

A narrativa do cinema infantil brasileiro: diálogos intertextuais com a mídia audiovisual e a publicidade¹

Larissa da SILVA²
Rafael Jose BONA³
Fabiana Mansur TANSINI⁴
Roberta DEL-VECHIO⁵

RESUMO

No final dos anos de 1980, no Brasil, dois fenômenos de bilheterias cinematográficas, o grupo *Os Trapalhões* e Xuxa Meneghel, chamavam a atenção por suas extensivas exposições nos meios de comunicação, assim como, por suas habilidades em estarem presentes em diferentes tipos de mídia. Parte-se do pressuposto que eles moldavam o perfil do cinema infantil nacional daquele período em questão. A partir desse cenário, portanto, o trabalho tem o objetivo de realizar uma análise fílmica de *A princesa Xuxa e Os Trapalhões* (1989, José Alvarenga Jr.), obra que dialoga com os dois fenômenos de mídia da década de 1980. Os principais resultados constataam que a narrativa fílmica estabelece forte diálogo intertextual com dois produtos de mídia audiovisual: a televisão brasileira (meio em que *Os Trapalhões* e Xuxa se originam) e filmes hollywoodianos de sucesso de bilheteria dos anos de 1970 e 1980, assim como, uma extensiva inserção de publicidade na narrativa fílmica.

PALAVRAS-CHAVE: narrativa; cinema brasileiro; televisão; Hollywood; publicidade.

INTRODUÇÃO

O quarteto formado por Didi (Renato Aragão), Dedé (Manfried Sant'Anna), 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. *Os Trapalhões* ficaram famosos e conhecidos pelo seu alto poder comunicacional

¹ Trabalho apresentado no IJ04 – Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – XIV Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Acadêmica do curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Regional de Blumenau (FURB). Bolsista de pesquisa do Artigo 170 – Governo do Estado de Santa Catarina. E-mail: larissadasilvapp@gmail.com

³ Doutor em Comunicação e Linguagens (UTP); docente e pesquisador da Universidade Regional de Blumenau (FURB) e da Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI). Professor orientador. E-mail: bona.professor@gmail.com

⁴ Graduada em Publicidade e Propaganda pela Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI). Colaboradora da pesquisa. E-mail: fabimtansini@gmail.com

⁵ Doutora em Comunicação e Linguagens (UTP). Docente da Universidade Regional de Blumenau (FURB) e do Centro Universitário de Brusque (UNIFEBE). Professora colaboradora da pesquisa. E-mail: rovechio@gmail.com

e pela provocação de um humor simples e tipicamente brasileiro. 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 seja por meio de programas mais recentes, exibidos na televisão como *Aventuras do Didi* (2010-2013), *Os Trapalhões – nova geração* (2017), além das reprises dos antigos programas no canal Viva. Vale salientar que são quase 50 filmes cinematográficos, desde o lançamento de *Na onda do iê, iê, iê* (1965, Aurélio Teixeira). Na televisão, foram diversas fases e emissoras: de 1964 até o tempo presente. Nos quadrinhos foram três editoras diferentes e também com um período próspero: de 1976 a 2012. Conforme dados da ANCINE (2018), oito filmes do grupo *Os Trapalhões* estão entre as vinte maiores bilheteiras do cinema brasileiro com mais de 4 milhões e meio de espectadores por obra.

Paralelamente ao sucesso de *Os Trapalhões*, a apresentadora de televisão Xuxa Meneghel, fazia sucesso com seu programa matinal direcionado ao público infantil pela TV Globo (entre 1986 e 1992). Além disso, Xuxa era atriz, cantora, empresária, modelo e estampava seu rosto e nome em campanhas publicitárias, produtos dos mais diversos, em narrativas gráficas (como a revista em quadrinhos *Xuxa*) e em filmes cinematográficos com grandes arrecadações de bilheteria. O filme *Lua de cristal* (1990, Tizuka Yamasaki), estrelado por Xuxa, foi a maior bilheteria nacional da década de 1990.

Dentro do contexto apresentado, o trabalho tem o objetivo de realizar uma análise fílmica de *A princesa Xuxa e Os Trapalhões* (1989, José Alvarenga Jr.), obra que possui dois grandes fenômenos da mídia brasileira dos anos de 1980, e que completará 30 anos de seu lançamento em 2019. O filme foi produzido pela Renato Aragão Produções Artísticas Ltda., em coprodução com a ZDM e Xuxa Produções, lançado nos cinemas brasileiros em 22 de junho de 1989. Dirigido por José Alvarenga Júnior, com argumento de Renato Aragão e roteiro de Mauro Wilson, Paulo Andrade, Carlos Alberto Diniz e Roberto Silveira. Teve um público de 4.310.085 espectadores no cinema na época do seu lançamento.

A presente pesquisa foi apoiada por edital interno de bolsas da Universidade Regional de Blumenau e do Governo do Estado de Santa Catarina (*Editais Propex n. 06/2016 – PIPE/Artigo 170 – 2017*).

REVISÃO DE LITERATURA

A intertextualidade, por meio do recurso da adaptação, geralmente é o primeiro contato que as crianças estabelecem com outras narrativas. Nesse sentido, entende-se a intertextualidade por meio da teoria de Genette (2010) que orienta para a relação dos textos de forma transtextual. Uma das categorias expostas pelo autor foi a intertextualidade/alusão. A alusão, para Genette, é “um enunciado cuja compreensão plena supõe a percepção de uma relação entre ele e um outro, ao qual necessariamente uma de suas inflexões remete” (p. 14).

O termo intertextualidade foi cunhado por Júlia Kristeva, nos anos de 1960, a partir das concepções sobre o dialogismo e a polifonia, propostas por Bakhtin, nos anos de 1930. Em suma, é a relação dos textos com outros textos, do enunciado com outros enunciados. É uma orquestração do artista com textos e discursos já existentes. A intertextualidade possibilita uma relação dialógica com diversos meios (STAM, 2009).

Bakhtin considera o dialogismo como algo pertencente à linguagem, sendo essa uma forma de comunicação e discurso. Sempre haverá um diálogo entre os interlocutores, pois o dialogismo não acontece por si só. É um texto produzido com muitas vozes, de textos, discursos que se entrecruzam e se completam (BARROS, 2005).

Stam (2009) esboça também sobre a prática do dialogismo intertextual, algo presente nos estudos da intertextualidade:

Os textos são todos tecidos de fórmulas anônimas inscritas na linguagem, variações dessas fórmulas, citações conscientes e inconscientes, combinações e inversões de outros textos. Em seu sentido mais amplo, o dialogismo intertextual se refere às possibilidades infinitas e abertas produzidas pelo conjunto das práticas discursivas de uma cultura, a matriz inteira de enunciados comunicativos no interior da qual se localiza o texto artístico, e que alcançam o texto não apenas por meio de influências identificáveis, mas também por um sutil processo de disseminação. (STAM, 2009, p. 226).

O dialogismo intertextual é algo comum e presente na comunicação midiática. Eco (1989, p. 125), ressalva que “quando a citação escapa ao leitor e é até mesmo produzida inconscientemente pelo autor, estamos na dinâmica normal da criação artística:

os próprios mestres se repetem”. Porém, quando ocorre de o leitor passar despercebida essa influência, mas o autor está ciente disso, entra-se na questão de plágios textuais, nada relacionado a intertextualidade.

A intertextualidade dá a possibilidade de relacionar textos individuais a outros preceitos de representação; há também a alusão intertextual, algo vastamente utilizado no cinema, por exemplo, que utiliza intertextos com movimentos de câmera individuais e, até mesmo, alusões a narrativas externas (STAM, 2009).

O diálogo entre os textos é uma constante entre a literatura e as artes. Nesse contexto, Eco (2011a) argumenta sobre a ironia intertextual, em que sempre há uma dupla leitura, e esse contato pode ser feito de duas formas: (1) pelo espectador/leitor ingênuo que não conhece a citação, porém, acompanha o desenrolar da história em questão; e (2) por aquele que conhece a obra e reconhece a citação ao texto original. O autor ainda explica que:

[...] às vezes o aceno intertextual é tão imperceptível que, se comportamento malicioso existe, ele está todo na parte do autor empírico, pois se poderia dizer que o texto por si mesmo nada faz para que seja percebido [...]. Esses casos têm alguma coisa a ver com o problema da tradução, onde quem traduz tem que fazer o seu melhor para exprimir aquilo que o texto-fonte diz, sem ter que dar conta das intenções do autor empírico, o qual, entre outras coisas, poderia estar morto há milênios. (ECO, 2011a, p. 240).

Uma obra pode estar repleta de intertextos e nem por isso pode ser considerada uma ironia intertextual. Eco (2011b, p. 213) argumenta que “o texto pode ser lido de modo ingênuo, sem colher as remissões intertextuais, ou pode ser lido com plena consciência destas remissões ou pelo menos com a persuasão de que é preciso procurá-las”.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS E ANÁLISE

A pesquisa se classifica como documental, com abordagem qualitativa, na qual se faz uma análise fílmica. Para Xavier (2008), todo filme se constitui por sequências, que são unidades menores dentro da narrativa, e tem como característica a função dramática ou posição dentro do enredo. As sequências são constituídas por cenas e estas, são decupadas, para se fazer um processo de decomposição do filme/ ou cena. Neste trabalho, as cenas selecionadas são descritas em forma de texto. Também são inseridas imagens do

filme para situar o leitor e identificar as alusões cinematográficas estrangeiras, assim como, as estratégias publicitárias. O trabalho segue uma análise proposta a partir da tese de doutoramento de Bona (2016), que se dedica a estudar a narrativa transmídia do grupo *Os Trapalhões* a partir da televisão, do cinema e dos quadrinhos.

O filme *A princesa Xuxa e Os Trapalhões* possui os seguintes personagens principais: Renato Aragão, que interpreta O Cavaleiro Sem Nome, e posteriormente ganha o apelido de Diron; Mussum é Mussaim, o Valente; Dedé Santana é Dedeon; Zacarias interpreta Zacaling; a apresentadora de televisão, Xuxa Meneghel, interpreta a princesa Xaron; Paulo Reis é o vilão Ratan; e os componentes do grupo musical infantil *Trem da Alegria* (1984-1992): Juninho Bill, Rubinho e Amanda Acosta interpretam as crianças escravas, quase sempre enquadradas em primeiro plano em relação aos demais personagens infantis da trama.

O filme inicia com uma vinheta de abertura, em desenho animado, com 2 minutos e 20 segundos de duração. Numa espécie de metalinguagem, a vinheta atua como se fosse um filme dentro do filme. Na narrativa da vinheta aparece uma espaçonave e, em seguida, o quarteto aparece em momento de descontração dentro desta nave, até que surge um foguete com uma galinha azul pilotando. Tanto o foguete (em relação às cores) quanto à galinha azul, remetem ao personagem de mesmo nome, de uma marca de caldo de condimentos: a Galinha Azul, da Maggi. Ela chega assustada e comunica gestualmente o grupo, por meio de mensagem em tela de vídeo, que a personagem Xuxa havia sido sequestrada.

Todos partem para salvá-la e, ao retornarem para a nave, a personagem Xuxa demonstra certo afeto por Didi. Nesse momento, Zacarias cozinha algo numa panela e aperta um botão de um computador no qual sai a Galinha Azul. Ao apertar outro botão a marca Maggi aparece. Lá dentro são mostrados dois tabletes de caldo (ver figuras 1 a 3).



Figura 1: still-frame do filme *A princesa Xuxa e Os Trapalhões* (1989)

Fonte: recorte dos autores



Figura 2: still-frame do filme *A princesa Xuxa e Os Trapalhões* (1989)

Fonte: recorte dos autores



Figura 3: still-frame do filme *A princesa Xuxa e Os Trapalhões* (1989)

Fonte: recorte dos autores

A Galinha joga um tablete dentro da panela que começa a exalar um cheiro despertando fome nos demais personagens já sentados à mesa. Os personagens são servidos e a Galinha também está sentada junto deles. Em seguida, uma mão robotizada operada por Mussum, sai de uma pia começando a lavar a louça. A nave parte e passa por uma chuva de meteoros. Xuxa é ejetada acidentalmente da nave e Didi faz o resgate com a ajuda dos colegas. Ao chegar, ela beija Didi e os três companheiros começam a exalar pequenos corações no ar. Logo, encerra-se a vinheta e inicia-se o filme. A vinheta tem relação com a história do filme (*Os Trapalhões* e a personagem Xuxa) e também faz alusão ao fato da história passar-se no espaço, em outro planeta. Os três atos de uma estrutura narrativa clássica são apresentados na vinheta. Os três atos de uma estrutura narrativa são apresentados na vinheta: a galinha avisa o sequestro, eles vão até ela para salvá-la e a princesa é resgatada. Os personagens remetem a imagem tanto dos quadrinhos da editora Abril (na época, o grupo possuía revistas mensais com seus personagens em narrativas gráficas), como do filme. Os figurinos são semelhantes aos utilizados no filme. Não há diálogo entre os personagens, mas a música que embala a narrativa condiz com o “contexto” espacial. Os ruídos estão sempre de acordo com o barulho da espaçonave ou das ações dos personagens. Em seguida, inicia-se o filme.

A narrativa da obra acontece no planeta Antar, local em que vive um vilão chamado Ratan que, após o falecimento do rei, começou a tomar conta do planeta, escravizou as crianças e dominou a todos. A princesa Xaron é mantida num palácio, por Ratan, e acredita que todos os habitantes do planeta são felizes. Com o objetivo de derrotar o vilão, os príncipes Mussaim (Mussum), Zacaling (Zacarias) e Dedeon (Dedé), junto com o Cavaleiro Sem Nome/ Diron (Didi) começam a planejar um ataque ao vilão para libertar as crianças e trazer novamente a paz ao planeta. Segundo Melo (2011, p. 137), que também estudou *A princesa Xuxa e Os Trapalhões*, percebe que “o filme [...] a começar pelo título, carrega para a atriz uma carga simbólica que reforça seu posicionamento no imaginário infantil”.

Na época em questão, a apresentadora Xuxa era contratada da TV Globo, a mesma em que *Os Trapalhões* produziam e veiculavam seus programas semanalmente, e era um dos nomes mais fortes da mídia brasileira nos anos de 1980. Sua exposição midiática era frequente nos programas de televisão diários, em revistas, discos, histórias em quadrinhos e produtos dos mais variados tipos com direcionamento para o público infantil. *Os*

Trapalhões sempre estavam vinculados no que era mais importante na mídia naquele momento, principalmente, em artistas/celebridades que estavam em mais exposição e era a partir disso que as histórias dos roteiros cinematográficos eram desenvolvidas (JOLY; FRANCO, 2007).

Renato Aragão interpreta Didi, mas neste filme, ele é um personagem de ficção com o nome de Diron. A mesma estrutura dos filmes anteriores, porém, com adaptações de enredo e com apropriações de seus personagens da televisão que agora são transpostos para o cinema com outros nomes que fazem alusão aos originais.

O filme já inicia com uma narração masculina, como num conto de fadas, e há a apresentação da história que ocorreu no planeta Antar, em que o conquistador Ratan queria o planeta apenas para ele. Imagens de guerras e catástrofes são intercaladas com as de Ratan e, em seguida, inicia-se o filme ambientado num deserto. A obra é carregada de elementos da comédia pastelão, e isso já se mostra evidente logo aos seis minutos iniciais do filme, quando os três personagens (Dedeon, Zacaling e Mussaim) estão num deserto com a princesa, ainda criança, Xaron. Todos procuram água, e num momento acontece de Dedeon encontrar um caranguejo que prende forte sua mão: tropeços, cambalhotas, risos, tombos começam a acontecer. Algo recorrente na narrativa do filme.

Há também uma identificação direta com a linguagem dos personagens utilizadas nos programas de televisão, assim como uma apropriação de elementos que não são partes daquele contexto da estrutura narrativa: cavaleiros num planeta distante. Em determinado momento, os três personagens (Dedeon, Zacaling e Mussaim) dormem na areia do deserto e começam a delirar, devido ao calor, e Mussum diz: *Garçom, um chopp bem geladinho*, típico do linguajar já conhecido do personagem da televisão e, em seguida, aparece Didi empurrado por dois jumentos, e Mussum continua: *eu to vendo dois jumentis e a cabecinha de um cearense no meio*.

Essas cenas representam a identificação/aproximação com os personagens famosos da televisão em que são expostos, a partir de uma apropriação da linguagem típica de cada personagem e um reconhecimento de estereótipos como o de “cearense” que faz parte do personagem Didi. Outro momento característico do primeiro ato em que há identificação com os personagens da televisão é quando o Cavaleiro sem Nome/ Diron enfrenta um dos soldados e é obrigado a saltar do automóvel: *desce, perua!*, ou *calma, Terezinha*, para Zacaling, no baile à fantasia.

No momento em que a princesa Xaron gostaria de dar um nome para o Cavaleiro sem Nome, ela diz: *Você precisa de um nome! [...] Diron!*, e Diron diz *eu preferia Didi Mocon*, fazendo uma alusão intertextual ao nome de seu personagem famoso da televisão: Didi Mocó. Essa identificação também acontece com a personagem de Xuxa Meneghel, que em determinado momento despede-se de Zacaling e fala: *beijinho, beijinho*, e recebe a resposta: *tchau, tchau*. Estes eram famosos bordões de Xuxa, tanto em seus programas de televisão como em algumas de suas canções. Pelo fato do filme carregar no título também o nome de Xuxa é possível observar o direcionamento feito constantemente para a apresentadora na obra – fato que marca uma nova estratégia mercadológica do quarteto, a partir de 1987, com objetivo de atrair número maior de público ao dialogar com diversos artistas da mídia (BARRETO, 2014).

Essas alusões à outras obras trabalham com a memória coletiva recente, assim como com produtos de mídia conhecidos pelos atores sociais da época, reforçando a televisão como um importante veículo de comunicação (LUNARDELLI, 1996).

A carga de preconceitos – algo já observado nos programas de televisão – está mais em torno do personagem Mussum. Em diversos momentos ele faz alusão ao consumo de álcool, assim como, também aparenta estar embriagado em alguns momentos. Mussum está vestido de frango assado, e ao chegar no baile diz: *já vi que nesta festa vou deitar e rolar*. O personagem Diron rebate: *só pode rolar, pois se deitar vão pensar que é despacho*.

Alguns comentários *double coding* também são carregados nas falas de Diron que insiste – em diversos momentos do filme – para a princesa Xaron ir para um *porãozinho* com ele, dando a entender que gostaria de ficar a sós com ela, num lugar fechado – e isso é repetidamente pronunciado no filme. Diron fala também alguns bordões do personagem Didi como para Xaron em algumas destas cenas: *tesouro*. O *double coding*, segundo Eco (2011b) é quando:

podemos ter (i) um leitor que não aceita a mistura de estilemas e conteúdos cultos e estilemas e conteúdos populares e que, portanto, pode recusar-se a ler, mas o faz justamente por que reconhece a mistura, (ii) um leitor que se sente à vontade precisamente porque se compraz com este alternar-se de dificuldade e afabilidades, desafio e encorajamento, e, enfim, (iii) um leitor que acolhe o texto inteiro como convite afável e então não se dá conta de quanto ele remete a estilemas elitistas (e logo, usufrui da obra, mas perde as remissões). Apenas este terceiro caso nos introduz à estratégia da ironia intertextual. (ECO, 2011b, p. 212).

Outro momento em que isso acontece é quando Mussaim, de costas, e com gemidos altos e rebolando, tenta tirar uma espada de uma pedra – alusão à famosa espada da lenda do Rei Arthur, de *A espada na pedra* (1938, Terence White). Xaron o observa, por alguns segundos, assim como o espectador. Alguns indícios de elementos da cultura audiovisual externa aos *Trapalhões* também foram citados durante o filme como as frases: *Boa noite, Mary Ellen. Boa noite, John Boy*, do seriado televisivo *Os Waltons* (1972-1981). Ou, no momento em que Diron e uma das crianças (Juninho Bill) golpeiam dois soldados e, logo depois de golpeá-los, Diron diz: *mais ligeiro que o Indiana Jones*, referindo-se ao famoso personagem de aventuras do cinema.

O seriado *Os Waltons* foi encerrado em 1981, mas exibido nas televisões brasileiras por muitos anos, o que permitiu a memória recente na lembrança dos espectadores. O terceiro filme do famoso personagem Indiana Jones: *Indiana Jones e a última cruzada* (1989, Steven Spielberg) recém havia estreado nos Estados Unidos (maio de 1989) e logo viria estrear no Brasil. Portanto, o personagem já estava em exposição na mídia naquele momento e reconhecido pelo público.

Alguns valores educativos também são expressados nas falas dos personagens do quarteto, como, por exemplo, quando Diron dá uma lição de moral à personagem Xaron ao dizer: *toda babá deve ter cuidado com as crianças*, assim como no momento em que Xaron está com o grupo no esconderijo e Zacaling diz: *Ei, não se esqueça, que as coisas boas para serem bem conservadas tem que ser bem cuidadas*.

Há uma carga emocional em torno dos personagens, principalmente no de Xuxa Meneghel, com mensagens sobre o amor e a luta para conquistar as coisas e estas tornarem-se realidade. O trabalho escravo infantil é um dos temas também trabalhados na estrutura narrativa deste filme e tenta passar a mensagem que o lugar das crianças não é no trabalho e sim na educação e nos divertimentos. Outra mensagem que se deixa claro no filme é não desistir da liberdade e isso se torna mais evidente nas falas dos personagens de Didi e Xuxa.

A interação com a linguagem do vídeo e da televisão também é demonstrada em muitos momentos do filme. O primeiro deles é quando o quarteto exhibe uma mensagem autodestrutiva – numa tela e com os números em contagem regressiva, com som e imagem semelhante ao que é exibido nas emissoras de televisão. A mensagem inicial do vídeo começa com Diron dando um recado para Ratan: *Oi, psit! Oi, Ratan [...] desculpe estragar*

tua festa, mas teus dias estão contados. Depois da mensagem começa a contagem regressiva para ser apagada.

Este tipo de mensagem se observa quando Xaron espia pela imagem do vídeo o quarteto salvando as crianças do trabalho escravo nas minas, e também quando Diron leva Xaron e as crianças para a nave espacial abandonada no deserto e começa a exibir imagens do planeta Terra. Ou, no momento em que Ratan manda uma vídeo mensagem para o grupo. Utiliza-se de uma linguagem híbrida entre a narrativa televisiva e cinematográfica. A linguagem do vídeo é constante e ela torna-se mais evidenciada no momento final do filme quando Xaron começa a se despedir de Diron pela tela da televisão e reaparece fora dela. Passa a mensagem de que a vida vista na televisão pode se tornar real. A questão da “nave espacial” também faz uma alusão simbólica à famosa nave em que Xuxa chegava todas as manhãs no programa infantil apresentado por ela na TV Globo. A referência com a linguagem televisiva no filme é constante, mesmo sendo uma obra independente da TV, a presença dos atores em *live-action* contribuiu para o sucesso do filme.

Apesar de não se diferenciar muito dos demais filmes do grupo, a publicidade também fez parte da narrativa. Não somente no início – com a vinheta animada de abertura – mas em momentos específicos do filme. Conforme Melo (2011), a publicidade, por meio do *product placement/merchandising*, tanto nos filmes de *Os Trapalhões*, quanto nos de Xuxa Meneghel, eram fundamentais para a realização das obras que sempre trabalhavam com produções que exigiam alto custo para operacionalização como essa.



Figura 4: still-frame do filme *A princesa Xuxa e Os Trapalhões* (1989)

Fonte: recorte dos autores



Figura 5: still-frame do filme *A princesa Xuxa e Os Trapalhões* (1989)

Fonte: recorte dos autores



Figura 6: still-frame do filme *A princesa Xuxa e Os Trapalhões* (1989)

Fonte: recorte dos autores

Nos três momentos em que há interação de marca/produto no filme os personagens estão dentro da nave espacial, como se fosse um comercial passado na televisão. No primeiro momento vê-se as imagens do planeta Terra sendo exibidas pela marca de televisores Toshiba (ver figura 4), em seguida, aparece uma criança que brinca com um caminhão com a marca da transportadora Mercúrio (ver figura 5). O momento em que a

utilização de *product placement* se torna mais explícita no filme, é quando uma das crianças descobre uma lata de refrigerante (Coca-Cola) e Diron e Xaron pedem para que ela se afaste e não beba pois não sabem o que poderia ser aquilo. Ele bebe e, em seguida, solta um grande arrotos para provocar o riso no espectador (ver figura 6).

Apesar de estar numa espécie de fábula infantil, o filme carrega uma quantidade significativa de alusões intertextuais à outras obras e as que estão mais evidentes são aos filmes *Star Wars* (1977, 1980 e 1983) e *Mad Max* (1979, 1981 e 1985). Isso deve-se ao fato do enredo ser passado em terras secas e com dunas de areia, assim como seus personagens, cenários, figurinos, e até os automóveis em estilo *retro* – mais evidente em *Mad Max* (ver figuras 7 e 8).



Figura 7: still-frame do filme *A princesa Xuxa e Os Trapalhões* (1989)

Fonte: recorte dos autores



Figura 8: still-frame do filme *A princesa Xuxa e Os Trapalhões* (1989)

Fonte: recorte dos autores

O papel de Diron se assemelha tanto ao estilo heroico de Han Solo (Harrison Ford), assim como a Luke Skywalker (Mark Hamill), ambos de *Star Wars*. Seu figurino remete também à figura de outro astro famoso dos desenhos infantis nos anos 1980: *He-man* (1983-1985, Roger Sweet). Tanto Solo, quanto Skywalker e He-man eram personagens que trabalhavam com o imaginário do herói infantil. Todos eles lutavam contra o mal e viviam em planetas distantes da Terra. Sant’Anna (1988, p. 82) destaca que os efeitos da paródia, da estilização, da apropriação, da paráfrase, entre outros, “podem e devem coexistir no discurso”, não existe o “melhor” ou o “mais necessário”, todos eles fazem parte do sistema discursivo, nesses casos.

A Princesa Xaron, interpretada por Xuxa, também faz alusão à princesa Leia (personagem de Carrie Fisher), de *Star Wars*. As duas possuem personalidades fortes e lutam pela liberdade. Os demais personagens: Mussaim, Zacaling e Dedeon, além de fazerem alusão aos famosos três mosqueteiros acabam tornando-se personagens de apoio nesta história.

De forma sutil, o personagem de Zacarias, em determinado momento, faz alusão ao personagem Dado (Jonathan Ke Quan), do famoso filme direcionado para adolescentes dos anos de 1980: *Os Goonies* (1985, Richard Donner). O perfil de criador de engenhocas de Dado é muito parecido com o que Zacarias inventava no filme. Isso se torna mais evidente com o soco mecânico criado por ambos para enfrentar os inimigos (ver figuras 9 a 13).



Figura 9: *still-frame* do filme *A princesa Xuxa e Os Trapalhões* (1989)

Fonte: recorte dos autores



Figura 10: *still-frame* do filme *A princesa Xuxa e Os Trapalhões* (1989)

Fonte: recorte dos autores



Figura 11: *still-frame* do filme *A princesa Xuxa e Os Trapalhões* (1989)

Fonte: recorte dos autores



Figura 12: *still-frame* do filme *Os Goonies* (1985)

Fonte: recorte dos autores



Figura 13: *still-frame* do filme *Os Goonies* (1985)

Fonte: recorte dos autores

A alusão do vilão Ratan é mais direcionada ao personagem Darth Vader, de *Star Wars*. Apesar de Diron conseguir ler a mente de um soldado de Ratan – assim como acontecia com Luke Skywalker – Ratan também possui os poderes de leitura da mente, assim como Vader faz nos filmes. Durante uma luta contra Diron, o vilão, utiliza um chicote semelhante ao sabre de luz vermelha de Vader fazendo referência novamente à obra (ver figuras 14 e 15).



Figura 14: *still-frame* do filme *A princesa Xuxa e Os Trapalhões* (1989)

Fonte: recorte dos autores



Figura 15: *still-frame* do filme *Star Wars – episódio V: o império contra-ataca* (1980).

Fonte: recorte dos autores

Outros elementos da franquia de filmes de *Star Wars* também são possíveis de serem encontrados como os ruídos do robô R2-D2, e em algumas semelhanças com os figurinos e armas. Em *A princesa Xuxa e Os Trapalhões* os soldados também usam armaduras, máscara e carregam armas. O fato é alusivo à tropa dos soldados *Stormtroopers* e *Scout troopers*, do universo filmico de *Star Wars*, e também à base em Endor, da mesma saga.

Próximo ao final do filme, uma cena faz alusão ao final de *Star Wars – episódio IV: uma nova esperança* (1977), no momento em que a princesa Leia condecora os heróis. O mesmo acontece no filme do quarteto, mas agora é a princesa Xaron quem homenageia os heróis do filme. Esta mesma cena remete a um dos cenários do filme *A história sem fim* (1984, Wolfgang Petersen), no local em que vive a personagem Imperatriz (ver figuras 16 a 19).

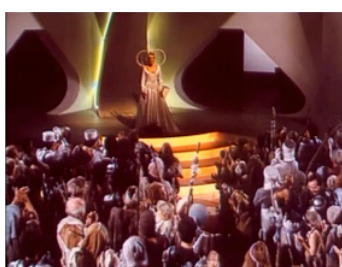


Figura 16: *still-frame* do filme *A princesa Xuxa e Os Trapalhões* (1989)

Fonte: recorte dos autores



Figura 17: *still-frame* do filme *A história sem fim* (1984)

Fonte: recorte dos autores

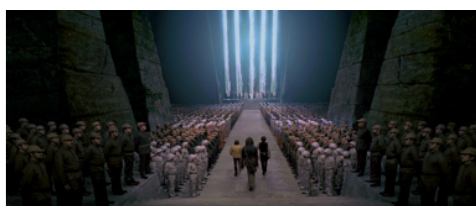


Figura 18: *still-frame* do filme *Star Wars – episódio IV: uma nova esperança* (1977)

Fonte: recorte dos autores



Figura 19: *still-frame* do filme *Star Wars – episódio IV: uma nova esperança* (1977)

Fonte: recorte dos autores

O filme encerra com Diron e a princesa Xaron partindo para o planeta Terra, na nave espacial. Utilizando de um recurso metalinguístico, Xaron fala: *este planeta deve ser um paraíso*, e Diron olha para a câmera, como se olhasse para o público e pisca num tom irônico. Começam a subir os créditos com imagens de erros de gravação das filmagens, assim como cenas dos bastidores e de pessoas que trabalharam na produção do filme mostrando diversos produtos para a câmera que vão desde embalagem de pó de café a garrafa de água mineral, e encerra com os personagens do filme cantando a famosa música *Ilariê* (1988), de Xuxa Meneghel.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados da análise demonstram que o filme *A princesa Xuxa e Os Trapalhões* possui um diálogo intenso com a mídia televisiva nacional, além de muitas alusões intertextuais ao universo narrativo de diferentes filmes hollywoodianos de sucesso. Constata-se que o filme utiliza como referência obras do cinema estrangeiro como *Star Wars*, *Mad Max*, *Os Goonies*, *A história sem fim* e o personagem Indiana Jones. Em suma, acredita-se que o diálogo com esses filmes poderia contribuir para chamar a atenção do público de acordo com a memória recente, haja vista que todos eles eram famosos e conhecidos pelo público brasileiro. Da mesma forma, apesar do filme ter uma narrativa independente dos programas de televisão (de *Os Trapalhões* e de Xuxa) o sucesso do filme dependia dos artistas da mídia televisiva em que se fazia uma conexão direta com a linguagem da TV. O filme estimula os espectadores (principalmente o público infantil) a terem um contato intertextual com obras do cinema estrangeiro e, de certa forma, contribui para a publicidade desses filmes.

Além dessas práticas intertextuais, percebeu-se que, no filme, faz-se determinadas estratégias publicitárias por meio do *product placement*. O filme já inicia utilizando-se do recurso de metalinguagem na vinheta de abertura, com uma curta narrativa (pouco mais de 2 minutos), em que aparecem personagens das histórias em quadrinhos de *Os Trapalhões*, que interagem com Xuxa e com a Galinha Azul, famoso personagem de publicidade da marca de um famoso caldo culinário. Os personagens em desenho animado, de Xuxa e *Os Trapalhões*, são os mesmos que os de suas revistas em quadrinho, que de certa forma, acabam por fazer publicidade de suas narrativas gráficas. De forma discreta, marcas como Mercúrio e Toshiba também se fazem presentes na narrativa, sem

modificar o enredo da cena. O momento ápice em que há a interação de produto/marca é quando os personagens interagem numa determinada situação com um conhecido refrigerante.

Estudar o cinema infantil brasileiro oriundo de artistas da televisão, do passado, contribui para o entendimento de como se configurava a linguagem cinematográfica influenciada, quase que em sua totalidade, pela televisão, pela publicidade e por meio de alusões ao cinema estrangeiro.

REFERÊNCIAS

ANCINE. Agência Nacional do Cinema. Disponível em: <https://www.ancine.gov.br>. Acesso em: 31 mai. 2018.

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

BARROS, D. L. P. Contribuições de Bakhtin às teorias do discurso. In.: BRAIT, B. (Org.). **Bakhtin**: dialogismo e construção do sentido. 2ª ed. rev. Campinas: Editora da UNICAMP, 2005. p. 25-36.

BONA, R. J. **Os Trapalhões e a comunicação midiática**: a concepção de uma narrativa transmídia *made in Brazil*. 199 p. Tese de Doutorado (Comunicação e Linguagens) - Universidade Tuiuti do Paraná (UTP), Curitiba, 2016.

ECO, U. **Quase a mesma coisa**: experiências de tradução. Rio de Janeiro: BestBolso, 2011a.

_____. **Sobre a literatura**. Rio de Janeiro: BestBolso, 2011b.

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

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

JOLY, L.; FRANCO, P. **Adoráveis Trapalhões**: histórias e curiosidades do quarteto mais famoso do Brasil. São Paulo: Matrix, 2007.

LUNARDELLI, F. **Ô psit!** O cinema popular dos Trapalhões. Porto Alegre (RS): Artes e Ofícios, 1996.

MELO, J. B. **Lanterna mágica**: infância e cinema infantil. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

SANT'ANNA, A. R. **Paródia, paráfrase & cia**. 3ª ed. São Paulo: Ed. Ática, 1988.

STAM, R. **Introdução à teoria do cinema**. 3ª ed. Campinas: Papyrus, 2009.

XAVIER, I. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. 4ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2008.