídia para outra sempre haverá alterações. As histórias são contadas de diversas maneiras, o mesmo acontece do modo inverso: do cinema para os quadrinhos, conforme Figueiredo (2011).

Os Trapalhões em Quadrinhos

Dentro dos mais variados produtos midiáticos, no contexto da produção editorial brasileira de quadrinhos, e percebidos a partir de observação empírica, nas últimas três décadas, muitos exemplares do gênero de comédia são publicados para crianças e adolescentes. Temos como exemplos: Turma da Mônica, os quadrinhos de Walt Disney, Garfield, Menino Maluquinho, Bolinha e Luluzinha, entre muitos outros. Dos anos 1970 aos 1990, há também a publicação do grupo cômico que também fazia muito sucesso no cinema e na televisão: Os Trapalhões. O riso sempre foi o alicerce das obras do quarteto. Algo já estudado por Lunardelli (1996) e Ramos (2004).

Mikhail Bakhtin (2010) afirma que o riso tem grande valor em relação à concepção do mundo:

é uma das formas capitais pelas quais se exprime a verdade sobre o mundo na sua totalidade, sobre história, sobre o homem; é um ponto de vista particular e universal sobre o mundo, que percebe de forma diferente, embora não menos importante (talvez mais) do que o sério; [...] somente o riso, com efeito, pode ter acesso a certos aspectos extremamente importantes do mundo. (Bakhtin, 2010, p. 57).

O riso, integrante do processo comunicacional do quarteto, se propagava por fases distintas em cada formato dos seus produtos midiáticos, e que também se subdividiam. Na TV, tiveram formação inicial (com diversos integrantes) em 1966. Entram na Rede Globo de Televisão no ano de 1977 e ficam até o ano 2000 (com programas inéditos e também reprises). E de 1998 até 2013, com A Turma do Didi e As Aventuras do Didi. No cinema, com a marca Os Trapalhões, foram produzidos 47 filmes (1965 a 2008). Porém, com o famoso quarteto, apenas 22 (1978 a 1990). Depois do falecimento do Zacarias, em 1990, o grupo continuou produzindo com o trio (Didi, Dedé e Mussum) e, posteriormente, em dupla (Didi e Dedé) ou individualmente (Didi ou Dedé).

Muitos dos filmes produzidos pelo quarteto ainda configuram entre as maiores bilheterias do cinema brasileiro, e ultrapassam cinco milhões de espectadores, conforme dados obtidos pela ANCINE (2013). Dentre as 30 maiores bilheterias de todos os tempos, 17 são filmes do grupo (superam 3,5 milhões de espectadores por filme).

No outro segmento midiático, os quadrinhos, num fragmento destas publicações: As Aventuras dos Trapalhões (1989-1994), o grupo trabalhava com intertextos cinematográficos

e também televisivos. Filmes do cinema mudo de Charles Chaplin e grandes sucessos de bilheteria, foram temas de suas narrativas quadrinizadas. No contexto relacionado ao cinema e aos quadrinhos, eles trabalhavam de forma intertextual, na maior parte das vezes, na modalidade da paródia. Para Hutcheon (2011) a paródia é adaptação, pois é subdivisão irônica de uma adaptação, e isso pode envolver a mudança de uma mídia para outra ou não.

Análise do corpus

A presente análise se debruçou numa das edições especiais comemorativas aos 25 anos d'*Os Trapalhões*, lançada no formato especial em *Graphic Novel*, em 1991, sob o título de *Didi Volta Para o Futuro*, adaptação dos três filmes *De Volta Para o Futuro* (*Back to the Future*, EUA, 1985, 1989 e 1990). A narrativa da trilogia original se passa por meio de viagens no tempo. O ano presente é 1985, mas os personagens principais (Marty e Doc) viajam para diversos momentos da história da cidade de *Hill Valley* (local em que ocorre a trama) entre os anos 1885, 1955, 1985 e 2015. Os filmes foram dirigidos por Robert Zemeckis, com a produção executiva de Steven Spielberg. No elenco do filme estão: Michael J. Fox (Marty McFly), Christopher Lloyd (Doc Emmett Brown), Lea Thompson (Lorraine McFly), Crispin Glover (George McFly), Thomas F. Wilson (Biff Tannen), entre outros.

O grupo *Os Trapalhões*, moldado a partir da indústria do entretenimento, alicerçava suas narrativas, fossem elas gráficas ou cinematográficas, a partir de grandes sucessos do público, como foi o caso da obra parodiada em questão.

Este estudo fez abordagem qualitativa na qual foram analisados todos os 221 quadrinhos da edição da *Graphic Novel*, a partir de três premissas básicas:

- que o grupo fazia referência direta ao filme de forma parodiada (na forma de intertextualidade, termo proposto por Julia Kristeva (1974), a partir das teorias de Bakhtin);
- autorreferência à linguagem própria dos quadrinhos do grupo (questão intratextual);
- referência a outras obras reconhecíveis dentro do contexto de viagens no tempo, algo que Charadeau (2012) chama de “codiscurso”, quando há outros discursos em uma enunciação e, também, “memória discursiva”, que é a
- presença de outros textos que são identificados pelo público.

Vale ressaltar que todos os quadrinhos analisados, direta ou indiretamente, remetem aos filmes em questão parodiados. O que chama a atenção na narrativa gráfica não são somente os quadros, mas também as onomatopeias, os diálogos de alguns balões das falas em cor, a narrativa, o estilo dos desenhos e, principalmente, seus personagens. Alguns deles, originais do filme, também foram reconstruídos e outros, eliminados (a namorada e os pais de Marty McFly, por exemplo). De todos os quadros da edição, o personagem Didi apareceu 154 vezes, Zacarias, 103 vezes, seguidos de Dedé (o vilão), 42 vezes e Mussum (um coadjuvante), apenas 8 vezes. Sobre os 221 quadros da revista *Didi Volta Para o Futuro*: são 73 quadros na Parte I, 69 quadros na Parte II e 79 quadros na Parte III. Sobre a contagem dos personagens, nos momentos em que Didi e Zac apareciam duas vezes no mesmo quadro (devido ao encontro com eles próprios em paradoxos da narrativa) contou-se apenas uma vez. Mussum é o que menos

aparece nesta edição, mas em outras histórias intertextuais do grupo ele é o personagem principal, como, por exemplo: *Um Trapatira da Pesada (As Aventuras dos Trapalhães*, n. 36, 1992), paródia de *Um Tira da Pesada* (1984), com Eddie Murphy que interpreta o policial Axel Foley.

Os nomes dos personagens em *Didi Volta Para o Futuro* foram trocados e adaptados, mas sempre relacionados/parecidos com a original:

Quadro 1. Análise dos personagens.

Personagens do filme/ HQ	Considerações
	<p>Didi, por ser o personagem principal, é transposto do original Marty McFly (Michael J. Fox), com o nome de Didi Mocófly. Em todos os momentos, suas características se mantêm, tendo forte predominância nas vestimentas futurísticas do original.</p>
	<p>Zac Brown (personagem Zacarias), transposição do original Dr. Emmett Brown (Christopher Lloyd), é o que mantém a maior carga do humor. Assim como o cientista maluco do original tinha seus trejeitos cômicos e expressões “assustadas”, o estilo característico do personagem originário se manteve.</p>
	<p>O personagem original Biff, interpretado por Thomas F. Wilson, em diversos momentos, tem suas características mantidas na adaptação: Dedé Bife (1961), o neto de Dedé Bife (2021), Dedé Bife (2021) e Dedé Dalton Bife (1861). O “mau-humor”, característica do personagem de origem foi conservado.</p>
	<p>O personagem original, Goldie Wilson, que no filme era um garçom/ajudante e depois virou prefeito, na adaptação para a HQ é parodiado pelo personagem Mussum, que na narrativa é um lixeiro. Seu nome é mencionado na trama em um <i>outdoor</i> com os dizeres: “Para prefeito, reeleja Mussum”. Aparece nas duas primeiras partes da história apenas.</p>

Fonte: O autor.

Quando se faz uma adaptação, deve-se ter em conta que os personagens originais já foram criados e compete ao adaptador fazer escolhas, cortes e combinações necessárias (Seger, 2007). Nesta obra d'Os Trapalhões, alguns personagens foram retirados e outros adicionados para que a narrativa fosse melhor conduzida. Nas observações realizadas acerca das referências de forma parodiada (personagens e enredo da história original), nas histórias em quadrinhos há a possibilidade de contar longos trechos da história de um filme num curto espaço, como é possível verificar, por exemplo, a primeira e a segunda página da narrativa da primeira aventura de Didi Volta para o Futuro. Em duas páginas (Fig. 01 e 02) os adaptadores conseguiram resumir cerca de quase 20 minutos do filme (Fig. 03 e 04).



Figura 01: Referência parodiada
Fonte: *Didi Volta Para o Futuro* (1991, p. 4)



Figura 02: Referência parodiada
Fonte: *Didi Volta Para o Futuro* (1991, p. 5)

Essa adaptação do filme inicia com o personagem Didi Mocófly, que vai em direção ao encontro de Zac Brown, para conhecer a nova experiência criada. Além de se resumir num curto espaço de tempo todo o trecho do filme, é possível ter uma referência intertextual com os personagens da história original de forma parodiada.



Figura 03: *frame do De Volta Para o Futuro*
Fonte: *De Volta Para o Futuro* (1985)



Figura 04: *frame do De Volta Para o Futuro*
Fonte: *De Volta Para o Futuro* (1985)

Saito (2010) diz que os quadrinhos compõem uma espécie de “audiovisual impresso” e tem à disposição menor espaço para expor suas imagens. Por isso é necessária uma síntese em relação aos filmes; para traduzir-se numa linguagem em que os desenhos e o texto escrito nos diálogos dos balões aproximem-se bastante do texto originário. Em muitos momentos da narrativa de *Didi Volta Para o Futuro*, é possível compreender minutos da obra original adaptada em poucos quadros, como, por exemplo, o Baile à Fantasia dos Heróis, que parodia o Baile Encanto Submarino, do filme *De Volta Para o Futuro*.

O mesmo acontece quando os personagens desembarcam no futuro, ano de 2021, ou no Velho Oeste, em 1891. Observa-se que toda a narrativa é transportada de forma breve e de fácil entendimento para o leitor, independente de ter conhecimento da obra original. Muitos personagens do original foram “sacrificados” para dar vida a esta nova narrativa. Seger (2007), diz que algumas modificações na trama adaptada são necessárias para dar nova realidade ao fato transposto em novo formato midiático.

Os Trapalhões, nos programas de televisão ou filmes, faziam muita referência à linguagem própria, como, por exemplo: personagem de um enredo citado em outro contexto narrativo. Isso fazia parte do processo comunicacional de *Os Trapalhões*, algo configurado como autorreferenciação. Araújo (2007) argumenta que, nos últimos anos, com a intervenção da intertextualidade no cenário da pós-modernidade, criou-se uma nova estética, a chamada “estética da intervenção”, colaboradora na questão do

inclusivismo, em que se propiciam vozes dialógicas em diferentes pontos de vista nos variados formatos midiáticos. O grupo, por ter facilidade em dialogar com diversos assuntos e mídias, muito se autorreferenciava. Dentro do contexto intertextual, podemos chamar essa modalidade de intratextual, algo feito pelo quarteto em muitos momentos, numa alusão à divulgação de outros trabalhos, incentivando o consumo e o conhecimento de outros de seus produtos. Isso também é notado em momentos da HQ analisada, em que os personagens fazem a autorreferenciação na narrativa: *Chenge-Trapas* e *Didiana Jones* (referência aos personagens dos quadrinhos do grupo). (Fig. 05 e 06).



Figura 05: Autorreferenciação
Fonte: *Didi Volta Para o Futuro* (1991, p. 14)



Figura 06: Autorreferenciação
Fonte: *Didi Volta Para o Futuro* (1991, p. 34)

Em relação à referenciação a outras obras reconhecíveis, percebeu-se a temática sobre viagens no tempo, pelo fato da narrativa em questão ser essa. Nos seus produtos midiáticos, como um todo, era comum observar citações e alusões a outras narrativas conhecidas pelo público que também eram citadas (de forma parodiada) em seus filmes, revistas, programas de televisão, etc. Uma referência marcante é quando Didi comenta (ao final da Parte 1) ter entrado na história errada, referindo-se a Toni e Doug (originário dos cientistas Tony e Doug do seriado de TV: *Túnel do Tempo*, dos anos 1960 – Fig. 07 e 08).



Figura 07: Referência a obras reconhecíveis
Fonte: *Didi Volta Para o Futuro* (1991, p. 18)



Figura 08: Seriado de TV *Túnel do Tempo*

Fonte: <http://entremundos.com.br/revista/files/2012/07/tunel-do-tempo.jpg>
Acesso em 03 nov. 2013.

Em outro momento em que isso acontece, é quando os personagens Didi e Zac chegam ao futuro (no ano de 2286), no início da Parte II, e quase batem numa nave espacial. O seguinte diálogo ocorre: “*O que era aquilo, Jim?*”. “*Não importa, Ispok! Temos que voltar no tempo, pegar uma baleia e levá-la para o século XXIII*”. (Fig.09).



Figura 09: Referência a obras reconhecíveis
Fonte: *Didi Volta Para o Futuro* (1991, p. 20)



Figura 10: Cena de *Jornada nas Estrelas IV*
Fonte: *Jornada nas Estrelas IV* (1986)

Neste momento da trama faz-se referência ao filme *Jornada nas Estrelas IV: A volta para casa* (1986), em que os personagens (entre eles, Spok), no ano de 2286, precisam voltar para São Francisco, de 1986, e capturar uma baleia jubarte para salvar o planeta (Fig. 10).

Há também um diálogo entre dois personagens coadjuvantes ocorrido num dos quadrinhos: “*Nunca tinha visto você! Como se chama?*”. “*Peggy Sue*”. (Fig. 11). Refere-se ao filme *Peggy Sue – Seu Passado a Espera* (1986) (Fig. 12), trama em que a personagem principal, Peggy Sue, volta no tempo, para os anos 1960.



Figura 11: Referência a obras reconhecíveis
Fonte: *Didi Volta Para o Futuro* (1991, p. 29)



Figura 12: *Frame* do filme *Peggy Sue*
Fonte: Filme *Peggy Sue* (1986)

Sobre a transposição aqui analisada que focaliza apenas uma das mais variadas histórias fílmicas e televisivas parodiadas do quarteto, consegue-se problematizar sobre o que Hutcheon (2011) diz sobre os públicos conhecedores e desconhecedores. A autora indaga que quando se conhece o texto adaptado somos “conhecedores”. E quando não se conhece a obra (ou as obras que são citadas, como neste último exemplo da história analisada) simplesmente vivencia-se a adaptação como outra obra qualquer. Por isso, ao fazer a análise de uma história em quadrinhos adaptada (ou de qualquer outro formato midiático) deve-se ter conhecimento prévio do que está sendo adaptado. Guimarães (2012, p. 64) complementa ao dizer que cada adaptação possui uma vida própria. “Quando conhecemos o texto anterior, haverá sempre uma constante oscilação em nossa comparação latente entre ele e a nova adaptação; se não conhecemos o trabalho que foi adaptado, não vamos apreciá-lo como uma adaptação”.

Mesmo sendo uma obra destinada para o público infantil e juvenil dos anos 1990, é possível notar os cuidados dos autores/desenhistas em representar os principais elementos significativos do filme original, sem perder a condução da história (tanto dos filmes, quanto da narrativa da HQ), e a essência dos personagens do grupo Os Trapalhões. Conforme Guimarães (2012), da mesma forma em que o universo dos quadrinhos dá liberdade para um cineasta trabalhar com grande número de imagens, colagens e explorações criativas, também é possível exercer a forma inversa (do cinema para os quadrinhos), na qual o trabalho do adaptador também pode usar criativamente das representações visuais.

Considerações finais

Ao analisar-se uma das obras d’Os Trapalhões em quadrinhos e que parodiava um filme famoso do cinema, *De Volta Para o Futuro*, percebe-se como esta modalidade, a paródia, integrante do processo de narrativas de algumas mídias, fez parte do repertório da comunicação do grupo naquela época em questão.

A partir desta realidade é possível considerar que estudar as adaptações/transposições d’Os Trapalhões realizadas no passado não só contribui para o entendimento das convergências midiáticas nos dias atuais, mas faz compreender uma espécie de “narrativa transmídia” já iniciada no Brasil, ainda nos anos 1970, por um grupo

que, por muitos anos, encantou gerações com seus produtos midiáticos e suas narrativas, na maior parte das vezes, sendo roteirizadas por meio da linguagem cômica e de forma intertextual e intratextual. Araújo (2007, p. 21) diz que as práticas intertextuais, atualmente, energizam as mídias contemporâneas, “interferindo no passado e reinventando-o para negociar suas fronteiras”.

Com o avanço das tecnologias, esse cenário ficou cada vez mais propenso para estudo e para as discussões acerca desta realidade. A intertextualidade, no processo das convergências midiáticas, não refere-se apenas a relação entre os textos, mas aos personagens, situações, ideias e expressões, conforme Jenkins (2009).

Com a história Didi Volta Para o Futuro o grupo trabalhou de modo intertextual com os filmes originais de Robert Zemeckis. Essa intertextualidade também é notada em outras obras em quadrinhos d’Os Trapalhões. Outra questão pertinente na observação foi a autorreferência que, novamente, volta a estar em evidência devido aos novos cenários midiáticos, algo já exposto por Araújo (2007) e Faria (2011). Há também referências às obras que são reconhecíveis, típico das adaptações, em que Hutcheon (2011) diz ser transposições anunciadas de uma ou de várias obras.

A partir deste estudo sugere-se pesquisa com outros pontos de vista sobre os produtos midiáticos em quadrinhos d’Os Trapalhões, com ênfase nas transposições fílmicas, o que torna-se importante para os estudos da área da comunicação e do cinema.

Referências

- ANCINE – Agência Nacional do Cinema (2013, novembro). Disponível em: www.ancine.gov.br
- Araújo, D. C. (2007). *Imagens revisitadas: ensaios sobre a estética da hipervenção*. Porto Alegre: Sulina.
- Bakhtin, M. (2010). *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*; tradução de Yara Frateschi Vieira. São Paulo: Hucitec.
- Charadeau, P. (2012). *Discurso das mídias*. 2ª ed. São Paulo: Contexto.
- Faria, M. C. B. de. (2011). *Vim Ver Artista e Pegassione: a paródia em plataforma autorreferencial*. In.: LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. (Org.). *Ficção televisiva transmidiática no Brasil: plataformas, convergência, comunidades virtuais*. Porto Alegre: Sulina, 199-237.
- Figueiredo, C. A. P. de. (2011). A história nos quadrinhos e na tela: a transposição da narrativa em *Watchmen*. *Rev. Let. & Let.* Uberlândia/MG, v. 27, n. 2, jul./dez., 277-288.
- Guimarães, D. A. D (2010). *The Spirit*, de Frank Miller: a opção estética e o domínio técnico na transcrição fílmica da obra de Will Eisner. *Anais... do XIX Encontro da COMPÓS, PUC/RJ, Rio de Janeiro*. (2011). Reflexões sobre a adaptação como fenômeno ubíquo: o filme *V de Vingança*.
- Intercom* – Revista Brasileira de Ciências da Comunicação. São Paulo, v.34, n.1, jan./jun., 189-211. (2012). *Histórias em Quadrinhos & Cinema: adaptações de Alan Moore e Frank Miller*. Curitiba: UTP.

- Hutcheon, L. (2011). *Uma teoria da adaptação*. Florianópolis: Ed. da UFSC. Jenkins, H. (2009). *Cultura da convergência*. 2ª ed. São Paulo: Aleph. Kristeva, J. (1974). *Introdução à semiótica*. São Paulo: Perspectiva.
- Lunardelli, F. (1996). *Ô psit! O cinema popular dos Trapalhães*. Porto Alegre: Artes e Ofícios.
- McFarlane, B. (1996). *Novel to film: an introduction to the theory of adaptation*. Oxford: Clarendon Press.
- Nogueira, L. (2010). *Manuais de Cinema I: Laboratório de Guionismo*. Portugal: LabCom Books. Os Trapalhães. (2013, novembro) Gibis do grupo *Os Trapalhães*. Disponível em: <http://www.ostrapalhoes.com/p/quadrinhos.html>
- Rabaça, C. A. Barbosa, G. G. (2001). *Dicionário de Comunicação*. 2ª ed. rev. e atualizada. Rio de Janeiro: Campus
- Ramos, J. M. O. (2004). *Cinema, televisão e publicidade: cultura popular de massa no Brasil nos anos 1970-1980*. 2ª ed. São Paulo: Annablume.
- Saito, C. L. N. (2010). O gênero textual: adaptação oficial de filme em quadrinhos. *Revista Signos*, v. 43, n. 1, 161-182.
- Schlögl, L. (2012). *O olhar cinematográfico em adaptações de história em quadrinhos: análise de Watchmen e From Hell*. 105 p. Dissertação de Mestrado (Comunicação e Linguagens) – Universidade Tuiuti do Paraná (UTP), Curitiba/PR, Brasil.
- Seger, L. (2007). *A arte da adaptação: como transformar fatos e ficção em filme*. São Paulo: Bossa Nova.

Notas

Rafael Jose Bona é Doutorando em Comunicação e Linguagens da UTP (Universidade Tuiuti do Paraná) – Linha de Pesquisa: Estudos de Cinema e Audiovisual. Docente e Pesquisador do Departamento de Comunicação da FURB (Universidade Regional de Blumenau) e do Cecies-CTL da UNIVALI (Universidade do Vale do Itajaí) – Brasil. Tem experiência acadêmica na área de Comunicação Audiovisual. Correio eletrônico: bona.professor@gmail.com

Uma versão deste texto foi apresentada no 2º Seminário Nacional Cinema em Perspectiva (2013), realizado na cidade de Curitiba/PR/Brasil.