



Intertextualidade e Cinema: breve análise dos filmes *De Volta Para o Futuro* e suas influências intertextuais em *Efeito Borboleta* e *O Homem do Futuro*¹

Verônica Abreu ZANUZZO²

Rafael Jose BONA³

Resumo

O presente trabalho faz um estudo intertextual sobre o cinema de ficção científica e o subgênero viagens no tempo. O estudo tem como base metodológica a pesquisa exploratória bibliográfica para guiar a identificação das relações entre os filmes utilizando a linguagem baseada nos teóricos do cinema. Foram escolhidos e analisados os filmes *De Volta Para o Futuro I e II* (1985, 1989), *Efeito Borboleta* (2004) e *O Homem do Futuro* (2011). Os resultados e considerações revelaram que as relações intertextuais no cinema acabam por definir o gênero em que os filmes estão e que na maioria das vezes não existe obras isoladas e sim obras que são referências de outras obras.

Palavras-chave: Intertextualidade; Cinema; Narrativas; Viagens no Tempo.

1 INTRODUÇÃO

O gênero de ficção científica no ramo cinematográfico é abrangente em seus subgêneros. A maioria desses filmes apresentam projeções da humanidade no tempo, cenários apocalípticos, espaciais ou metropolitanos, designs futuristas, androides, *cyborgs* e alienígenas (NOGUEIRA, 2010b), todos apoiados em algo que o homem ainda não dominou: o tempo. O tempo é um dos assuntos mais abordados em filmes e pode ser explorado de diferentes maneiras (MARQUES, 2011). Não bastando a nossa percepção básica sobre o tempo, pois como forma de mensuração sobre ele utilizamos de um relógio, não bastando também apenas nossa experiência, pois sabemos que o tempo não para, e nem volta atrás (MAIOR, 1995).

A fantasia, seja em livro ou cinema, nos deixa derrubar essa barreira e viajar através do tempo, seja para o futuro, ou para o passado. Essas viagens são mediadas de

¹ Trabalho apresentado no IJ 8 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul realizado de 31 de maio a 2 de junho de 2012.

² Acadêmica do curso de Publicidade e Propaganda da UNIVALI (Universidade do Vale do Itajaí).

³ Mestre em Educação (FURB), Especialista em Cinema (UTP), Fotografia (UNIVALI) e Educação a Distância: Gestão e Tutoria (UNIASSELVI), Graduado em Publicidade e Propaganda (FURB). Docente dos cursos de Publicidade e Propaganda da FURB (Universidade Regional de Blumenau), UNIVALI (Universidade do Vale do Itajaí) e ASSEVIM (Grupo UNIASSELVI). E-mail: bona.professor@gmail.com



maneiras distintas, por meio do sono, por acidentes, hipnose, máquina do tempo, veículos - como é o caso de *De Volta Para o Futuro* (1985), ou de memórias recuperadas - como em *Efeito Borboleta* (2004). É notória a utilização de elementos de determinado filme em outro, como em *A Máquina do Tempo* (1960). De acordo com Vadico (2001), em seu estudo sobre as mediações em viagens temporais, o surgimento de uma máquina do tempo que possibilitasse um retorno ao ponto de partida foi de Wells, no filme de 1960. A utilização deste 'veículo' para permitir a viagem levou filmes posteriores a acompanharem a mesma mediação, como em *Planeta dos Macacos* (1968), *O Exterminador do Futuro* (1984), e *De Volta Para o Futuro* (1985, 1989, 1991). São muitos os filmes que fazem referências a outros filmes. A esse fenômeno denominamos intertextualidade.

Intertextualidade é um termo adotado por Julia Kristeva na década de 1960 a partir do dialogismo de Bakhtin, da década de 1920. Surgiu com foco na intertextualidade presente na literatura, podendo também ser empregado em mídias, como filmes e narrativas discursivas (ZANI, 2011). Intertextualidade é uma releitura de algo, como uma citação/referência, seja de um livro em uma peça teatral, de um quadro em um conto ou, como nos casos a serem apresentados, de um filme em um filme. Intertextualidade é a interação que ocorre entre duas obras, na qual uma se apropria do texto da outra “(...) todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto.” (KRISTEVA, 1974, p.64 *apud* RIBARIC, 2009).

O estudo propõe-se a analisar as referências intertextuais dos filmes *De Volta Para o Futuro I e II*⁴ nos filmes *Efeito Borboleta*⁵ e *O Homem do Futuro*⁶. O filme *De Volta para o Futuro III* (1990) não entrou na análise pois não foram encontradas referências significativas ao contexto do estudo proposto. E, os filmes *Efeito Borboleta* e *O Homem do Futuro* foram escolhidos por se tratar de um cinema atual e ambos terem muitas referências aos dois primeiros *De Volta Para o Futuro*.

⁴ Do diretor Robert Zemeckis. Rodados em 1985 e 1989 nos Estados Unidos. Conta a história de Marty McFly, um rapaz que viaja pelo tempo junto com seu amigo Doc.

⁵ Produção de 2004 (EUA), conta a história de Evan, um garoto que tem bloqueios na memória em eventos importantes de sua infância e adolescência, porém, ao ficar mais velho, encontra uma maneira de lembrar, voltar e alterar sua vida.

⁶ Filme brasileiro de 2011, conta a história de um cientista (Zero) que consegue viajar através do tempo (para 1991) por meio de um acelerador de partículas. Com isso aproveita para mudar a sua vida alterando seu passado.



O presente trabalho se trata de um estudo de caso. Stake (1994) escreve que os estudos de caso não são uma escolha metodológica, mas sim, uma escolha de objeto a ser estudado e este objeto, por sua vez, não deve ser generalizado.

2 INTERTEXTUALIDADE

Intertextualidade é a presença de um discurso em um posterior, ou seja, é a presença de elementos numa obra, noutra obra. Apesar da palavra 'intertexto' remeter à ideia de texto escrito e estático, estas obras podem ser qualquer tipo de mídia (como livros, pinturas ou filmes), pois segundo Kristeva a “noção de texto é muito vasta: pode referir-se a obras literárias, linguagens orais (...)” (1969, 1974 *apud* ALÓS, 2006, p. 14)⁷. Os primeiros passos para a criação do conceito vieram do dialogismo de Bakhtin, abrindo caminho à Kristeva, autora que começou a relacionar o conceito com mídias como cinema e as artes plásticas. Autores que tratam da relação da intertextualidade com o cinema são Stam (2002) e Covaleski (2009), explorados no decorrer do artigo.

Um histórico dos estudos sobre a intertextualidade inicia-se por Mikhail Bakhtin, filósofo russo da década de 1920, com sua ideia de dialogismo. Diálogo foi como o autor denominou o “intercâmbio existente entre autores e obras” (ZANI, 2003, p.122). Bakhtin diz ainda que “a noção de que um texto não subexiste sem o outro, quer como uma forma de atração ou de rejeição, permite que ocorra um diálogo entre duas ou mais vozes, entre dois ou mais discursos” (ZANI, p.122). Esta ideia de diálogo de Bakhtin pede por mais de uma pessoa: “A noção de recepção/compreensão proposta por Bakhtin ilustra o movimento dialógico da enunciação, a qual constitui o território comum do locutor e do interlocutor” (RIBARIC, 2009). A intertextualidade existe, portanto, por meio do diálogo, “que existe em todo texto com textos diferentes.” (RIBARIC, p.54).

A intertextualidade depende da percepção de mundo do seu leitor, pois “para o processamento cognitivo (produção/recepção) de um texto recorre-se ao conhecimento prévio de outros textos” (KOCH e TRAVAGLIA, 1995, p.75 *apud* GONÇALVES, 2009). É necessária por parte do receptor uma bagagem cultural, pois seu repertório é o que permite decifrar as citações presentes nos textos (COVALESKI, 2007). O emissor

⁷ É importante lembrar que em Kristeva a noção de texto é muito vasta: pode referir-se a obras literárias, linguagens orais ou sistemas simbólicos de natureza social ou inconsciente. (KRISTEVA 1969, 1974 *apud* ALÓS, 2006, p. 14).

que referencia algo tem o conhecimento do que está citando, mas deve contar com a percepção do receptor para o entendimento desta.

(...) jogo intencional entre o emissor e os destinatários de uma mensagem que contribuem ao discurso. Esta intencionalidade se dá por meio da inferência e da dedução de conteúdos implícitos - uma leitura adicional que soma à informação proposicional. Pode ser uma citação literal, uma insinuação a uma convenção social, uma homenagem a um filme ou a um gênero fílmico, o uso oculto ou expresso de outros tipos de discurso, em resumo, uma piscadela que o emissor dirige ao receptor. (RIBARIC, 2009, p.79)

Como exemplo em filmes, caso alguém dissesse “Eu vejo gente morta”, o receptor para entender do que se trata, deve ter assistido ao filme *O Sexto Sentido* (1999). Na paródia de filmes *Todo Mundo em Pânico II* (2000), a fala e a cena são representadas por um personagem em situação diferente. A paródia pode ser considerada uma forma de intertextualidade.



Figura 01: Cena de *O sexto sentido*
Fonte: Os autores



Figura 02: Cena de *Todo mundo em pânico II*
Fonte: Os autores

Bakhtin, segundo Stam (1992), apresenta o dialogismo intertextual como sendo algo óbvio e conhecido desde o filósofo Montaigne, afirmou que “já se escreveram mais livros sobre outros livros do que sobre qualquer outro assunto”. Stam (1992) enfatiza que a intertextualidade está presente no dia a dia, pois mesmo dialogando com alguém as pessoas citam umas às outras, bem como utilizam citações referenciadas de ditados populares para concluir suas ideias. Esse exemplo comprova que a intertextualidade pode ser aplicada a qualquer forma de texto, mas o autor também lembra que o dialogismo não deve ser reduzido ao diálogo verbal.

Os estudos de Bakhtin abriram caminho para Julia Kristeva, na França, em 1960, introduzir o termo intertextualidade e aplicá-lo a outras mídias, como o cinema e as artes plásticas (ZANI, 2003).

Convém situar que, em primeiro lugar, a intertextualidade foi um foco de estudo no campo da literatura - através das citações textuais - como sendo a inclusão de um texto a outro, para efeitos de reprodução ou

transformação. Entretanto, pode-se também empregar o termo a outras produções textuais, imagéticas e midiáticas que trabalhem e elaborem sua narrativa discursiva com este artifício. (ZANI, 2003, p.123)

Um exemplo de intertextualidade entre livro e filme apresentado por Covaleski (2007), é do filme *Amor Sublime Amor* (1961), que remete ao livro clássico da literatura *Romeu e Julieta*, de William Shakespeare. Como exemplo e filme brasileiro, destaca-se *Central do Brasil* (1998), que de acordo com Oliveira Jr (2008) segue o roteiro da Via Crucis da Bíblia, definida pelo mesmo como “uma espécie de imaginação/percurso geográfico do caminho da redenção humana”, e identificado por ele, no filme, como o percurso de Dora e Josué. Um exemplo visual desta intertextualidade aparece na capa do filme *Central do Brasil*, numa citação da obra de arte *Pietà*:

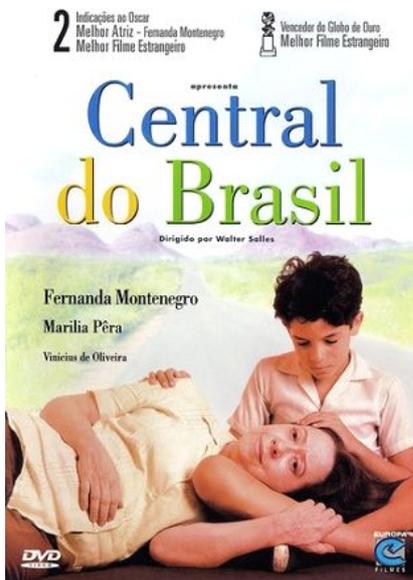


Figura 03: Capa de *Central do Brasil*
Fonte: Blog de Capas (2011)



Figura 04: Pintura *Pietà* de Giovanni Bellini (1505)
Fonte: Hoocher (2011)

Kristeva define a teoria dialógica de Bakhtin como “(...) todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto.” (KRISTEVA, 1974, p.64 *apud* RIBARIC, 2009). São “filmes que retomam filmes, quadros que dialogam com livros, propagandas que se utilizam do discurso de outros (...)” (RIBARIC, 2009, p.54), ou seja, relações intertextuais entre diversas mídias.

Fiorin em seus estudos caracteriza diferentes formas intertextuais. Covaleski (2009, *apud* FIORIN, 2002 p. 39) afirma que a intertextualidade não é necessariamente explícita. Podem ser feitas referências diretas ou indiretas, podendo estas também ser polêmicas ou contratuais. Polêmicas são oposições ao original ou paródias, contratuais são uma extensão, um reforço sobre o mesmo assunto.

A utilização dos elementos incorporados dentro de um novo discurso pode ocorrer através da repetição literal de ideias (citação), da referência a temas ou figuras para contextualização (alusão), e da reprodução do estilo, no plano da expressão ou do conteúdo (estilização). (COVALESKI, 2009, p.86)

A intertextualidade ainda é classificada por Fiorin (2002) em três etapas: citação, alusão e estilização. A citação faz referência direta e idêntica a um texto; alusão apenas reproduz a ideia, com possíveis substituições, sem se utilizar de partes doutro texto; e a estilização é a reprodução apenas do estilo, no qual é perceptível uma referência não explícita.

Nogueira (2010a, p. 56) diz que no cinema existe a possibilidade de procurar influências de imagens de outros filmes, e que em cada imagem é possível ver outras imagens e conseqüentemente em cada filme, outros filmes. O mesmo autor justifica que no mundo artístico “uma obra nunca existe isolada”, tudo faz parte de uma rede com outros textos, os quais podem ser analisados e citados.

O cinema ainda acaba por criar objetos icônicos que se transformam em lugar comum, tal é o caso apresentado por Covaleski (2009) da atriz Marilyn Monroe. A cena é a do filme *O Pecado Mora ao Lado* (1955), quando a passagem de ar do metrô levanta sua saia. Foi citada só no Brasil, de acordo com o autor, numa dezena de peças publicitárias, bem como transformada em obra de arte numa gigante estátua em Chicago (Illinois, EUA exposta até 2012), sem contar sua citação em charges, imagens, e ensaios fotográficos mundo afora. A última reprodução da cena em filmes foi em *Os Smurfs* de agosto de 2011, quando a Smurfette reproduz a cena clássica do vestido esvoaçante.



Figura 05: Monroe em *O pecado mora ao lado*
Fonte: IMDB (2011)



Figura 06: Smurfette em *Os Smurfs*
Fonte: IMDB (2011)



3 CINEMA

“E também nos dizem que o cinema reproduz o movimento da vida. Mas sabemos que não há movimento na imagem cinematográfica.” (BERNARDET, 1980, p.10).

Temos a ilusão de que a imagem do cinema é a mesma que a real, com movimento, como a percebida por nossos olhos. Na verdade o que está em movimento são as imagens fotográficas, que em certa velocidade, ou precisamente em 24 fotogramas por segundo, nos dão essa impressão de movimento. Os fotogramas são fotografias de um movimento em espaços de tempo muito curtos para que quando projetadas sequencialmente, representem a ação fotografada (BERNADET, 1980).

O cinema não deve ser resumido a este mecanismo de reprodução de imagem. Para compreendê-lo como arte deve-se perceber fatores que criam este espetáculo fílmico (LEONE; MOURÃO, 1993) como: gestualidade, cenografia, marcação de autores, diálogos, cromatismo, trilha sonora, etc. Serão explicados determinados termos que compõem a linguagem cinematográfica para um melhor entendimento das análises expostas neste estudo.

Roteiro é o elemento posterior à ideia e anterior ao filme. É definido pelo autor Field (2001) como um substantivo – fala sobre uma pessoa, num lugar, vivendo sua “coisa”. A pessoa são os personagens e o 'viver a coisa' são suas ações. O roteiro é uma história contada em imagens que possui uma estrutura com início, meio e fim como qualquer história, suas partes devem relacionar-se para fazer parte de um todo (RODRIGUES, 2007).

Cena é definida por Rodrigues (2007) como um conjunto de planos. Os planos por sua vez são as imagens entre os cortes, ou, o tempo em que a imagem é reproduzida pela câmera sem interrupções. Um conjunto de cenas é chamado de sequência, que tem começo meio e fim. O autor apresenta como exemplo o casamento, desde o pedido, passando pelos preparativos, a festa e a saída do carro com o casal. A ordem destes termos seria então: plano > cena > sequência.

O personagem é definido por Field (2001) como o coração, alma e sistema nervoso da história. Sua formação é dividida pelo autor por interior e exterior. Interior é o que o formou, seu passado que o tornou como é, e o exterior é a sua revelação durante o filme. Diferente da vida real, o personagem tem reações coerentes ao seu caráter



definido, o que acontece para que o espectador não se confunda. Field considera um elogio ao roteirista alguém se identificar com seu personagem.

Conflito é entendido por Rodrigues (2007) como algum acontecimento que impulsiona a história, pois sua resolução é o que prende a atenção do espectador. Os filmes de maior sucesso seguem uma estrutura dramática para um acompanhamento fácil de quem o assiste. Na primeira meia hora de filme são apresentados a história, as circunstâncias dramáticas, os personagens e o que eles fazem. Campos (2007) apresenta o ponto de virada e peripécia, que são mudanças de rumo na história. Os dois tem a intenção de revelar algo, criar suspense ou alterar o ritmo, chamando a atenção do espectador e afastando o tédio. Essas mudanças estão presentes num filme no mínimo duas vezes: quando surge o problema para o personagem principal e muda seu rumo, e no clímax, com a resolução do problema.

4 VIAGEM NO TEMPO

Viagem no tempo é assunto abordado por livros, discutido desde os estudiosos que seguem famosas teorias de cunho científico aos críticos do cinema. Marques (2011) afirma que viagem no tempo é um dos temas centrais do gênero ficção científica. O mesmo autor diz que um filme que mereceu destaque, não por ser o primeiro, mas por utilizar-se de um dispositivo mecânico para mediar essas viagens, foi a *Máquina do tempo* (1960) baseado no livro de H. G. Wells. A história tem outro aspecto destacável; mesmo Wells sabendo que viagens no tempo não fossem praticáveis, teve uma base científica sobre a realização da viagem, com “uma teoria que parecia consistente, lógica e plausível, de modo que ele pudesse averiguar as conseqüências futuras de tendências que ele viu sendo manifestadas em sua própria época.” (MARQUES, 2011, p.47). A partir dessa primeira aparição de um objeto capaz de proporcionar uma viagem no tempo, vários filmes foram produzidos utilizando essa forma de viajar no tempo.

Outro assunto que está diretamente relacionado às viagens no tempo descritas no cinema é o paradoxo temporal. Vadico (2001, p.17) explica que “é assim chamado todo o resultado de viagem no tempo que termina em alteração da realidade de origem do viajante” Marques (2011, p.48) aponta como sendo “quase inevitável o surgimento dos paradoxos”. Um exemplo de paradoxo é a volta de McFly, no primeiro *De Volta Para o Futuro* (filme citado pelo autor como um paradoxo bem trabalhado no cinema), quando ele quase impede seu próprio nascimento. Se McFly impedisse sua mãe de conhecer seu



pai, como ele teria nascido? Vadico diz ainda que estes paradoxos são as bases para a maioria dos roteiros. Marques (2011) também fala sobre a possibilidade de se encontrar com outros “eus”, o que aparece no filme brasileiro estreado em 2011, *O Homem do Futuro*, no qual o personagem principal Zero (Wagner Moura) volta ao passado e encontra a si mesmo mais jovem. Também presente em *De Volta Para o Futuro II*, no qual Marty ao voltar para o passado depara-se consigo na mesma situação do filme anterior, não podendo aparecer para o Marty do passado para não causar problemas paradoxais.

5 METODOLOGIA E ESTUDO DE CASO

Foi realizada a princípio uma investigação exploratória, na qual levantaram-se dados em livros e em artigos de anais de congressos nacionais na área. Foi realizada pesquisa bibliográfica para fornecer informações suficientes sobre o assunto de interesse e eliminar as possibilidades de trabalhar sobre um problema que já tenha sido selecionado (MEDEIROS, 2008).

O estudo de caso tem a intenção de penetrar no assunto e explorar o objeto da pesquisa (STAKE, 1994). Diante do exposto, a proposta é específica: intertextualidade em filmes de ficção científica. Os objetos de pesquisa são os filmes já citados: *De Volta Para o Futuro I e II*, *Efeito Borboleta* e *O Homem do Futuro*.

Field (2001) apresenta a definição de tempo e de local como elementos fundamentais da cena. O autor diz ainda que a cena é onde tudo acontece: lugar no qual a história é contada com imagens em movimento. Grandes filmes são lembrados por boas cenas, como exemplo, Field pergunta ao leitor qual a cena que lembra ao pensar no filme *Psicose* (1960), ele completa com a resposta: “A cena do chuveiro, é claro.” (FIELD, 2001, p. 129).

Para a criação de uma cena, seu autor deve criar inicialmente o contexto e depois o conteúdo. Quando o autor do roteiro cria um contexto, ele determina um propósito dramático e pode definir sua cena em ações e frases. Ao criar um contexto, ele estabelece o conteúdo. Dessa forma, deve achar os elementos (também chamados de componentes) dentro da cena e quem sabe, utilizar algum para criar um conflito e gerar um drama. Quando determinado este contexto (propósito, local e tempo), o conteúdo vem naturalmente. Em suma, para a cena estão: contexto > conteúdo > propósito > lugar e tempo > elementos.

Os filmes foram assistidos três vezes cada um para que se pudesse fazer uma análise detalhada das cenas que continham intertextualidade para análise de acordo com a metodologia de Field (2001).

5.1 ANÁLISE

Para diminuir a repetição dos nomes e facilitar a leitura, serão abreviados os títulos dos filmes. *De Volta Para o Futuro* I e II serão representados pelas siglas *BTTF* e *BTTF2* (em menção ao original no inglês *Back to the future*); *Efeito Borboleta* será *BE* (*Butterfly Effect*); e *O Homem do Futuro* abreviado por *HF*.

Os três filmes analisados tem o gênero ficção científica em comum e abordam o assunto de viagem no tempo. A viagem no tempo se passa de maneira diferente, mas nos três existe ao menos uma volta para o passado e a criação de um futuro alternativo. Margarido (2011), em uma crítica sobre o *HF*, disse que são perceptíveis as referências do filme *A máquina do tempo* de 1960, assim como Marques (2011), que comenta sobre os filmes deste subgênero partirem sobre a mesma referência de mediação, proveniente deste precursor de utilização de máquinas para viagens no tempo. *BTTF* e *HF* utilizam-se de máquinas do tempo para mediar suas viagens (Figuras 07 e 08).



Figura 07: Máquina de *De Volta Para o Futuro*
Fonte: Os autores



Figura 08: Máquina de *O Homem do Futuro*
Fonte: ohomem dofuturo.com.br

Entre os dois também existe a relação sobre a indumentária, fazendo menção às roupas de viajantes espaciais.

Outra relação que existe com o mesmo objeto “máquina do tempo” da trilogia *BTTF*, é a semelhança do carro (*DeLorean* na figura 07 e 09) com o conduzido pela mãe de Evan (Figura 10), o personagem principal de *BE*. O carro de *BE* não é peça chave da



Figura 09: Carro de *De Volta Para o Futuro*
Fonte: Os autores



Figura 10: Carro de *Efeito Borboleta*
Fonte: Os autores

história, porém está presente em todas as sequências da primeira parte do filme, quando Evan está em sua infância.

Na cena inicial de *BE*, Evan encontra-se em uma situação que é explicada no conflito final do filme, quando ele está voltando para alterar o seu passado pela última vez. Ele está debaixo de uma mesa escrevendo um bilhete para caso seus planos deem errado. Esse conflito, se desse errado, implicaria a morte do personagem. Em *BTTF2*, McFly está na sala de Strickland (inspetor de sua escola), debaixo de uma mesa, tentando recuperar o almanaque que foi o motivo de sua volta para o passado (Figuras 11 e 12).



Figura 11: McFly em *De Volta Para o Futuro II*
Fonte: Os autores

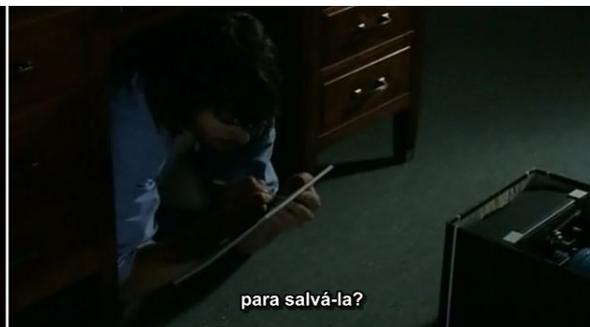


Figura 12: Evan em *Efeito Borboleta*
Fonte: Os autores

Os considerados vilões em *BTTF* e *BE*, Tommy e Biff, encontram-se numa situação em comum. No primeiro, a cena acontece na principal lanchonete da cidade na qual acontece o filme – *Hill Valley*. Biff chega ao *Cafe* e está caminhando para tirar satisfações com o pai de Marty, quando o mesmo lhe dá uma rasteira. Biff cai e ao se levantar vai para cima de Marty por tê-lo derrubado. Em *BE*, a cena acontece na lanchonete do cinema quando Tommy encontra sua irmã e Evan aos beijos. Ao caminhar enfurecido em direção a eles, alguém dá uma rasteira nele, que cai de maneira

idêntica. Após levantar-se, Tommy começa a bater em quem o derrubou. A queda se desenvolve de maneira semelhante e o momento em que se levantam também.



Figura 13: Biff cai em *De Volta Para o Futuro*
Fonte: Os autores



Figura 14: Tommy cai em *Efeito Borboleta*
Fonte: Os autores

A primeira viagem no tempo realizada por McFly, Evan e Zero, acontece de maneira acidental. Após os incidentes os três realizam viagens outras vezes com a intenção de melhorar o futuro. Todos são guiados por este objetivo, mas encontram problemas por conta das modificações criadas no futuro. Numa das realidades alternativas de Mcfly, seu pai está morto. Evan, depois de voltar de uma mudança no passado, acorda sem os braços ou pernas. Zero, no primeiro futuro que modifica, está casado com outra mulher, é um homem corrupto e tem sua amada na prisão por sua culpa. Todos encontram motivos para realizar então, mais uma vez, outras viagens tentando consertar a história. Por fim, os três decidem acabar com esse ciclo pelas possibilidades de encontrar tanto coisas melhores, quanto piores por intervir no tempo.

O objetivo de Zero em *HF* é semelhante ao de Evan em *BE*. Nos dois filmes, os personagens principais estão atrás de uma garota pela qual eram apaixonados quando mais novos. Nas realidades alternativas criadas em decorrências das viagens, nos dois filmes, acontece uma passagem pela prisão. Em *BE*, Evan vai para a prisão após matar Tommy, irmão de sua namorada. Em *HF*, Zero encontra a sua amada na cadeia ao voltar para o futuro com a realidade que criou.

O *HF* também se referencia ao *BTTF* ao deixar um personagem rico por conselhos de alguém vindo do futuro. Em *BTTF*, quando Marty volta para o passado, recomenda que seu pai publique os livros que ele escrevia quando mais novo. Ao voltar para o 'presente' modificado, seu pai está rico por conta disso. Em *HF* quando Zero encontra sua amiga da faculdade e chefe do primeiro presente, Sandra, ele recomenda que ela compre as ações de uma empresa chamada *Google*, encontrando-a rica no futuro. Em *HF* e *BTTF2* utilizam a ideia de já saber de resultados de jogos. Quando Zero se encontra mais jovem na festa da faculdade, ele dá dicas ao Zero do passado



sobre como fazer dinheiro no futuro. Ao avançar para o futuro alternativo, ele virou um homem ambicioso que está quase falindo e não dá certo no amor. Em *BTTF2* Biff entrega a ele mesmo um almanaque contendo os resultados de todos os jogos, criando um futuro no qual ele é um homem rico, dono da cidade e que mata o pai de McFly. Em ambos o personagem principal volta para o passado e modifica aquela realidade.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por vezes, quem assiste a filmes tem a sensação de que 'já viu isto antes'. Não é impressão, nem mesmo cópia. São referências entre os filmes para entrar no tema. As relações intertextuais estão presentes no dia a dia, seja na publicidade, no diálogo ou no cinema.

O estudo tratou de expor as relações intertextuais entre alguns filmes de viagem no tempo. Nos escolhidos para tal, estão *De Volta Para o Futuro*, *Efeito Borboleta* e o filme nacional *Homem do futuro*. O artigo identificou as relações intertextuais entre os filmes e mostrou como ela pode ser percebida no cinema.

Acredita-se que o presente estudo venha a ser um incentivo a outros estudantes para realizarem trabalhos como o apresentado, entretanto, sugere-se que encontrem e pontuem relações intertextuais com o filme *A Máquina no Tempo* (1960), relacionando-se aos diversos filmes do subgênero da viagem no tempo. Como limitação para a concepção do estudo foi considerado o número de páginas definido, pois este poderia aprofundar-se nos filmes, situando melhor o leitor entre as cenas.

Nogueira (2010a, p. 56) revela que no cinema é possível encontrar referências em outros filmes, explicando ainda que não há obras isoladas. O autor, porém, não expõe os motivos para a inserção de referências entre filmes. Acontecendo isso de maneira intencional ou não, conclui-se que as relações intertextuais no cinema podem ajudar a situar um filme em um gênero ou subgênero.

REFERÊNCIAS E BIBLIOGRAFIAS CONSULTADAS

ALÓS, A.P. **Texto literário, texto cultural, intertextualidade**. Revista Virtual de Estudos da Linguagem – ReVEL. V. 4, n. 6, março de 2006.

A máquina do tempo (*The Time Machine*) Direção: George Pal. Estados Unidos: MGM, 1960, 103 min, son., color., 35mm. 1 DVD



De Volta Para o Futuro (Back to the future) Direção: Robert Zemeckis. Estados Unidos: Universal Pictures, Amblin Entertainment, 1985. 116 min, son., color., 35mm. 1 DVD

De Volta Para o Futuro II (Back to the future II) Direção: Robert Zemeckis. Estados Unidos: Universal Pictures, Amblin Entertainment, 1989. 108 min, son., color., 35mm. 1 DVD

BERNARDET, J. **Coleção primeiros passos: O que é Cinema?** São Paulo: Brasiliense, 1980.

CAMPOS, F. de. **Roteiro de cinema e televisão: A arte técnica e a técnica de imaginas, perceber e narrar uma estória.** 1. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

COVALESKI, R. **Cinema, publicidade, interfaces.** 1. ed. Curitiba, PR: Maxi Editora, 2009.

_____. Elementos intertextuais na relação dialógica da publicidade com o cinema. In: Intercom: Congresso de Ciências da Comunicação, XXX , 2007, Santos. **Resumos...** Paraná: UNIDERP, 2007, p. 1-15. Disponível em <<http://tinyurl.com/cov4les>> Acesso em: 25 set. 2011.

Efeito Borboleta (Butterfly Effect) Direção: Eric Bress, J. Mackye Gruber. Estados Unidos, Canadá: New Line Cinema, 2004. 113 min, son., color., 35mm. 1 DVD

FIELD, S. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico.** 14. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

GONÇALVES, E.M. ; RENÓ, D.P. **A montagem audiovisual como ferramenta para a construção da intertextualidade no cinema.** Razón y Palabra, México. 2009.

KNOLL, G. F.; PIRES, V. L. Intertextualidade e Propaganda: Análise de processos intertextuais em anúncios impressos. In: SITED Seminário Internacional de Texto, Enunciação e Discurso, Porto Alegre, 2010. **Anais...** Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul , 2010, p 210-216. Disponível em <<http://tinyurl.com/Knollpuc>>. Acesso em 25 set. 2011.

LEONE, E.; MOURÃO, M. D. **Cinema e montagem.** 2. ed. São Paulo: Ática, 1993.

MAIOR, M.S. **O Homem e o Tempo.** Recife: Comunicação e Editora 1995.

MARGARIDO, O. **O passado ensina.** Carta Capital, 2011. Disponível em <<http://tinyurl.com/hdfmargarido>>. Acesso em 15 de nov. 2011.

MARQUES, N. **A(s) Máquina(s) do tempo: a ficção científica tem futuro?** Revista Ciência e Cultura. Vol.54 no.2 São Paulo Out/Dez 2002. Disponível em <<http://tinyurl.com/maqfc>>. Acesso em 25 out. 2011.

MEDEIROS, J. B. **Redação Científica: a prática de fichamentos, resumos, resenhas - 10ª ed.** São Paulo: Atlas, 2008.

NOGUEIRA, L. **Manuais de Cinema I: Laboratório de Guionismo.** 1. ed. Covilhã: LabCom Books, 2010a.

_____. **Manuais de Cinema II: Gêneros Cinematográficos.** 1. ed. Covilhã: LabCom Books, 2010b.

_____. **Manuais de Cinema III: Planificação e Montagem.** 1. ed. Covilhã: LabCom Books, 2010c.



O Homem do Futuro. Direção: Claudio Torres. Brasil: Conspiração Filmes, 2011. 106 min, son., color., 35mm. 1 DVD

OLIVEIRA JR, W. M de. **O cinema e a geografia num percurso de dor:** a via crucis de Dora em Central do Brasil. Entre-lugar. Dourados, MS: n. 1, ano 1, p 33-48, jan./jun 2010.

RIBARIC, M.E. **Advertainment:** Uma presença ausente: O não-dito no discurso publicitário dos filmes da Série “The Hire” da BMW. 2009. 149 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Práticas de Consumo) – Programa de Mestrado em Comunicação e Práticas de Consumo, Escola Superior de Propaganda e Marketing- ESPM, São Paulo, 2009.

RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção.** 3. ed. Rio de Janeiro: Lamparina editora, 2007.

STAKE, R. E. Handbook of qualitative research. Londres: Sage, 1994.

STAM, R. **Bakhtin:** da teoria literária a cultura de massa. Editora Ática, São Paulo, SP, 1992.

VADICO, L. A **“viagem no tempo” através de suas mediações:** um panorama sobre o surgimento e evolução do tema através da literatura e cinema. InterAtividade. Andradina, SP: FIRB, v. 1, n. 1, p. 137-153, jul./dez. 2001.

ZANI, R. **Intertextualidade:** considerações em torno do dialogismo. Em questão, Porto Alegre, v.9, n. 1, p. 121-132, jan./jun. 2003. Disponível em: <<http://tinyurl.com/zaniEQ>>. Acesso em: 25 set. 2011.