

As narrativas audiovisuais destinadas ao público infantil no início da década de 1990: práticas de intertextualidade transmídia em desenhos animados

Rafael Jose Bona

Universidade do Vale do Itajaí

E-mail: bona.professor@gmail.com

Resumo

Desde o início da televisão, o público infantil é considerado um engajado consumidor de narrativas de mídia e as pesquisas sobre esse cenário são cada vez mais expressivas. O presente trabalho se inspirou nesse contexto e tem por objetivo analisar as práticas de intertextualidade transmídia na ficção seriada televisiva em desenho animado *Back to the future* (1991-1992), proveniente da trilogia de cinema homônima (1985-1990). Foram selecionados

seis episódios e analisados sob a ótica do conceito de intertextualidade transmídia proposto por Kinder (1991). Os resultados apontam que o referido seriado de televisão proporciona experiências educativas e informativas, além de ser considerado uma expansão do universo dos filmes cinematográficos de origem. A prática de intertextualidade transmídia se dá, principalmente, por procedimentos de citação e alusão.

Palavras-chave: narrativas; infância; televisão; ficção seriada; cinema.

Audiovisual narratives aimed at children's audience in the early 1990s: transmedia intertextuality practices in cartoons

Abstract

Since the early days of television the children's audience is considered an engaged consumer of transmedia storytelling and the research on this scenario is increasingly expressive. This research was inspired by this context and aims to analyze transmedia intertextuality practices in television serial fiction in cartoon of *Back to the future* film (1991-1992), coming from the movie's trilogy with the same name (1985-1990). Six episodes were selected and analy-

zed based on transmedia intertextuality concept proposed by Kinder (1991). The results show that the television series provides educational and informative experiences, as well as being considered an expansion of the universe of originals cinematographic films. The practice of transmedia intertextuality occurs mainly through citation and allusion procedures.

Keywords: narratives; childhood; television; serial fiction; cinema.

Data de submissão: 02-11-2017. Data de aprovação: 26-04-2018.

A *Revista Estudos em Comunicação* é financiada por Fundos FEDER através do Programa Operacional Factores de Competitividade – COMPETE e por Fundos Nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia no âmbito do projeto *Comunicação, Filosofia e Humanidades (LabCom.IFP) UID/CCI/00661/2013*.



Introdução

A TELEVISÃO sempre contribuiu para o processo de formação dos atores sociais e permitiu que o aparelho televisor funcionasse como um construtor de imaginários, assim como um aparato social ideológico, com poderes de transmitir e reproduzir ideologias. Esse veículo transformou-se em um importante meio de comunicação social e colaborou, principalmente, para que as crianças tivessem contato com formas narrativas anteriores, como os livros, os filmes, as histórias em quadrinhos, o que contribuiu para torná-las consumidoras, fossem de produtos ou de outras histórias, a partir de narrativas audiovisuais, exibidas na televisão. Para esse cenário midiático, a autora Kinder (1991) conceituou o termo intertextualidade transmídia, com base em dinâmicas que concebem a televisão como pós-moderna, pois colabora na intertextualidade e se torna um poderoso meio de divulgação e formação de conceitos de consumo, não só de narrativas de mídia, mas também de produtos.

Dentro do universo televisivo, existem os produtos em formato seriado que, desde o início, conquistaram um espaço privilegiado dentro da programação, alcançaram um reconhecimento acadêmico e ocuparam um lugar histórico e criativo, perante os filmes produzidos em Hollywood (Carlón, 2014). Nas séries de televisão, é possível encontrar vários gêneros de narrativas que compreendem desde os docudramas até as ficções científicas, assim como, podem estar em formatos de desenhos animados, geralmente, voltados para o público infantil. Holzbach (2017) constata que os desenhos animados estão presentes na programação televisiva, a contar dos anos de 1950 e, atualmente, há uma grande quantidade de canais que se dedicam a exibir, apenas, narrativas desse gênero.

A televisão já foi considerada um dos principais veículos de mídia do século XX. Katz (2009 *apud* Carlón, 2014) explica que a televisão, entre os anos de 1960 e de 1970, foi moldada num processo que criava a interpelação entre a nação e a família e, nos dias de hoje, passa por uma mudança tecnológica devido à sua integração com a internet, em que os atores sociais começam a acompanhá-la, geralmente de maneira individual, em dispositivos móveis. O autor salienta que a televisão está migrando para uma nova adaptação, apesar de ainda existir um intenso debate sobre um possível “fim da televisão”, fato discutido na obra organizada por Carlón e Fachine (2014).

Recentemente, a televisão entra em uma nova fase. A primeira, esteve relacionada aos anos de 1950-1980, com canais escassos e que ofereciam às famílias um entretenimento limitado. A segunda fase começa a se mostrar mais clara, na década de 1990, com a oferta de canais por satélite e a cabo. Na contemporaneidade, considerada a terceira fase, a televisão pode ser acompanhada, em tempo real, onde e quando se desejar, por meio dos *websites*, *smartphones*, *tablets*, entre outros (Ellis, 2004 *apud* Carlón, 2014).

O foco, dessa pesquisa, concentra-se em um produto midiático, produzido na segunda fase da televisão, no início dos anos de 1990, a partir do seriado em desenho animado, *Back to the future* que é proveniente da trilogia de cinema homônima (1985-1990, Robert Zemeckis). Era um momento em que a televisão conciliava sucessos cinematográficos para também atingir o público infantil. O seriado, em questão, possuiu duas temporadas, com 13 episódios cada e produzido nos Estados Unidos.

Muitos filmes fazem grande sucesso e incentivam os produtores audiovisuais a tratarem o produto fílmico, não mais como uma obra de arte, mas como um produto desenvolvido para a lógica do consumo. É quando surgem algumas franquias de cinema que promovem a continuação de diversos filmes, a exemplo do que ocorreu com *Star Wars* (1977, George Lucas), *The terminator* (1984, James Cameron), *Jurassic Park* (1993, Steven Spielberg) entre muitos outros. Esses filmes também foram/são expandidos para outras plataformas como a televisão, os games, as histórias em quadrinhos. A partir desse contexto, o objetivo desse artigo é analisar as práticas de intertextualidade transmídia no seriado em desenho animado *Back to the future* (1991-1992) e verificar como se constitui sua composição narrativa.

Na contemporaneidade, as pesquisas de diferentes autores, como as de Prado e Munglioli (2016), Guedes (2016), Craveiro (2016) e Holzbach (2017), ratificam a importância de se estudar a relação da mídia e a infância. Baseada nessa relevância, foi realizada essa pesquisa, acerca do conteúdo das narrativas das ficções seriadas destinadas ao público infantil. O presente estudo não só contribui para as pesquisas relacionadas na área, como se justifica para que se tenha o entendimento do processo de roteirização de histórias, provenientes de filmes cinematográficos, e transformadas em ficções seriadas televisivas.

Os seriados de televisão são um campo vasto de aprendizado, pois trabalham com diferentes narrativas, contextos, gêneros, entre outros (Jost, 2012). Ao entender que um seriado de televisão, em formato de desenho animado, pode ser considerado um produto midiático e consumível por um público jovem, concorda-se com Setubal e Rebouças (2014, p. 6) quando afirmam que “as crianças e adolescentes estão desempenhando um papel na sociedade de consumo que muito interessa à indústria, ávida por conquistar e fidelizar esses clientes, desde cedo”.

Marco Teórico

Dentro do contexto dos estudos de narrativa transmídia, principalmente os que são oriundos de Jenkins (2003; 2009) e Scolari (2013; 2015), existe um trabalho precursor, realizado nos Estados Unidos, por Kinder, no início dos anos de 1990, e que resultou no livro *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* (1991).

A partir da observação dos desenhos, veiculados aos sábados pela manhã, para as crianças, nos Estados Unidos, a autora concebeu o termo intertextualidade transmídia ao perceber que estas tinham uma experiência intertextual, por meio das narrativas exibidas. As histórias desses desenhos eram construídas, intertextualmente, com base em outras obras e, ao mesmo tempo, colaboravam para que as crianças se tornassem consumidoras de produtos relacionados a essas narrativas.

Na obra de Kinder, tem-se a descrição de um sistema de intertextualidade transmídia, concebido a partir da análise de desenhos animados, veiculados na televisão, como os *Muppet babies* (1984-1990, Jim Henson), *Garfield and friends* (1988-1994, Jim Davis) e *Teenage Mutant Ninja Turtles* (1987-1996, Kevin Eastman e Peter Laird). Por meio das constatações da autora, é percebido que essas narrativas são construídas, intertextualmente (por meio de alusões, paródia, pastiche, entre outros), com elementos que se situam além de seu universo. Esse sistema de intertextualidade transmídia também se expandia para os games, para o cinema, para as fantasias de festas de aniversários infantis e colaborava para uma experiência transmidiática.

O cenário corrobora os relatos de Scolari (2013), ao dizer que esse fato é uma espécie de entrada que o público infantil passa a ter com transposições/adaptações, nos quais podem consumir outros tipos de mídia. Um exemplo dado, pelo referido autor, é *The lord of the rings* (1954, J. R. R. Tolkien) e *Harry Potter* (1997, J. K. Rowling), em que muitas crianças passaram a conhecer o universo das histórias dos personagens, por meio dos livros ou também pelas obras cinematográficas.

As adaptações sempre foram essenciais para a comunicação midiática, principalmente, para o setor audiovisual. Elas são forças vitais na indústria do entretenimento, pois trabalham com um material que possui um público formado, o que contribui para a publicidade da nova obra a ser criada. Ao pensar na questão comercial das adaptações, elas sempre serão mais rentáveis por serem mais conhecidas entre os atores sociais. Seger (2007, p. 17) esclarece que “a adaptação é um processo de transição ou conversão de uma mídia para outra. Assim, o material original sempre oferecerá uma certa resistência à adaptação”. Essa questão implicará mudanças e processos que serão repensados e conceituados novamente. Na maioria dos casos, existe um comprometimento e um direcionamento a uma estrutura narrativa, especificamente comercial, da indústria do entretenimento, em que se deixa de lado, por vezes, a qualidade artística da obra.

Uma adaptação é uma maneira de transcodificar de um sistema comunicacional para outro. Ao se adaptar de uma mídia para outra, ocorrem, muitas vezes, as mudanças de gêneros, de idiomas e, nesse caso, as questões culturais que são transpostas para cada regionalidade. Tudo leva a um processo transcultural e a história adaptada passa a fazer parte de uma “indigenização” de um novo contexto em que se mudam os significados (Hutcheon, 2013).

As adaptações não são direcionadas, apenas, para as questões comerciais. Elas também possuem o seu papel educativo. Hutcheon (2013, p. 162) argumenta que “os professores e seus alunos formam um dos principais públicos das adaptações”. Existe uma interação das crianças com os diversos tipos de obras que as preparam para o universo adulto, como por exemplo, os desenhos que são adaptados da literatura. Essas adaptações são modificadas, geralmente nos seus processos, para se tornarem apropriadas para o público infantil.

Melo (2011, p. 63) esboça um cenário acerca das adaptações em desenhos animados, nos quais sempre se mantêm os “elementos como o uso de canções, a presença de personagens cômicos e trapalhões, e a amizade de animais como fio condutor”. Todavia, a adaptação pode provocar uma aproximação do espectador com a obra original ou, simplesmente, haver uma desconsideração.

Procedimentos Metodológicos

Do ponto de vista do objetivo, a presente pesquisa se classifica como descritiva e documental, de abordagem qualitativa. Utilizam-se de elementos de uma análise fílmica, aplicada aos episódios do seriado em questão. Para Penafria (2009), a análise da imagem e do som compreende o filme como um “meio de expressão”. É uma maneira de análise, especificamente cinematográfica, baseada em conceitos da própria linguagem do cinema que estão relacionados à composição da narrativa, assim como ao plano ou à montagem, entre outros. Desse modo, é adaptada, essa mesma metodologia, para os episódios em desenhos animados.

Em seguida, analisam-se os episódios do seriado de televisão *Back to the future* (1991-1992). A obra foi produzida posteriormente ao lançamento do terceiro filme da trilogia (1990) e é considerada uma espécie de continuação das aventuras dos personagens Marty McFly, Doutor Emmett Brown e do vilão Biff Tannen, em que são explorados outros personagens como Clara, Júlio, Verne, Jennifer Parker e o cachorro Einstein. Quase todas as histórias giram em torno de um conflito a ser resolvido, acompanhado de outros conflitos menores. De acordo com Field (2001), toda a narrativa possui conflitos que mantêm o público ou o leitor atento e interessado na história que está sempre se movendo na direção de sua conclusão. O mesmo acontece com as histórias subsidiárias, também conhecidas como “subconflitos” que auxiliam na condução do conflito principal.

No seriado em desenho animado, a família Brown, juntamente com Marty, envolve-se em problemas com algum descendente da família Tannen ou o próprio Biff Tannen, com viagens pelo tempo, nos mais diversos lugares e períodos. Todos os episódios iniciam e terminam com o Doutor Brown (Christopher Lloyd) em *live-action*¹, o que significa o início, em breve, das aventuras. Existe, igualmente, a exposição de dados educativos sobre algum assunto relacionado ao tema principal do episódio, bem como uma experiência, de maneira educativa e recreativa, ao final de cada programa.

A amostragem ocorre de modo não probabilístico e por julgamento. São selecionados três episódios aleatórios, de cada uma das duas temporadas do seriado exibidos na televisão entre os anos de 1991 e 1992, que totalizam a análise de seis episódios. Todos são analisados com base nas peculiaridades da intertextualidade transmídia e de sua composição narrativa.

Os episódios analisados são: da primeira temporada (1991), *Brothers* (ep. 1/1)², *Solar sailors* (ep. 9/1) e *Clara's Folks* (ep. 13/1); e da segunda temporada (1992), *Verne's new friend* (ep. 5/2), *My pop's an alien* (ep. 10/2) e *St. Louise blues* (ep. 12/2). Todos esses produtos de mídia são analisados a partir de cópias em DVD, dubladas em português brasileiro, pelo estúdio BKS. Para uma melhor visualização, apresenta-se o quadro a seguir com um resumo dos respectivos episódios analisados:

1. Termo utilizado na área da Comunicação Audiovisual que indica o uso de “atores reais” nas cenas, sem o uso de animações ou computações gráficas.

2. Lê-se: episódio 1, da 1ª temporada e, assim, sucessivamente com os demais.

Quadro 1. Episódios selecionados para análise

Temporada	Título do episódio	Síntese do episódio
1ª temporada (1991)	<i>Brothers</i>	Acidentalmente, Verne vai parar na Guerra Civil americana (Guerra de Secessão dos Estados Unidos) na década de 1860. Marty, Júlio, Einsten e Doutor irão resgatá-lo.
	<i>Solar sailors</i>	Doutor Brown e Clara viajam para uma excursão ao planeta Marte, no ano de 2091. Os filhos Júlio e Verne recebem um comunicado que a nave espacial foi sabotada e os dois partem para salvá-los.
	<i>Clara's Folks</i>	Júlio, Verne e Marty viajam para o ano de 1850 e, acidentalmente, a avó dos meninos se apaixona por Marty.
2ª temporada (1992)	<i>Verne's new friend</i>	Verne, seu amigo e Marty viajam para o ano de 1933 com intenções de conhecer um circo que está na cidade.
	<i>My pop's an alien</i>	Marty, Júlio e Verne viajam para o ano de 1967, a fim de impedir que Brow, futuramente, tenha a fama de extraterrestre na cidade.
	<i>St. Louise blues</i>	A família Brow viaja no tempo para a Feira de St. Louis, em 1904. Marty, no tempo presente, precisa da ajuda de Brown, que está no passado, para resolver um problema com o seu cabelo.

Fonte: o próprio autor.

Análise dos Episódios

Kinder (1991) explica que um sistema de intertextualidade transmídia se constrói em torno de figuras ou de um grupo delas, relacionados à cultura pop e podem ser fictícios ou “reais”. A autora dá alguns exemplos: os fictícios são oriundos de obras ficcionais como *Star Wars*, *Batman*, *Teenage Mutant Ninja Turtles*, e os “reais”, celebridades como Madonna, Michael Jackson (1958-2009), entre outros. Esse sistema, portanto, é construído por meio dos artistas em *live-action* dos filmes de origem, *Back to the future* que foram recriados em desenhos animados (ver figuras 1 e 2).



Figura 1. still-frame de *Back to the future II* (1989)

Fonte: recorte do autor.



Figura 2. *Still-frame* de *Back to the future*
Fonte: Digital Spy (2017).

A experiência transmídia, possibilitada pelas narrativas dos episódios analisados, ocorre de diferentes maneiras. Além do contato com os personagens da narrativa de origem, os filmes *Back to the future*, existe um trabalho intertextual, principalmente, por meio de alusões e citações.

As práticas de intertextualidade/alusões ocorrem na maior parte das vezes. Nos episódios são percebidas as alusões recorrentes a fatos da mídia da época e da história dos Estados Unidos. São recorrentes as menções aos nomes e às imagens de artistas/celebridades como Michael J. Fox (o ator que interpretava Marty na trilogia), Sylvester Stallone, Elvis Presley (ver figura 3), Axl Rose ou a ex-presidentes dos Estados Unidos como Abraham Lincoln ou George Washington. Observam-se, igualmente, as menções à Guerra Civil Americana, à feira de St. Louis (ocorrida nos Estados Unidos em 1904) e aos famosos filmes do estilo ‘comédia pastelão’ da década de 1910 (ver figura 4). A narrativa dos episódios contribuiu para uma prática intertextual que de acordo com Compagnon (1996, p. 41), “apela para a competência do leitor, estimula a máquina de leitura, que deve produzir um trabalho, já que, numa citação, se fazem presentes dois textos cuja relação não é de equivalência nem de redundância”.



Figura 3. *Still-frame* de *St. Louise blues* (1992)
Fonte: recorte do autor.



Figura 4. *Still-frame* de *St. Louise blues* (1992)
Fonte: recorte do autor.

Para Genette (2010), a alusão quase sempre aparece de maneira menos explícita. 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).

As citações, nos episódios analisados, ocorrem por intermédio de apropriações de imagens, provenientes de outros meios, como a de um foguete da agência espacial NASA, com Neil Armstrong ao pisar na Lua (ver figura 5). Verificam-se, outrossim, as inserções de imagens de filmes de ficção científica antigos, em preto e branco (ver figura 6).



Figura 5. *Still-frame* de *Solar sailors* (1991)
Fonte: recorte do autor.



Figura 6. *Still-frame* de *My pop's an alien* (1992)

Fonte: recorte do autor.

Genette (2010) ressalta que a citação é uma das formas, mais tradicionais, de referências textuais. Ela pode vir com aspas ou sem uma precisão da referência. Compagnon (1996) explica que a citação é uma espécie de enxerto dentro do texto, no qual se constata uma apropriação, como se fosse um trabalho arcaico que utiliza a ferramenta de “cortar e colar”. De acordo com Compagnon (1996, p. 34), “se a citação é contingente e acidental, o trabalho da citação é necessário, ele é o próprio texto. A citação trabalha o texto, o texto trabalha a citação”. Nesse contexto, portanto, percebe-se a ocorrência de diferentes práticas de citação, no produto televisivo analisado.

Kinder (1991) evidencia que a intertextualidade transmídia é um fenômeno que se direciona para as narrativas que possuem elementos intertextuais de outras obras, assim como, o modo como essas narrativas podem se expandir ou continuar fora de suas plataformas de origem. Esse fato se refere aos brinquedos quando da construção de histórias intertextuais que se utilizam, de modo alusivo, de fatos recentes divulgados na mídia ou de narrativas literárias, televisivas, cinematográficas, entre outras. Em suma, as narrativas, exibidas para o público infantil e adolescente, contribuem não somente para o entretenimento ou a instigação do consumo atrelado às narrativas exibidas, mas também possibilitam que esse público possa realizar uma leitura intertextual entre os meios. A autora também observa que:

Mesmo quando os jovens espectadores não reconhecem muitas das alusões específicas, eles ainda recebem uma entrada para um sistema de leitura narrativa, isto é, um meio de caracteres de estruturas, de gêneros, de vozes e de convenções visuais em paradigmas, assim como modelos para interpretar e gerar novas combinações (Kinder, 1991, p. 41, tradução livre)³.

Os episódios do seriado possibilitam tanto o contato com narrativas exteriores a eles, como permitem o contato hipertextual, por meio de uma paródia alusiva, do primeiro filme da trilogia de origem. No episódio *Clara's Folks*, Martha (a mãe de Clara) se apaixona por Marty. O fato

3. Tradução do original: ‘Even when young viewers do not recognize many of the specific allusions, they still gain an entrance into a system of reading narrative that is, a means of structuring characters, genres, voices, and visual conventions into paradigms, as well as models for interpreting and generating new combinations’.

começa a gerar consequências e culmina no desaparecimento da ‘existência’ de Clara, no tempo presente. Toda a história remete ao filme de 1985, no qual a mãe de Marty se apaixona por ele. Constata-se, portanto, que o seriado também ensina o seu público a ter contato prévio com a obra fílmica de origem, por meio da intertextualidade.

As práticas de intertextualidade transmídia, dos referidos episódios em desenhos animados, também proporcionam atitudes educativas e informativas em suas narrativas para o espectador infantil. Em quase todos os episódios, o Doutor Brown sempre tem uma explicação a dar, seja uma curiosidade histórica ou sobre um experimento científico (ver figura 7). Nos finais de muitos episódios, aparece um assistente do Doutor que faz experiências e ensina aos espectadores, de uma maneira lúdica, algum fato ocorrido na trama dos desenhos animados (ver figura 8).



Figura 7. *Still-frame* de *Verne's new friend* (1992)

Fonte: recorte do autor.



Figura 8. *Still-frame* de *My pop's an alien* (1992)

Fonte: recorte do autor.

Momentos relacionados à história dos Estados Unidos são, constantemente, mencionados ou representados nos desenhos animados, como acontece no episódio *Brothers* que trata da Guerra Civil (ver figura 9), bem como de um momento histórico no Tennessee, em fevereiro de 1894; ou a máquina que emite notícias do passado, como acontece quando Júlio, no episódio *Solar sailors* que imprime um jornal de dezembro de 1791, no qual é anunciada a Nova Lei dos Direitos Civis, aprovada pelo Congresso dos Estados Unidos (ver figura 10). No episódio *St. Louise blues*, são mencionados alguns fatos ocorridos durante um evento em 1904, como a apresentação do mate gelado, do cachorro quente e do sorvete de casquinha, todos apresentados na feira.



Figura 9. Still-frame de *Brothers* (1991)
Fonte: recorte do autor.

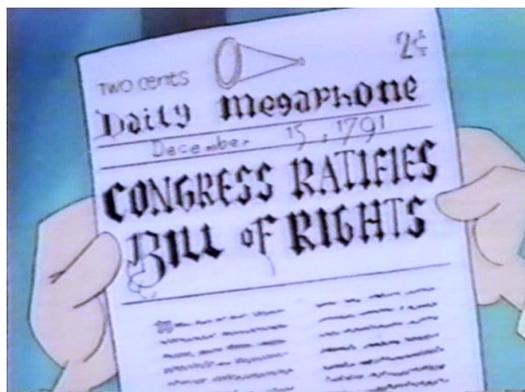


Figura 10. Still-frame de *Solar sailors* (1991)
Fonte: recorte do autor.

Com a análise e a observação das narrativas dos episódios, pode-se constatar, outrossim, que estes possibilitam uma expansão do universo dos filmes de origem, o que se configura como uma narrativa transmídia da trilogia *Back to the future*.

Na primeira temporada, no episódio *Brothers*, os personagens comentam ou interagem com pessoas que são parentes dos personagens da trilogia e que são pouco explorados na narrativa de origem, como um tio de Clara que é general na guerra; ou o foco que é dado em seus pais, na narrativa de *Clara's Folks*, que conta a história de Daniel Clayton e Martha O'Brien, ocorrida em 1850, décadas antes do acontecimento da terceira parte do filme, em 1885 (ver figura 11). No episódio *Solar sailors*, existe uma breve cena em que aparece o vovô Griff, no ano de 2091 (ver figura 12), alusão ao mesmo personagem que aparece em *Back to the future II* (1989).



Figura 11. Still-frame de *Clara's Folks* (1991)

Fonte: recorte do autor.



Figura 12. Still-frame de *Solar sailors* (1991)

Fonte: recorte do autor.

Na segunda temporada, no episódio *St. Louise blues*, aparece a locomotiva, a mesma utilizada no terceiro filme da trilogia de cinema (1990), em que Emmett comenta sobre uma pessoa que riu dele quando foi registrá-la com as suas iniciais, ELB, em 1895, fato que não aparece nos filmes. Em *My pop's an alien*, verifica-se um encontro dos personagens do próprio desenho com outros

momentos da história, como acontece com Emmett, em 1967. O episódio *Verne's new friend* proporciona uma experiência aos espectadores de uma história que é paralela à história dos filmes de origem, na qual são trabalhados os conflitos internos do personagem Verne, nada explorado na versão em *live-action*.

É possível considerar que os desenhos animados também proporcionam uma expansão do universo da trilogia *Back to the future*, em que fazem uso do enredo dos filmes cinematográficos (personagens, histórias com viagens no tempo, situações na cidade de Hill Valley, entre outros) e se adaptam para o seriado, com elementos de comicidade e com a própria linguagem dos desenhos animados, ou seja, cair sem se machucar, falar com animais, etc. Nesse sentido, Scolari (2015) relata que toda narrativa transmídia é inspirada e desenvolvida a partir da linguagem específica de cada meio. O autor explica, ainda, que as narrativas transmídia não são consideradas “apenas adaptações de um meio para o outro. A história que os quadrinhos contam não é a mesma contada na televisão ou no cinema; as diferentes mídias e linguagens participam e contribuem para a construção do mundo da narração transmídia” (p. 8).

Considerações Finais

O objetivo do presente estudo foi o de analisar as práticas de intertextualidade transmídia no seriado em desenho animado *Back to the future*, veiculado na televisão no início dos anos de 1990 e verificar como se constitui a composição de suas narrativas. De acordo com Esquenazi (2011), as séries estadunidenses exploram, principalmente, os campos incomparáveis e que no decorrer dos anos têm se tornado um objeto de ensinamentos. Elas continuam sempre à frente de seu tempo, com relação a outros tipos de produções audiovisuais. Estão sempre relacionadas às suas fórmulas de narrativas e aos seus universos de ficção. “Inscrevem-se na linhagem da cultura popular e continuam a herança dos grandes contadores romancistas ou cineastas que nos maravilham desde há dois séculos” (p. 136).

Com os resultados obtidos, por meio das análises dos episódios, percebeu-se que a experiência de intertextualidade transmídia (Kinder, 1991) se dá, principalmente, por meio de citações e alusões. É recorrente a menção a fatos históricos dos Estados Unidos (país em que foi produzido o seriado) e a artistas famosos da mídia da época. Ocorrem, igualmente, apropriações de imagens externas que dão novos sentidos à narrativa.

Todas as práticas de intertextualidade transmídia do desenho animado contribuem para os momentos educativos e informativos do espectador infantil. Em quase todos os episódios, encontra-se uma explicação do Doutor Brown, seja por meio de um experimento científico, com a ajuda de seu assistente seja por uma curiosidade histórica, dos Estados Unidos, no intuito de ensinar o público espectador. As narrativas dos episódios do seriado possibilitam a expansão do universo da trilogia cinematográfica *Back to the future* e se configuram uma espécie de narrativa transmídia dos filmes. Nas histórias em desenhos animados, são trabalhados os conflitos pouco explorados na obra de cinema. Os personagens originários dos filmes, e recriados em desenhos animados, contribuía para uma sinergia que despertava o consumo do universo de *Back to the future* em forma de brinquedos, histórias em quadrinhos, games, entre outros.

Deixa-se, como sugestão para outras investigações científicas, uma análise de práticas de intertextualidade transmídia, a partir de produtos oriundos da mídia brasileira ou portuguesa, por meio de desenhos animados ou filmes cinematográficos.

Referências

- Carlón, M. & Fachine, Y. (2014). *O fim da televisão*. Rio de Janeiro: Confraria do Vento.
- Carlón, M. (2014). Repensando os debates anglo-saxões e latino-americanos sobre o “fim da televisão”. In M. Carlón & Y. Fachine, *O fim da televisão* (pp. 11-33). Rio de Janeiro: Confraria do Vento.
- Compagnon, A. (1996). *O trabalho da citação*. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- Craveiro, P. S. U. (2016). Publicidade e infância: estratégias persuasivas direcionadas para crianças na internet. *Culturas midiáticas*, ano IX, jan./jun., (16), 16-32.
- Digital Spy. (2017). Disponível em: www.digitalspy.com/movies/news/a658688/back-to-the-future-fans-are-in-for-a-huge-treat-on-october-21-2015/. Acesso em: 23 ago. 2017.
- Esquenazi, J. P. (2011). *As séries televisivas*. Lisboa, Portugal: Edições Texto & Grafia.
- Field, S. (2001). *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*. Rio de Janeiro: Objetiva.
- Genette, G. (2010). *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Belo Horizonte: Edições Viva Voz.
- Guedes, B. L. (2016). Publicidade e infância: representações e discursos em uma arena de disputas e sentidos. In B. Bezerra, B. Guedes & S. Costa, *Publicidade e consumo: entretenimento, infância, mídias sociais* (pp. 107-214). Recife: Editora UFPE.
- Holzbach, A. (2017). A TV que você não vê: uma análise da produção televisiva brasileira direcionada para as crianças pequenas. *Anais... XXVI Encontro Anual da Compós* (pp. 1-25). Faculdade Cásper Líbero, São Paulo/SP, junho.
- Hutcheon, L. (2013). *Uma teoria da adaptação*. 2a ed. Florianópolis: Editora da UFSC.
- Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling: moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. *Technology Review*, Jan. Disponível em: www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/. Acesso em: 12 ago. 2017.
- Jenkins, H. (2009). *Cultura da convergência*. 2a ed. São Paulo: Aleph.
- Jost, F. (2012). *Do que as séries americanas são sintomas?*. Porto Alegre: Sulina.
- 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.
- Melo, J. B. (2011). *Lanterna mágica: infância e cinema infantil*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.

- Penafria, M. (2009). Análise de filmes – conceitos e metodologias. *Anais... Congresso Sopcom*, 1, abril.
- Prado, A. L. P. B. & Mungioli, M. C. P. (2016). Educomunicação e mediação escolar: um projeto educutivo para a relação criança, desenho animado e consumo. *Comunicação & Educação*, ano XXI, jul./dez., (2), 87-96.
- Seger, L. (2007). *A arte da adaptação: como transformar fatos e ficção em filme*. São Paulo: Bossa Nova.
- Setubal, F. M. R. & Rebouças, M. L. M. (2014). Educação para o consumo, na linguagem dos quadrinhos: uma análise crítica da revista Turma da Mônica Jovem. *Anais... Comunicon – Congresso Internacional Comunicação e Consumo* (pp. 1-15). ESPM, São Paulo, outubro.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. 2a ed. Barcelona: Centro Libros PAPP.
- Scolari, C. A. (2015). Narrativas transmídia: consumidores implícitos, mundos narrativos e branding na produção da mídia contemporânea. *Parágrafo*, 1(3), 7-19.