

Universidade Federal de Juiz de Fora  
Faculdade de Comunicação

Michel da Silva Neres

**Uma análise da qualidade da série infantil Backyardigans**

Juiz de Fora

Fevereiro de 2014

Michel da Silva Neres

## **Uma análise da qualidade da série infantil Backyardigans**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como  
requisito para obtenção de grau de Bacharel em  
Comunicação Social na Faculdade de Comunicação  
Social da UFJF.

Orientador: Prof.<sup>a</sup> Dra. Gabriela Borges Martins  
Caravela

Juiz de Fora  
Fevereiro de 2014

Michel da Silva Neres

Uma análise da qualidade da série infantil Backyardigans

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado como requisito para obtenção de grau de Bacharel em Comunicação Social na Faculdade de Comunicação Social da UFJF

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dra. Gabriela Borges Martins Caravela

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado em 10/02/2014 pela banca composta pelos seguintes membros:

---

Prof<sup>ª</sup>. Dra. Gabriela Borges Martins Caravela (UFJF) – Orientadora

---

Prof<sup>ª</sup>. Ms. Letícia Barbosa Torres Americano (UFJF)

---

Prof<sup>ª</sup>. Dra. Soraya Maria Ferreira Vieira (UFJF)

Conceito Obtido \_\_\_\_\_

Juiz de Fora  
Fevereiro de 2014

## **DEDICATÓRIA**

Dedico este trabalho ao senhor de todas as coisas, o Deus do impossível por tornar possível a realização de um sonho que completa toda a trajetória de formação até este momento.

Em especial, aos meus pais, que em todos os momentos me deram o suporte necessário para viver os desafios impostos pela vida, de forma sensata e feliz.

À Universidade Federal de Juiz Fora por todo o aparato oferecido durante essa formação e pelas oportunidades de inserção ao mercado de trabalho.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à Faculdade de Comunicação Social, da Universidade Federal de Juiz de Fora, por ter me proporcionado uma formação sólida pautada em muito aprendizado e desenvolvimento profissional e pessoal.

Um agradecimento especial aos meus mestres e doutores que fizeram parte dessa trajetória, especialmente a professora Gabriela, que mesmo não tendo contato comigo durante esse processo de construção profissional, aceitou sem objeção nenhuma minha proposta de pesquisa para este estudo que completa toda essa minha formação. E as professoras Letícia e Soraya que se dispuseram a participar desse momento tão importante da minha carreira.

Agradeço aos meus verdadeiros amigos, que foram parceiros nesta caminhada em busca de novos conhecimentos, vencimentos de desafios e satisfação pessoal e profissional. Aos meus pais, Wilson e Silvana que tornaram meus sonhos os seus próprios sonhos. Ao meu irmão, Leonardo que é exemplo de proteção e parceria mesmo com conflitos de ideias comuns entre pessoas normais.

## **RESUMO**

O presente trabalho realiza uma análise da série infantil Backyardigans, tendo como enfoque as discussões sobre a qualidade nas produções audiovisuais. O estudo, como objetivo geral, investigou como os produtores da série trabalham para desenvolver conteúdos que não apenas prendam a atenção, mas também que entretenham, informem e eduquem o público infantil, criando uma visão crítica em relação aos assuntos discutidos pelas narrativas da produção. Para tanto, foram escolhidos oito episódios que foram avaliados por meio de indicadores de qualidade do conteúdo e da mensagem audiovisual da narrativa. A avaliação permitiu verificar que o conteúdo da série Backyardigans trabalha com relações interculturais e intertextuais contribuindo para a formação crítica do público infantil.

Palavras-chave: Backyardigans, série televisiva, interculturalidade, qualidade em televisão, intertextualidade, literacia midiática, programas infantis.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

IMAGEM 1 EPISÓDIO BASQUETE NO MONTE OLIMPO.....	31
IMAGEM 2 CENA VINHETA DE ABERTURA .....	32
IMAGEM 3 CENÁRIO DA SÉRIE.....	33
IMAGEM 4 PERSONAGENS DA SÉRIE.....	37
IMAGEM 5 PABLO .....	39
IMAGEM 6 TYRONE .....	39
IMAGEM 7 TASHA .....	40
IMAGEM 8 AUSTIN.....	40
IMAGEM 9 UNIQUA.....	11
TABELA 1 FICHA DE AVALIAÇÃO DA SÉRIE BACKYARDIGANS A PRINCESA DO EGITO .....	42
TABELA 2 FICHA DE AVALIAÇÃO DA SÉRIE BACKYARDIGANS A AVENTURA DO CHÁ .....	46
TABELA 3 FICHA DE AVALIAÇÃO DA SÉRIE BACKYARDIGANS NO VELHO OESTE .....	49
TABELA 4 FICHA DE AVALIAÇÃO DA SÉRIE BACKYARDIGANS OS VIKINGS.....	52
TABELA 5 FICHA DE AVALIAÇÃO DA SÉRIE BACKYARDIGANS A ILHA DESERTA .....	56
TABELA 6 FICHA DE AVALIAÇÃO DA SÉRIE BACKYARDIGANS MUDANÇAS DA ARÁBIA.....	59
TABELA 7 FICHA DE AVALIAÇÃO DA SÉRIE BACKYARDIGANS BASQUETE NO MONTE OLIMPO .....	61
TABELA 8 FICHA DE AVALIAÇÃO DA SÉRIE BACKYARDIGANS MISSÃO ELEFANTE.....	64

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>09</b>
<b>2 GLOBALIZAÇÃO – CONVERGÊNCIA DE MÍDIAS</b> .....	<b>11</b>
2.1 TRANSCULTURALIDADE .....	13
2.2 INTERCULTURALIDADE.....	15
2.3 INTERTEXTUALIDADE.....	16
<b>3 QUALIDADE NO AUDIOVISUAL</b> .....	<b>20</b>
3.1 DEFINIÇÃO .....	20
3.2 PARÂMETROS DE QUALIDADE .....	22
3.3 LITERACIA MUDIÁTICA.....	25
<b>4 ANÁLISE DA SÉRIE</b> .....	<b>29</b>
4.1 DESCRIÇÃO.....	29
<b>4.1.1 Vinheta de Abertura</b> .....	<b>32</b>
<b>4.1.2 Cenários</b> .....	<b>34</b>
<b>4.1.3 Personagens</b> .....	<b>37</b>
<b>4.1.4 Composição Musical</b> .....	<b>43</b>
<b>4.1.5 Vinheta de Encerramento</b> .....	<b>44</b>
5 AMOSTRA.....	45
5.1 ANÁLISE .....	47
<b>5.1.1 A princesa do Egito</b> .....	<b>48</b>
<b>5.1.2 Aventura do Chá</b> .....	<b>52</b>
<b>5.1.3 No Velho Oeste</b> .....	<b>55</b>
<b>5.1.4 Os Vikings</b> .....	<b>58</b>
<b>5.1.5 A Ilha deserta</b> .....	<b>61</b>
<b>5.1.6 Mudanças da Arábia</b> .....	<b>64</b>
<b>5.1.7 Basquete no Monte Olimpo</b> .....	<b>67</b>
<b>5.1.8 Missão Elefante</b> .....	<b>70</b>
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	73
REFERÊNCIAS .....	76
ANEXOS.....	78
ANEXO A .....	78
ANEXO B .....	87
ANEXO C .....	95
ANEXO D .....	97



## 1 INTRODUÇÃO

O projeto final de conclusão de curso estuda a série infantil *Backyardigans*, veiculada no canal de televisão por assinatura Discovery Kids e na TV Cultura. Nosso objetivo foi verificar os elementos técnicos e estéticos utilizados nas produções audiovisuais a fim de criar produtos de qualidade que explorem novos mecanismos para atrair a atenção do público e ao mesmo tempo entreter, informar e proporcionar a formação crítica do receptor.

No primeiro momento o estudo propõe uma discussão sobre a globalização e a convergência de mídias, expondo mecanismos de interação sociocultural utilizados para o desenvolvimento do conteúdo das produções audiovisuais. Dentre esses mecanismos são abordados os conceitos de transculturalidade, relacionado à forma de transmissão e absorção cultural; a interculturalidade trabalhada através da interação de diferentes culturas em um único contexto e a intertextualidade, que aborda o trabalho de pesquisa realizado pelos criadores na busca de elementos de outras obras artísticas para a composição da narrativa.

A metodologia de trabalho utilizada para a análise da qualidade foi a hipotético-dedutiva, que se justifica devido à hipótese levantada sobre a exploração dos conceitos de transculturalidade, interculturalidade, intertextualidade na produção da série *Backyardigans*. Sendo assim, verificamos como a utilização destes conceitos contribuíram para a criação de um produto de qualidade. A análise da amostra de estudo foi feita por meio de uma observação direta de oito episódios da série distribuídos em quatro temporadas. Neste sentido, verificamos como as questões sobre a qualidade foram trabalhadas nas narrativas dos episódios e como elas contribuíram para entreter, informar, educar e desenvolver a formação crítica do receptor.

Para a avaliação da qualidade na produção este estudo elaborou uma ficha de avaliação sobre o conteúdo e a mensagem audiovisual direcionada ao público infantil. Para isso foram definidos indicadores de qualidade para aprofundar a análise das informações trabalhadas pela narrativa como, por exemplo, os recursos históricos usados na composição da narrativa e as criações gráficas da série, permitindo analisar como o conteúdo visual transmite a mensagem ao receptor.

Neste trabalho será possível verificar o quão importante são os mecanismos utilizados para a criação de um produto de qualidade que apresenta uma narrativa simples,

porém dotada de informações históricas e culturais que contribuem para o desenvolvimento e para expansão do conhecimento do receptor, permitindo uma troca de pensamentos e promovendo a reflexão.

## 2 A GLOBALIZAÇÃO E A CONVERGÊNCIA DE MÍDIAS

A globalização é um fenômeno amplo que está presente em diversas esferas da sociedade, isto é nos âmbitos econômico, político, tecnológico, entre outros. Essas inúmeras facetas de aplicação dificultam uma definição real do processo de globalização, por isso ela é estudada por diversos ângulos sociais para que as indiferenças sejam amenizadas e um conceito primário possa ser compreendido. Canclini ressalta que é possível um entendimento do que a globalização permite que seja realizado, ou o que não é possível fazer e como podemos reagir a ela, visto que esse processo não pode ser estabelecido com uma norma teórica ou com a justaposição de suas interpretações, mas sim como um raciocínio que explique os inúmeros aspectos deste fenômeno (CANCLINI, 2003).

Esse fenômeno de interação global surgiu no final do século XX, pós-guerra frio, com o avanço dos meios de comunicação e transporte que encurtaram as distâncias dos povos. Antigamente um fato ocorrido na Europa só chegava ao Brasil meses ou até mesmo anos depois, a globalização ajudou a quebrar essa barreira do tempo, hoje quando um fato acontece em instantes já temos todo o conhecimento sobre o assunto.

Erramos quando pensamos que a globalização é um fenômeno da atualidade por se fazer presente no nosso dia a dia, mas desde os povos primitivos ela já era praticada através da exploração do espaço e das necessidades de evolução, sendo alavancada entre o século XV, XVI e pela revolução industrial. O que proporcionou uma relação de ricos, pobres, pequenos ou grandes atingindo todos os segmentos sociais, pois é um fenômeno que permitiu uma abertura para o novo e possibilitava uma nova forma de enxergar e interpretar a realidade, utilizando de diversas formas e mecanismos da comunicação.

Mas a interação de duas ou mais culturas, proporcionadas pelo processo de globalização não resulta em uma cultura uniforme/única. O processo de relação permite a troca de experiências, conhecimento, aprendizado e por fim a troca capitalista. Nessas negociações, elementos culturais são assimilados, aceitos, negados e rejeitados para o seu ambiente social, intensificando as relações culturais, aproximando os povos, intensificando os conflitos já existentes ou criando novos entraves culturais (CANCLINI, 2003).

Para dizê-lo de maneira mais clara, o que se costuma chamar de globalização apresenta-se como um conjunto de processos de homogeneização e, ao mesmo tempo, de fragmentação articulada do mundo que reordenam as diferenças e desigualdades sem suprimi-las (CANCLINI, 2003, p. 44-45).

Com o avanço da globalização os homens passaram a ter uma maior interação com os meios de comunicação, pautada nas evoluções tecnológicas. Essa democratização provinda das ações globais possibilita que as características únicas de cada meio interajam para que se criem novas experiências. O desenvolvimento dos processos de comunicação trouxeram para o mercado novas tecnologias e formas de se comunicar e uma dessas novas ferramentas de comunicação que mais auxilia na interação pessoa-pessoa é a internet. Hoje é impossível falar de globalização sem citar a rede mundial de dados, que proporciona a cada instante novas formas de interação cultural e troca de conhecimento, sem necessitar de sair do lugar. Por meio da rede conhecemos pessoas, rituais culturais, trabalhamos, mantemos relações de compra e venda, por fim trocamos experiências e anseios pessoais e sociais, sem uma padronização do que é produzido, pois cada indivíduo interpreta o que é exposto segundo o seu conhecimento (CANCLINI, 2008, p 50-55).

Essa aproximação de distintas características comunicacionais em um único meio de comunicação proporciona um acúmulo de informação em um único meio/aparelho de transmissão, possibilitada pela convergência existente entre mídias alternativas e mídias de massa. Porém essa relação só se concretiza devido às interações sociais e devido ao uso da tecnologia para atender seus anseios e desejos particulares e mercadológicos (AYRES, 2012).

Ainda segundo Ayres (2012) a convergência midiática é oriunda das ações culturais e não somente da evolução tecnológica, pois o consumo midiático é híbrido e isso permite que os usuários consumam diferentes mídias de uma forma integrada e com qualidade. Portanto, a relação midiática encoraja o consumo de diferentes símbolos, cumprindo com as relações propostas pela globalização. Além disso, essa relação possibilita um aumento no número de informações disponibilizadas aos usuários, e cabe ao fenômeno da convergência fornecer esse conteúdo pelas junções dos diversos meios de comunicação e de diversos conceitos socioculturais.

As discussões atuais nos âmbito social e cultural estão diretamente relacionadas ao mundo globalizado que se caracteriza de distintas formas, no entanto é possível perceber quatro linhas básicas de interpretação do fenômeno: (I) globalização como uma época histórica; (II) globalização como um fenômeno sociológico de compressão do espaço e

tempo; (III) globalização como hegemonia dos valores liberais; (IV) globalização como fenômeno socioeconômico. O dicionário Aurélio (2011) define globalização como: “s.f. Ato ou efeito de globalizar; v.t. Reunir num todo; apresentar de modo global (elementos dispersos); totalizar”.

Para Richter (2005, p. 26) esse constante debate sobre globalização está mais claro no mundo das mídias, pois estas são as responsáveis pela difusão das ideias centrais desse novo mundo, propondo uma transferência de informações e padrões socioculturais, tornando assim mais complexas as diversas formas de interações pessoais, atuando diretamente como facilitadora das transferências e interações culturais. Dessa forma Canclini (2007, p. 29) articula que a globalização é um conjunto de estratégias de várias corporações (industriais, financeiras, audiovisuais, etc.) para interagir com a sociedade, realizando uma ação migratória de valores através de suas narrativas e representações.

## 2.1 TRANSCULTURALIDADE

As representações migratórias e a expansão dos meios de comunicação, características da globalização, criaram no mundo um sistema de fluxos contínuos promovendo uma interação social e cultural direta, possibilitando assim a aproximação de diversos arquétipos sociais, porém não sendo capaz de romper as barreiras do racismo e da diferenciação entre os povos. Atualmente o que é notável nos movimentos e sistema de migração é uma relação de aprendizado e transferência, sem que ocorra a perda de laços sociais com sua cultura de origem, diferente dos movimentos ocorridos entre os séculos XIX e XX, onde as pessoas se desprendiam de seus laços socioculturais passando a viver de forma ativa em um novo contexto (CANCLINI, 2007, p. 48 e 72).

A transculturalidade é a migração, os movimentos de indivíduos, famílias, grupos, coletividades, sempre envolvendo diferentes etnias e distintos elementos culturais, possibilitando uma transferência de culturas e contextos sociais, e essa pode ser classificada de duas maneiras, de forma ativa, onde a migração ocorre no intuito de fixação para interação direta com o novo contexto, ou de forma passiva, onde o deslocamento é somente para aprendizado e conhecimento de um novo ambiente – relações de mercado.

Os atuais movimentos populacionais se distinguem por outros traços. As migrações do século XIX e da primeira metade do XX eram quase sempre definitivas e desligavam aqueles que partiam dos que ficavam, ao passo que os deslocamentos atuais combinam traslados definitivos, temporários, de turismo e viagens breves de trabalho. (CANCLINI, 2007, p. 48)

Canclini (2007, p. 76), ainda faz uma relação entre a interação das culturas cotidianas com as antigas e verifica que a integração existente na atualidade é bem mais favorável devido aos acordos existentes estarem relacionados mais ao mercado e as relações comerciais do que à relação de convívio social. Hoje os conceitos e desafios transculturais estão relacionados a:

- a) as múltiplas influências como, por exemplo, da mídia, da propaganda ideológica, dos modismos;
- b) as biografias e as histórias de vida, configurando uma identidade pessoal como mistura de culturas, algo “acima” de culturas claramente identificáveis;
- c) surgimento de culturas híbridas em contextos de tensões sociais e conflito cultural e religioso;
- d) transformações de características culturais de uma região, de uma tradição e suas implicações na mudança e construção histórica do contexto social. (OESSELMANN; GARCIA, p. 24)

Porém essas relações de movimento e contextualização de diferentes culturas devem ser tratadas e trabalhadas de forma cuidadosa, pois elas influenciam diretamente na identidade das pessoas inseridas em um novo ambiente quanto na do outro que acolhe o que é distinto de seus costumes.

A história social e cultural, concebida como tráfico de identidades, é um labirinto de confusões. Cada lado escolhe as características que bem entende naquilo que o outro teatraliza como sua identidade, combinando-os a partir de suas categorias e atuando como pode. (CANCLINI, 2007, p. 86)

Neste âmbito, Canclini concluiu que “a globalização e as interações regionais exigem conhecer melhor os outros e indagar, com o maior rigor possível, como podem conviver nossas diferenças e qual é o futuro da produção cultural própria em concorrência e intercâmbio com a de outras regiões” (2007, p. 94).

Pode-se então dizer que a interação transcultural gera um processo de diferenciação e reafirmação de culturas diferentes em um só local. É nesse momento que se define o conceito da interculturalidade, a interação de diferentes culturas não querendo tornar uma superior à outra, mas, sim, promover o diálogo entre os diferentes paradigmas culturais no intuito de informar (SANTIAGO; AKKARI; MARQUES, 2013).

## 2.2 INTERCULTURALIDADE

O mundo globalizado não se caracteriza apenas pelo movimento de informações, mas também pelo encontro de pessoas que se movimentam cada vez mais por distintas regiões, possibilitando os encontros étnicos e culturais. As diferenças étnicas existentes nesses diversos grupos são proporcionadas pela interação multicultural, que permite o desenvolvimento pessoal em diferentes culturas, possibilitando que esse se adapte as mudanças ou se torne inerte a influência proporcionada por essa interação. Canclini (2003) trata essa relação como hibridismos ou culturas híbridas, pois elas coexistem, dialogam, não excluem, mas se fortalecem.

As hibridações descritas ao longo deste livro nos levam a concluir que hoje todas as culturas são de fronteira. Todas as artes se desenvolvem em relação com outras artes: o artesanato migra do campo para a cidade; os filmes, os vídeos e canções que narram acontecimentos de um povo são intercambiados com outros. Assim as culturas perdem a relação exclusiva com seu território, mas ganham em comunicação e conhecimento. (CANCLINI, 2003, p. 29)

O processo de relação é híbrido e multicultural, ele se desenvolve através da interculturalidade, que se dá através da relação de indivíduos de diferentes culturas que promovem entre si uma interação e/ou uma relação amigável com o diferente, um encontro de identidades capazes de vencer desafios para aceitação do que é novo, através de formas de socialização embasadas em princípios primários sem impor uma hegemonia sobre a outra. Como diz Richter (2005, p. 26) “A educação multicultural, é uma experiência humana comum e não uma descoberta recente das sociedades modernas e etnicamente complexas”.

Richter (2005) disserta que, apesar de os meios usarem diretamente o termo multiculturalidade em várias publicações, atualmente, o termo que mais transmite os conceitos e as ideias das relações existentes entre diferentes culturas é o da interculturalidade, pois ele instiga a interação cultura-cultura e pessoa-pessoa. Enquanto o conceito de multiculturalidade transmite um sentido que indica uma pluralidade cultural, presente diretamente na sociedade contemporânea atual que evolui constantemente em função de diversas culturas inseridas em um único local.

Essa relação de igualdade de diferentes culturas propostas pela interculturalidade é vista constantemente na sociedade, no cinema e vem tomando lugar nas narrativas de varias produções audiovisuais. Neste sentido, Valdo Barcelos (2006, p. 101), se manifesta:

Vivemos num mundo onde se come comida japonesa na América Latina e se bebe suco de frutas da Amazônia no Japão; os carros que circulam pela Europa são fabricados tanto na América quanto na Ásia; a música norte-americana é ouvida no Oriente Médio, bem como as cidades estadunidenses são invadidas pelos ritmos afros; a televisão globalizou as imagens e o espetáculo passou a ser um só nos mais diferentes confins do planeta, assistimos aos mesmos programas, bebemos as mesmas bebidas e usamos as mesmas marcas de roupas e calçados.

Dessa forma podemos dizer que a interculturalidade é vivenciada diariamente por todos os indivíduos, porém passa despercebida, pois hoje não é necessário que você viaje para uma determinada região geográfica para conhecer os aspectos físicos e sociais do local, já que esses podem ser conhecidos através das produções dessa localidade, tanto no âmbito da produção audiovisual quanto no de produtos que importamos para consumo em nossa sociedade, de modo que nossas relações interpessoais não precisam estar próximas para estarmos perto e estamos pertos não significa que estamos juntos (BARCELOS, 2006). Nesse ponto é importante ressaltar que a interculturalidade se produz de forma mais enfocada pela mídia do que pelas relações cultura-cultura, proporcionadas pelos movimentos de pessoas (CANCLINI, 2000, p. 79).

### 2.3 INTERTEXTUALIDADE

O diálogo, que por vezes se mantém entre um texto e outro, materializa-se por intermédio de uma ocorrência a qual denominamos de intertextualidade, que pode ser explícita, quando está visível ao olhar do receptor, ou implícita, quando o mesmo tem que fazer uso de seu aparato cultural para decifrar essas mensagens. Está é construída através de diversas miscelâneas de produções, “[...] todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto.” (KRISTEVA, 1974, p.64). Essa relação não acontece somente no âmbito textual, ela pode ser vista também nas artes visuais, tanto nas pinturas e esculturas quanto nas produções audiovisuais.



Muitas são as circunstâncias em que podemos identificar as relações entre um texto e outro, sendo verbal ou não verbal, uma relação de afinidade que se materializa através da paráfrase (imitação) ou da paródia (a qual se volta para a crítica), influenciando de forma decisiva na criação das relações existentes nas produções audiovisuais, visto que a intertextualidade contribui de forma ativa na manutenção do padrão de qualidade, pois ela contribui para o processo de compreensão da mensagem emitida. Para Francesco Casetti e Federico de Chio (1997), a intertextualidade não é um mecanismo para transmitir declarações ou informações e sim um instrumento de realizações comunicativas, pois ajudam na construção de símbolos para a compreensão da informação.

Casetti e Chio ainda falam que os símbolos são os responsáveis pela transmissão de informação e ensinamentos, são verdadeiras ferramentas de relação linguística e comunicativa, porque transmitem sentido e dão significados, porém sempre mediados por regras de composição, isto é, são compostos por elementos lingüísticos que caracterizam os materiais utilizados e os códigos que regem as necessidades do receptor de se informar e expressar.

Ya no son un instrumento para transmitir representaciones o informaciones, sino *realizaciones lingüísticas comunicativas*, es decir, construcciones propriamente dichas, que trabajan a partir de material simbólico (signos, figuras y símbolos presentes em el léxico de una comunidade), obedecen a reglas de composición específicas (la compaginación de un telediario, el hilo argumentativo de una investigación la sucesión de secuencias de una serie, etc.) y producen determinados efectos de sentido (conviven con la <<realidade>> o la <<irrealidade>> de cuanto dicen, etc.). (CASETT;CHIO, p.249)

No processo de intertextualidade o emissor proporciona ao receptor referências que o ajudam a identificar, reconhecer e entender os símbolos que compõem a narrativa. Esses símbolos proporcionam a relação de diferentes produções, pois uma boa relação intertextual é consequência ou produto de outro texto, nasce de/em outra narrativa e sua codificação só é possível devido às experiências culturais, ao conhecimento de diferentes grupos sociais e da arte de simbolizar adquirida pelo homem. Quanto maior for o conhecimento do receptor sobre um assunto, maior será sua capacidade para relacionar as paráfrases ou paródias ao texto que é produzido, permitindo dessa maneira uma maior compreensão da narrativa ao qual está sendo exposto, sendo capaz de disseminar e transmitir o que absorveu do conteúdo. (GOUVÊA, 2007)

O texto, como objeto cultural, possui uma existência física delimitada pelo olhar e recriação do leitor. Nessa perspectiva, o texto nunca está pronto, pois cada leitor participa desse jogo dialógico com o autor, realizando cortes, recortes, construções e

reconstruções com a finalidade de atender aos seus interesses e as suas necessidades. (GOUVÊA, 2007, p. 60)

A intertextualidade pode ser vista de várias formas em um texto, podendo estar ligada ao conteúdo, fazendo referência explícita ou implícita; se associando ao caráter formal, onde a produção imita o estilo, a linguagem de um autor ou obra já conhecida, adaptando suas características a mensagem que se quer passar de forma criativa sem perder a qualidade da produção e dos recursos de expressão, visto o que o texto está sempre em contate mudança devido à relação emissor e receptor. (GOUVÊA, 2007, p. 59-60)

Esses modelos de criação que estão embasados na intertextualidade podem sofrer alterações seguindo a linha dramática da narrativa a qual é utilizada. Essa variação pode ocorrer por vários meios como: a epígrafe, em que ocorre a utilização de um trecho ou título, que apresenta outra criação, guardando com ela uma relação oculta ou não; o de citações de fragmentos de outro autor, que é inserido de forma direta ou indireta; o pastiche, que consiste na imitação rude de outros criadores de forma pejorativa ou através de colagens e montagens utilizando vários textos e gêneros; e a alusão que utiliza a referência ou citação de um evento ou pessoa, concreta ou integrante do universo da ficção (COMPARATO, 2009, p.40). Ainda segundo Comparato esses mecanismos são utilizados para a manutenção dos padrões de qualidade da narrativa e da mensagem que quer se passar ao receptor, contribuindo de forma original para a diferenciação da produção realizada.

No universo das produções audiovisuais a intertextualidade é responsável por estabelecer a magia da ficção desde a produção até a criação dos personagens. Ela permite que cada objeto da narrativa seja explorado de modo a desenvolver novas histórias, possibilitando um aprofundamento e enriquecimento das experiências culturais do receptor, é o que diz Raul Perez afirma que:

Nas produções audiovisuais, seja pura ou mesmo um documentário, tudo se torna um grande universo ficcional, desde os personagens, a causa, as cenas, os ambientes, ou seja, tudo se transforma em objetos, e a partir de um “simples” texto, dá-se vida às palavras, aos objetos, transformando texto em audiovisual, sejam com cenas reais ou com animações por computação gráfica. Nesse universo ficcional de palavras, cada objeto pode ser explorado de modo a desenvolver novas histórias na mesma mídia, ou até mesmo em outras plataformas, com o objetivo de aprofundar e enriquecer a experiência do usuário ou audiência com a história toda, construindo uma maior percepção de todo o Universo. (Entrevista Raul Perez, Disponível em:<<http://redecemec.com.br/producao-audiovisual-na-era-da-convergencia>>).

A intertextualidade é a grande precursora dos processos criativos e comunicativos de uma narrativa, pois através dos links diversos criados através de citações, paródia, epígrafe,

pastiche ou alusão, é possível atingir os diversos nichos socioculturais de forma ampla e complexa sem que um se sobressaia ao outro.

### 3 QUALIDADE NO AUDIOVISUAL

#### 3.1 DEFINIÇÃO

Os avanços tecnológicos proporcionam cada dia mais a troca de informações e de conhecimentos, basta um clique para que um leque de assuntos e discussões sejam expostos sobre um determinado tema. Esses avanços vão muito além da informação, eles proporcionam uma interação cultural que possibilita a expansão do paradigma cultural do indivíduo, pois eles fornecem ferramentas que contribuem para a formação do senso crítico e da capacidade de avaliar as interações cotidianas a que o indivíduo é exposto. A cultura é nesse sentido adotada como um código/símbolo que permite a interação e a troca de informações, possibilitando a expansão cultural do receptor e o surgimento de novas culturas em função da interação de diferentes formas de pensar e da necessidade do indivíduo de mudar.

Fenômeno unicamente humano, a cultura se refere à capacidade que os seres humanos têm de dar significado às suas ações e ao mundo que os rodeia. A cultura é compartilhada pelos indivíduos de um determinado grupo, não se referindo, pois a um fenômeno individual; por outro lado, cada grupo de seres humanos, em diferentes épocas e lugares, dá diferentes significados a coisas e passagens da vida aparentemente semelhantes. As culturas mudam, seja em função da sua dinâmica interna, seja em função de diferentes tipos de pressão exterior. (THOMAZ, 1995, p. 427)

A educação, a familiarização e a aproximação do receptor com as narrativas dos programas televisivos acontecem através do imaginário. As produções utilizam-se de diversas linguagens para prender a atenção do telespectador durante todo o tempo de exibição do programa. Podemos comparar essa forma de expressão à atenção do receptor com um sonho, pois a TV realiza sonhos, atua como um ator no teatro que dá vida a situações não imagináveis, como afirma Arbex (1995, p.26-27). A comunicadora Elza Dias Pacheco (1991) chega à mesma conclusão sobre o papel da televisão na formação do paradigma cultural do receptor, explicando que a partir das informações captadas nos programas televisivos são elaborados pelo cérebro dos receptores sentimentos relacionados ao dia a dia como: medo, satisfações pessoais, o certo e errado, o bom e o ruim, permitindo ao mesmo comandar o seu universo interno por meio das utopias que só as produções televisivas podem proporcionar.

A televisão cria, de fato, mundos “reais”. Ou melhor, mundos nos quais o olhar dos telespectadores empresta uma realidade, que se torna assim uma realidade vivida no seu íntimo, com o seu consentimento, como um ritual já conhecido, no qual não há o imprevisto, o risco, o acaso. O telespectador funciona como um Deus que concede vida às imagens com o “sopro” de seu olhar, mas sem perceber que ele, telespectador – e não a televisão – é a fonte de vida. (ARBEX, 1995, p. 27)

As narrativas televisivas podem ser construídas explorando diferentes ferramentas disponibilizadas pela comunicação. Esse trabalho de construção contribui para vários segmentos da vida social do homem e implica em formas de leituras distintas, pois cada um se apropria os conteúdos segundo o seu conhecimento cultural. Mas como atingir a qualidade necessária para atender a necessidade de se informar do indivíduo, sem que as produções percam suas características narrativas?

Segundo Arlindo Machado (2000, p. 22-25) os conceitos pioneiros sobre a *quality television* (televisão de qualidade) surgiram na análise do programa de TV Britânico *Hill Street Blues*, presente no livro *M. T. M.: Quality Television*, que considera a produção audiovisual da TV Britânica como o passo inicial para o trabalho de novas formas de narrativas para a construção de programas de qualidade que fornecem informações e conceitos para discussão do receptor. O estudo do programa promovido pelo instituto foi adotado por vários críticos como a forma mais clara do que seria a “qualidade” em televisão, sendo esse tratado como a base para a criação de produtos televisivos de alto valor informativo. Ainda segundo Machado, esse padrão que se discute na publicação do *M. T. M.* é direcionado a um único objeto de estudo, visto que os conceitos de qualidade são bem amplos, pois podem ser empregados em várias situações do cotidiano. Um programa bom é aquele que explora em suas narrativas audiovisuais a diversidade, se adaptando ao cotidiano do receptor, não sendo um problema para as produções, mas um agregador de valores aos conteúdos discutidos pela narrativa (MACHADO, 2000, p. 4-32).

A busca constante da diversificação nos programas narrativos é capaz de expor como as dimensões culturais em que estamos inseridos são compostas de diferentes universos que dão formas às produções audiovisuais diferenciadas e originais (RICHTER, 2005, p. 18). Conforme diz Machado (2000, p. 26-30) a busca por um diferencial no tratamento narrativo e conceitual da imagem possibilita a renovação constante da prática e da manutenção da qualidade nas produções audiovisuais.

Na procura de novos caminhos para uma diferenciação e uma nova identificação e interação do espectador com a imagem exibida na tela da televisão, os produtores da série

Backyardigans optam por construções de narrativas que promovam uma interação entre o cotidiano dos personagens e diferentes culturas, além de promoverem um diálogo de costumes e rituais entre diferentes etnias, e é isso que analisaremos na construção desse estudo.

### 3.2 PARÂMETROS DE QUALIDADE

A elaboração de produtos de qualidade é algo discutido diariamente por vários segmentos sociais, uma empresa deve estar comprometida a estabelecer e disponibilizar produtos e serviços de alto nível, tendo especial cuidado com a educação e com a responsabilidade sociocultural. Essa manutenção de um padrão de qualidade está ligada diretamente com a mensagem e as narrativas apresentadas pelo emissor. Para Borges (2011, p. 240-274), uma narrativa é criada no intuito de proporcionar no receptor, através do produto final, ferramentas básicas para a formação individual, pedagógica, política, informativa, educativa e cultural, cumprindo dessa forma com alguns pontos que podem ser trabalhados como parâmetros para criação de produtos de qualidade.

A qualidade na televisão está vinculada a uma série de fatores que contribuem para o desenvolvimento de uma política de qualidade e esses podem em certos momentos serem contraditórios, por isso determinar um conceito para especificação do tema é difícil. Desta forma, o conceito de qualidade é compreendido a partir de diversos pontos de vista, de acordo com cada objeto definido e cada atividade envolvida nas narrativas (MACHADO, 2000, p. 24 – 25).

Geoff Mulgan (1990: 4-32) em seu estudo enumera algumas diferenças básicas que definem padrões e conceitos de qualidade utilizados constantemente no mundo globalizado. Dentre estes estão: a definição da palavra qualidade como um qualitativo técnico, que valoriza o uso dos recursos expressivos do meio; ela pode estar relacionada a medição qualitativa de estratégias e de produto; pode estar relacionada à exploração de novas formas estéticas de linguagem; ser abordada de forma “ecológica”, privilegiando os aspectos pedagógicos, morais e construtivos de conduta; vista como um ritual, a conceituação de qualidade pode estar no poder de mobilização, comoção, participação, algo de interesse coletivo; ela pode ser encontrar em produções que valorizem as diferenças individuais, sendo

elas étnicas ou culturais. Para finalizar as determinações de possíveis formas de ações e conceituações de qualidade, Mulgan finaliza dizendo ela pode estar simplesmente na diversidade.

O que significa dizer que a melhor televisão seria aquela que abrisse oportunidades para o mais amplo leque de experiências diferenciadas (lembremo-nos de que o Channel Four britânico foi criado, pelo menos em teoria, para promover a diversidade e a expressão de uma sociedade plural e multicultural). (MACHADO, 2000, p. 24 – 25, *apud*. MULGAN, 1990, p. 4 – 32)

Essas ferramentas que contribuem para a manutenção da qualidade proporcionam aos meios que a empregam se diferenciem da concorrência, pois elas são capazes de oferecer ao receptor, se trabalhadas e tratadas de forma correta pelo emissor, informações seguras e verídicas, que contribuem para a expansão da visão do espectador sobre o que está sendo exposto pela narrativa. Dessa forma o espectador passa a fazer parte do contexto que é trabalhado, interagindo de forma ativa com as discussões propostas pelo programa não sendo influenciado pelas ferramentas utilizadas (FREIRE FILHO, 2008, p. 247-248).

O debate sobre os padrões de qualidade televisiva e as ferramentas para sua manutenção vem se ampliando na sociedade e nas produções audiovisuais. Machado (2000, p. 16 – 20) argumenta que isso ocorre devido à expansão de programas que trabalham com fatos comuns ao cotidiano da sociedade e devido às mobilizações do público contra produções que não lhe acrescentam nenhum tipo de informação pertinente para o seu crescimento cultural. A busca por padrões de qualidade ultrapassa a criação de narrativas e também se apresenta pelo comprometimento, e esses estão além da manutenção de um sistema de narrativas, metodologias e processos, buscam um padrão e uma manutenção da qualidade nas produções com comprometimento, disciplina, excelência e pelo o desejo de melhoria constante, procurando atingir diversos segmentos socioculturais.

Numa sociedade heterogênea e complexa, em que não existe – felizmente – nenhum consenso sobre a natureza do meio, sobre seu papel na sociedade sobre o modo como devem interagir produtores e receptores, uma televisão de qualidade deve ser capaz de equacionar uma variedade muito grande de valores e oferecer propostas que sintetizem o maior número possível de “qualidades”. (MACHADO, 2000, p. 25)

Para Beth Carmona (2013) os padrões de qualidade devem inspirar e contribuir para a produção de conteúdos que reflitam as ações rotineiras da sociedade, de forma produtiva e agregadora, contribuindo diretamente ou indiretamente para o desenvolvimento do paradigma cultural do receptor. Para atingir os objetivos de qualidade nos programas

infantis, Carmona (2013) indica seis fatores que podem contribuir e agregar de forma positiva as narrativas, são eles:

- I- A criação de repertório estético e cultural, onde o receptor passa ter condições de argumentar sobre o que é exposto;
- II- A contribuição para desenvolvimento cognitivo, ajudando no processo de desenvolvimento do pensamento e das diversas habilidades neurológicas e físicas do receptor;
- III- O desenvolvimento da autonomia, mostrando ao receptor que ele pode ser independente e agir segundo seus instintos, sem se necessitar do outro para mudar ou propor mudanças;
- IV- Potencializar a criatividade e a imaginação, contribuindo de forma ativa para a manutenção do imaginário e do lúdico dos receptores;
- V- Procurar entender e falar a linguagem e o idioma da cultura a que é empregado, tornando-se próximo do expectador, através de gírias, expressões e características regionais (sotaque);
- VI- Apoiar na construção e no entendimento de significados, através de elementos que sirvam de ferramenta para a construção da visão analítica e crítica do receptor.

Carenzio (2008) tem a mesma visão de Carmona, porém acredita que os elementos adotados como padrões de qualidade devem estar presentes não só nas narrativas televisivas, mas também na grade de programação do canal, o que gera uma diferenciação uma identidade específica, criando dessa forma uma editoria original e diferenciada dos demais canais. Os autores ainda ressaltam que a qualidade está na capacidade que as mídias têm de buscar o novo, de construir formas e modelos capazes de diferenciar suas narrativas e sua marca. Carenzio acredita que o ponto inicial para essa diferenciação pode ser obtido através da política de programação, basta que as mídias sigam critérios que favoreçam o processo de criação:

Uma televisão de qualidade deve oferecer ao telespectador narrativas que estimulem a imaginação e que não sejam previsíveis, como as conhecidas histórias em que o bem vence o mal e o final é sempre feliz. Nesse sentido, este conceito de televisão de qualidade não privilegia nenhum gênero ou formato, pois as narrativas podem ser desenvolvidas em qualquer um deles. (BORGES, 2008, p. 162)

Partindo das informações analisadas nessa discussão e tomando por base o trabalho de Carenzio (2008), podemos concluir que a qualidade cultural produzida pelas mídias deve refletir, demonstrar e reforçar os regionalismos local, regional, nacional e



internacional, através dos elementos artísticos, arquitetônicos, sociais e culturais de um conjunto, além de encorajar as interações cultura-cultura. Dessa maneira será possível a produção de trabalhos de alta qualidade, seguindo critérios estéticos, morais, intelectuais e de intervenção, e esses serão capazes de contribuir para a manutenção de serviços de qualidade, mesmo que esses não tenham uma grande audiência, pois conforme ressalta Machado (2000, p.30) “a maior qualidade implica, muitas vezes, a redução da audiência”.

Dessa forma os indicadores tomados como parâmetros de qualidade nesse estudo foram trabalhados a fim de analisar a forma de produção do programa. Esses foram pensados para o público infantil e se referem ao “Plano do Conteúdo” e a “Mensagem Audiovisual”.

### 3.3 LITERACIA MIDIÁTICA

Uma discussão constante entre os estudiosos dos meios de comunicação é a relação existente entre as mensagens produzidas pelo emissor e a forma como receptor assimila esse conteúdo, visto que a mídia é fundamental para a criação do senso crítico do receptor diante dos conceitos básicos de cidadania. A relação, emissor/ receptor consiste na capacidade de consultar, compreender, apreciar com sentido crítico e criar conteúdo nos meios de comunicação social, possibilitando que um comportamento seletivo seja adotado ao que é exposto. (CORREIA, 2002)

Mas para que a relação de interação aconteça e para que o emissor consiga se posicionar criticamente diante das mensagens que lhe são oferecidos, é necessária uma educação para as mídias que deve buscar uma produção ativa embasada em conteúdos informativos que agreguem ao receptor um senso crítico e analítico capaz de promover uma recepção ativa, proporcionando assim a criação de um paradigma social e cultural sobre as dimensões de todos os tipos de mídias ligados à comunicação (televisão, cinema, vídeo, sites web, rádio, jogos vídeo e comunidades virtuais). Os profissionais de comunicação devem utilizar-se de seus mecanismos e ferramentas para transmitir e adquirir conhecimento, desafiando sua inteligência para não só transmitir, mas também adquirir conhecimento (CORREIA, 2002, p.06).

A literacia midiática tem sido definida pelos estudos realizados pela Comissão Europeia como a capacidade de aceder, analisar e avaliar o poder de imagens, sons e mensagens que confrontam o sujeito contemporâneo, assim como comunicar de forma competente através das mídias disponíveis... A literacia midiática deve habilitar os cidadãos para o pensamento crítico e a resolução criativa de problemas a fim de que possam ser consumidores sensatos e produtores de informação. Neste sentido, a literacia midiática é um dos pré-requisitos para o exercício de uma cidadania ativa e para o usufruto dos direitos de liberdade de expressão e informação, sendo essencial na construção e manutenção da democracia. (BORGES, 2014)

Para Borges (2014) uma literacia mediática bem trabalhada pelas mídias e com bases firmes em padrões e moldes de qualidade pode contribuir diretamente para a criação de um conhecimento analítico, através dos objetivos trabalhados pelo emissor em sua produção, favorecendo a distribuição e assimilação da mensagem trabalhada em determinado programa, permitindo assim aos consumidores uma avaliação crítica ao que é exposto e uma interação com o tema discutido. Mas para que os propósitos da literacia sejam assimilados e desenvolvidos pelo receptor é necessário uma inclusão e disponibilização das novas tecnologias disponíveis no mercado a todos os cidadãos, possibilitando assim que o receptor determine por onde quer se informar e do que quer ser informado, trabalhando de forma seletiva as suas escolhas (CORREIA, 2002).

O objetivo da literacia midiática é aumentar o conhecimento sobre as diversas formas de mensagens midiáticas presentes na vida contemporânea e ajudar os cidadãos a compreender a forma como as mídias filtram percepções e crenças, formatam a cultura popular e influenciam as escolhas individuais. (BORGES, 2014)

O trabalho de aperfeiçoamento e de educação das mídias para agir e interagir com o receptor deve encorajar e de um modo geral, transformar o receptor em produtor de conteúdos e mensagens midiáticas. O telespectador sai da passividade de suas poltronas para influenciar de forma ativa a produção de conteúdo, a inserção de novos temas de discussão e a audiência dos programas. Conforme ressalta Gabriela Borges (2013, apud Mulgan 1990) “a televisão não é simplesmente um meio de transmitir imagens de um emissor para vários receptores, mas um meio com a qualidade e a capacidade de oferecer um acesso que seja comum a várias pessoas”; os meios de comunicação devem levar de forma simples, mas com qualidade as vantagens da evolução da informação às minorias e grupos sociais.

As concepções de qualidade nas produções estão relacionadas à educação para os meios de comunicação. Jacques Gonnet (2007) aborda essa discussão e mostra que os avanços culturais do mundo contemporâneo estão mudando a relação existente entre a escola e os meios de comunicação, e cada vez mais transferindo para a mídia o papel de ensinar ao receptor os fundamentos essenciais ao conhecimento, tanto no âmbito educacional quanto cultural, mas isso não desfavorece os ensinamentos da escola, contribui para uma relação entre comunicação e educação, auxiliando na construção de uma escola de qualidade, disponibilizando aos alunos ferramentas para a construção de um paradigma cultural amplo e crítico, tornando-os capazes de qualificar suas escolhas no âmbito audiovisual, cultural, social e político.

Assim, explorando os meandros do entrelaçamento entre os *medias* e a educação, conseguimos pouco a pouco, desenhar uma escola que se define pelo seu estudo singular na democracia. Lugar de iniciação aos valores de uma sociedade, graças aos *media*, ela revela-se elemento importante de certa definição do mundo: não se elabora uma revista ou jornal em ditadura porque esta não tolera a liberdade de pensamento. A educação para os *media* pode, assim, assumir-se como uma extraordinária forma de iniciação às práticas democráticas, promovendo uma cultura assente no rigor da argumentação e na riqueza proporcionada pelas diferenças. (GONNET, 2007, p. 6-7)

A partir da interação entre comunicação e educação, os conteúdos a serem produzidos devem basear-se nas conclusões amplas da vida pública do receptor, difundindo as boas práticas do convívio social, funcionando assim como um espelho que reflete a imagem colocada a sua frente. Quando trabalhado dessa maneira os meios de comunicação não transmitem apenas o que está inserido nas imagens e no conteúdo da narrativa, mas criam uma relação de convívio entre todos os que assistem a determinada produção, possibilitando a criação de rodas e grupos de discussões sobre o tema que é trabalhado e exposto pela narrativa de determinada produção audiovisual (BORGES, 2014).

Todas as transformações que hoje se fazem sentir no seio dos *media* – ou sejam, a centralidade relativa que têm vindo a ganhar nos mecanismos simbólicos da sociedade civil, a interpelação sobre os mecanismos de regulação que assegurem o pluralismo e a equidade, o desenvolvimento de uma reflexão acerca do mundo como o próprio jornalismo pode influenciar positivamente a vida pública, o desenvolvimento de formas de literacia midiática que impliquem a referência constante a um ideia de cidadania ativa, a emergência de possibilidades tecnológicas que assegurem uma maior interatividade ente produtores e receptores – só tem sentido quando são encaradas como possibilidades de transformação das condições de deliberação coletiva no sentido do aprofundamento da cidadania enraizada numa verdadeira vivência comunitária. (CORREIA, 2002, p.08).

Neste sentido Gabriela Borges (2014) argumenta que os valores qualitativos de um produto o diferenciam dos demais, promovendo à adição de valores informativos e em sua composição, influenciando diretamente o conceito de literacia midiática que está ligado a produção de conteúdos de qualidade e que contribui para o desenvolvimento pessoal e crítico do receptor.

## 4 ANÁLISE DA SÉRIE

### 4.1 DESCRIÇÃO

Backyardigans (O Jardim dos Amigos/ turma do quintal dos fundos na tradução livre para o português) é uma série infantil produzida em 3D pela empresa canadense Nevada em parceria com a americana Nickelodeon para o público infantil na faixa etária de dois a seis anos.

Idealizada por Janice Burgess, no ano de 2004, a série conta a história de cinco amigos – Pablo (o pinguim azul), Tyrone (o alce laranja), Uniqua (a uniuqa cor-de-rosa), Tasha (a hipopótamo amarela) e Austin (o canguru roxo) – que se divertem usando a imaginação, transformando o quintal de suas casas em um mundo de fantasias, interagindo com as diversidades culturais do mundo.

No Brasil, a série começou a ser exibida no ano de 2005 pelo canal de TV por assinatura Discovery Kids, pelos canais abertos Rede Vida e RedeTV. Atualmente a série Backyardigans é transmitido, pelo canal por assinatura Discovery Kids e pelo canal aberto TV Cultura. A série possui quatro temporadas com cerca de vinte episódios com um tempo de vinte a vinte e cinco minutos cada. O desenho é um musical infantil completo, com coreografias e canções escritas por Douglas Wiselman e pelo pianista Evan Lurie, que mesclam vários ritmos e estilos nas composições, instigando as crianças à percepção de novos sons.

Nesse estudo será feito, uma análise da produção enfocando como os processos produtivos e criativos interferem diretamente na criação e elaboração dos temas a serem discutidos nos episódios e como essa escolha influencia diretamente a produção e o produto, abordando as questões narrativas que são trabalhadas pela série no intuito de transmitir a informação com diferentes elementos, mas sem perder a qualidade do programa, cumprindo o papel institucional da televisão no sentido de informar e estimular o desenvolvimento do paradigma sociocultural de cada indivíduo. (BORGES, 2011, p.253).

O trabalho de análise desse estudo tem como propósito principal mostrar como as aventuras dos personagens – Pablo, Tyrone, Uniqua, Tasha e Austin, favorecem a comunicação/ transmissão de diferentes culturas, por meio de músicas, objetos e trajes típicos, além de abordar como essa interação de diferentes paradigmas é desenvolvida pela série.

Através do estudo será possível verificar como os conceitos de transculturalidade, interculturalidade e intertextualidade são empregadas na série e como essa comunicação/ narrativa contribui para a criação de uma visão crítica do desenvolvimento sociocultural da criança. Segundo Laraia (2002, p. 45), o ser humano é herdeiro de um processo acumulativo e suas ações são um espelho do meio cultural onde está inserido, refletindo o conhecimento de uma extensa gama de antepassados, gerações e informações a ele expostas, por tal motivo a base amostral selecionada servirá para verificar como as narrativas desenvolvidas pelos produtores através de músicas, danças, cores – usadas na composição gráfica para estímulo da percepção visual e os ensinamentos de convívio social – apresentada pela série, contribuem para a manutenção da herança cultural do indivíduo.

Ao vermos a série *Backyardigans* pensamos em mais um desenho para criança, que deixa os pequenos presos à televisão, com histórias e objetos que encantam o imaginário. Após analisar os 78 episódios da série e mais detalhadamente os oito desenhos escolhidos como amostra base para o estudo podemos dizer que “A turminha do quintal”, em tradução livre, é sim mais uma produção audiovisual que trabalha de forma direta com o público infantil através de músicas agradáveis, cores alegres e vibrantes, personagens carismáticos, linguagem simples e vocabulário de fácil compreensão que deixam os pequenos apaixonados pelos amiguinhos: Pablo, Tasha, Tyrone, Austin e Uniqua.

Porém, após todo o trabalho de estudo e verificação dos *Backyardigans* podemos dizer que a série é mais que um simples desenho para criança, pois no quintal de suas casas os cinco amigos vão além de historinhas da “carochinha”, suas viagens são embasadas em fatos históricos e acontecimentos do cotidiano, trabalhando de forma ativa o desenvolvimento cognitivo e motor, contribuindo diretamente para a expansão do paradigma sociocultural das crianças.

As músicas e as danças feitas pelos personagens desenvolvem a coordenação auditiva e motora. As cores vibrantes utilizadas na composição gráfica dos cenários estimulam e desenvolvem a percepção visual. O uso de um vocabulário simples, porém rico,

contribui para o desenvolvimento intelectual, ensinando novas palavras e formas de expressão. E por fim o desenvolvimento da dramaturgia narrada contribui para o acréscimo cultural, visto que a série faz referência a várias localidades do mundo além de trabalhar a interação de diversas culturas em um espírito de companheirismo, solidariedade e amizade, criando assim um padrão de qualidade que entretém, informa e educa.



Imagem 1 – Cena do episódio Basquete no Monte Olimpo

Mas como os produtores conseguem integrar todos esses valores aos Backyardigans contribuindo para a qualidade da produção? Como foi exposto anteriormente, os padrões de qualidade de uma produção estão ligados diretamente a forma como a narrativa é trabalhada pelos seus idealizadores e produtores, que em busca de novos caminhos acabam experimentando algo novo/diferente, fora dos padrões utilizados usualmente na composição de contextos, artes gráficas e visuais, sonoras e cognitivas dos produtos audiovisuais.

Esta busca por uma produção audiovisual de qualidade leva a uma interação de diferentes ferramentas de criação que contribuem de forma ativa na composição do produto final, diferenciando-o dos demais programas e ao mesmo tempo informando, educando e entretendo, fatores essenciais para que um programa atinja os padrões de qualidade, que conforme destaca Alessandra Carenzio (2008, p.162) deve fornecer aos receptores fatores que estimulam o desenvolvimento sociocultural e a imaginação, servindo de base para futuras discussões sobre o assunto.

Na busca de composições e formas para uma diferenciação e ao mesmo tempo uma identificação do espectador com a narrativa trabalhada, os idealizadores dos *Backyardigans* optam pela utilização de um esquema de produção embasado em contextualizações literárias, aproximando o receptor de suas ações rotineiras e integrando-o ao contexto da narrativa. Essa interação realizada de forma indireta proporciona uma relação do mesmo com os elementos trabalhados pela narrativa, fazendo com que o receptor se sinta como parte integrante da obra, possibilitando assim o uso de ferramentas de comunicação capazes de atingir o consciente e o inconsciente do receptor, ajudando na construção de seu conhecimento sociocultural, contribuindo mesmo que de forma indireta para o desenvolvimento intelectual e psicomotor que acontecem através das movimentações gráficas realizadas pelos personagens, das trocas de cenário e do conteúdo trabalhado pela obra.

As ferramentas da comunicação utilizadas pelos produtores da série estão relacionadas o desenvolvimento das formas, do conteúdo e da mensagem, fazendo com que um simples tema infantil se torne o precursor de interação de culturas distintas, de transferência de costumes e rituais e de discussões do cotidiano atual e histórico.

#### **4.1.1 Vinheta de abertura**

A viagem pelo universo da criação e da busca pela qualidade começa com as composições gráficas da série. Todos os 78 episódios iniciam com um enquadramento aberto que focaliza todo o espaço físico do quarteirão onde os personagens moram isso é um complemento da vinheta de abertura da série aonde os cinco personagens danças e canta uma música que faz alusão as aventuras vividas pelos personagens. A vinheta de abertura diz o seguinte:

Oi eu sou Pablo/Meu nome é Tyrone/Eu sou a Uniqua/E eu sou a Tasha/Meu nome é Austin/E nós somos: seus amiguinhos os *Backyardigans*/ Juntos nós somos/ Os *Backyardigans*/ Onde é nosso lugar/ Nós gostamos de cantar/ E gostamos de dançar/ Temos o mundo inteiro no nosso quintal/ Sempre encontrando coisas novas pra brincar./ Todos os dias nós vamos contar com os amigos/ Os *Backyardigans*.

É possível ver na imagem de abertura dez casas sendo que três estão na parte superior do vídeo, duas na parte inferior e cinco estão no centro da composição gráfica, em



primeiro plano. Essas cinco construções de destaque no vídeo são as dos cinco personagens da série que desenvolvem toda a narrativa no fundo do quintal de suas casas. A disposição das mesmas também indica a relevância do personagem no desenvolvimento da série, pois nas extremidades localizam-se as casa de Tasha e Austin que ficam de fora de alguns episódios da série, e no centro da imagem a de Pablo, Tyrone e Uniqua que estão presentes na maioria dos episódios.



Imagem 2 – Cena vinheta de abertura

É possível notar através desse posicionamento de câmera a qualidade das formas utilizadas na composição do ambiente, sendo possível perceber nitidamente as formas primárias como triângulos, círculos, retângulos e quadrados, que compõem toda a imagem gráfica do ambiente. Além disso, é possível notar a riqueza nos detalhes de inter-relação dessas formas para a composição de novos objetos que ajudam na composição do ambiente como vasos de flores, mesas, bancos, sombrinhas e até mesmo as fachadas das casas que se diferenciam pela inter-relação das diferentes formas e também pela diversidade das cores que ajudam na composição do cenário e na diferenciação e na informação específica da casa de cada personagem mora.

Após informar o nome do episódio em questão, a imagem antes em plano geral vai fechando e focando um novo plano sem perder a qualidade das formas e proporcionando a mudança de fundo para o início do desenvolvimento do conteúdo da produção. Após a transição de câmera os idealizadores da obra começam a utilizar pequenos detalhes gráficos para mostrar o local onde ocorre todo o desenvolvimento da narrativa e o momento em que o contexto começa a ser trabalhado pelos personagens, o quintal das cinco casas.

### 4.1.2 Cenários

Iniciando a análise pela criação gráfica do quintal das casas, temos um local idealizado com base em um espaço comum de convívio infantil, onde as crianças passam o dia e vivem suas aventuras. A locação prima por detalhes que remetem à relação de mútuo convívio com a natureza, perceptível na riqueza natural das plantas, flores e árvores que estão dispostas por todo o espaço da cena, sendo visíveis os pequenos detalhes das formas como o número de flores de cada vaso e a delicadeza de cada pétala. Outro detalhe distinto em todos os episódios e que mostra como os designers primam pela riqueza das formas são os reflexos/sombras dos galhos das árvores nos vidros das janelas e portas, evidente a um simples olhar.

Já que citamos dois componentes da arquitetura do ambiente, faremos referência também à composição gráfica das casas e das ruas que compõem o cenário principal das aventuras. Essas estruturas quando vistas por uma visão simplicista remetem apenas a moradia, são simples casas, mas quando analisamos a base da criação vemos que elas se assemelham à arquitetura canadense e estadunidense, onde se utiliza um sistema de construção composto de painéis, pilares, vigas de madeira e/ou metálicas, tábua corrida para pisos e gesso para os acabamentos.



Imagem 3 – Cenário da série

Nessas formas integrantes da composição gráfica é possível notar várias ferramentas que contribuem para a manutenção da qualidade: a intertextualidade, visível no uso de referências arquitetônicas utilizadas tipicamente pelos países da América do Norte devido ao clima da região, e a interculturalidade, promovida através da relação híbrida de indivíduos de diferentes culturas, mostrando que esses podem interagir e promover uma relação amigável com o diferente, não importando o local onde moram e as diferenças de cada uma das casas distintas pela característica física.

Esses não são os únicos detalhes percebidos na criação gráfica do cenário em discussão, é possível ver também uma representação fiel das cores utilizadas para a criação, sendo perceptível ao olhar o uso do círculo cromático para o colorido da obra. Um bom exemplo é o degradê do verde utilizado nas folhagens das plantas e na disposição das cores das casas que estão voltadas para tons leves que não pesam ao olhar do receptor e que combinam umas com as outras. Esses detalhes serão vistos em todo o desenvolvimento das cenas.

Falando nas cores utilizadas nas fachadas das casas vemos uma semelhança das mesmas com as cores de cada personagem, como já citei anteriormente isso acontece para que o contexto da obra seja assimilado de forma fácil pelas crianças, pois como cada personagem tem uma cor específica em sua composição gráfica é estabelecido assim de forma proposital um link com cada casa do cenário. Dessa forma o receptor consegue distinguir que a casa azul é do Pablo, a rosa de Uniqua, a amarela da Tasha, a laranja do Tyrone e a roxa do Austin. Apesar de todas essas características vemos que o intuito dos produtores é apenas retratar onde cada personagem mora e de iniciar a narrativa proposta pelo contexto, visto que esse espaço gráfico não ocupa mais do que quatro minutos em toda a narrativa, sendo utilizado somente para a introdução e a finalização do espetáculo.

Iniciando a discussão sobre a parte gráfica após a apresentação do contexto da narrativa a ser desenvolvida por Pablo, Tyrone, Austin, Tasha e Uniqua, é possível ver a transformação do quintal de forma gradativa, o que remete à introdução ao mundo lúdico da imaginação em diversos cenários para a composição e desenvolvimento da mensagem, que são desenvolvidos utilizando a tridimensionalidade, que possibilita uma maior veracidade do ambiente devido a profundidade proporcionada pela técnica. Em “A princesa do Egito” é possível ver como a produção do programa se preocupa mesmo com a qualidade do audiovisual e com o processo de transição do real para o imaginário. No episódio em análise

as colunas utilizadas no processo de transição do real para o imaginário mostram de forma visível o modo como elas são desenvolvidas graficamente, remetendo a um processo de construção predial real.

O desenvolvimento gráfico de cada conteúdo mostra a diversificação cultural existente no planeta, propondo assim uma transmissão e uma interação com o novo. Um exemplo são os hieróglifos presentes nas colunas do palácio de Cleótasha que durante o desenvolvimento da narrativa são bem detalhados, introduzindo o receptor a forma de desenvolvimento da escrita e ao uso de letras para expressar sentimentos e informações, além da expressão por símbolos bem característicos dos egípcios, uma forma de caracterização local e do sistema de vida presente na época do Império dos grandes Faraós Egípcios, mostrando como uma forma de escrever e expressar as emoções diárias podem se diferenciar de acordo com a região em que vivemos, já que nas imagens desenvolvidas na composição gráfica não estão somente componentes simbólicos de uma determinada época, mas também imagens que informam a cultura local como a esfinge, as silhuetas de Anúbis, Rá e Hórus, permitindo assim uma interação do receptor com o novo, mesmo que somente de forma visual, transmitindo assim a arte e a cultura de determinado povo, contribuindo para o desenvolvimento do paradigma do receptor que cria mecanismos a partir dessa exposição para assimilar e analisar as características daquele local e saber o que representa tal cultura.

É notável, a partir dessa transição uma contextualização ativa da narrativa com o ambiente gráfico, com os personagens e com a mensagem a ser transmitida. O quintal deixa de ser um local de convívio para se tornar um cenário de desenvolvimento comunicacional, pois através desse ambiente são transmitidas diversas informações implícitas captadas pelo receptor de forma passiva, como no caso citado dos hieróglifos egípcios ou da arquitetura grega, com a exaltação de seus deuses e do corpo, desenvolvida na contextualização do episódio “Basquete no Monte Olimpo”, em que vemos o trabalho da cultura grega que se destaca por colunas gigantescas e por esculturas com os traçados bem definidos, uma exaltação do belo.

Os personagens da série também ajudam na construção do contexto da obra, pois os mesmos passam a utilizar roupar e/ou elementos que representem a narrativa que está sendo contada, ajudando na transmissão e na relação das crianças com o diferente, o novo. Em “Missão Elefante” é perceptível essa caracterização, os personagens utilizam objetos e vestimentas da cultura indiana como saris, Salwar e Kurta Pajama.

A construção dos personagens da série é outro fator que mostra como o desenho trabalha a interação cultural e a informação em sua base de criação. A série não determina em nenhum momento quem é o personagem principal, mas estudando individualmente cada uma dos cinco amigos conseguimos ver características distintas, tanto relacionadas à localização regional quanto às características emocionais, o que permite traçar o perfil de cada personagem e sua importância na composição da obra.

#### **4.1.3 Personagens**

O desenvolvimento dos personagens de uma narrativa é a base fundamental para a manutenção da qualidade, pois um texto narrativo é feito através do diálogo entre personagens, eles são os responsáveis pelo desenvolvimento da história a ser contada e pela manutenção dos temas discutidos pela narrativa (COMPARATO, 2009, p. 67). McCloude (1993) fala que os personagens são elementos fundamentais para garantir o envolvimento do público e são capazes de provocar emoções no receptor, sejam elas de amor ou ódio, preocupação ou indiferença.

Doc Comparato (2009, p. 67) argumenta que o personagem deve ser capaz de imprimir uma identidade na narrativa criando assim uma personalidade própria, imprimindo suas características sobre a narração. Comparato ainda afirma que há uma diferença entre o real/homem e o imaginário/personagem. O real é capaz de esconder suas emoções, é falso e tem em sua natureza a arte da hipocrisia, necessita de esperança para que se desenvolva, enquanto o imaginário tem em sua formação a verdade, ele expressa seus anseios e desejos, por mais maléficos que sejam. Ele se mostra de cara limpa para o público, pois sua manutenção necessita de expectativas que proporcionem seu crescimento (COMPARATO 2009, p. 68).



Imagem 4 – Personagens da série

Um escritor deve, através do roteiro, saber criar personagens marcantes, com estilo próprio que consigam provocar na audiência as emoções desejadas, transmitindo os anseios e desejos da narrativa, contribuindo de forma ativa para a manutenção dos padrões de qualidade. O destino de um personagem e sua contribuição para a narrativa e o desenrolar do texto começa quando a sinopse passa ser escrita.

O nascimento da personagem que vai começar a desenvolver o conflito é determinado no próprio instante em que se começa a escrever a sinopse. Podemos dizer que a sinopse é o reino da personagem e quanto mais desenvolvida estiver mais possibilidade terá o roteiro. (COMPARATO, 2009, p.67)

Os personagens de uma determinada produção podem variar de acordo com sua participação na narrativa a ser desenvolvida. Eles podem ser classificados em protagonista e coadjuvante. O protagonista é aquele que detém todo o núcleo narrativo e dramático da produção, ele deve ter capacidade de ação e expressão, portanto pode ser um humano ou não, conforme diz Comparato (2009, p. 76) “hierarquicamente o protagonista está em primeiro plano, no centro da ação, é o mais trabalhado e desenvolvido”. Dessa forma o personagem coadjuvante é aquele que interage com o principal, ele pode ser construído ao longo da narrativa, tende a possuir características permanentes e seu papel é de ressaltar a importância do personagem principal na narrativa (COMPARATO, 2009, p. 76). O que vale destacar neste ponto é que a importância do personagem em determinada produção pode variar de acordo com o andamento da produção, e o que determina essa variação de papéis é o componente dramático que tem por propósito promover a interação dos personagens da obra. “O componente dramático é um elemento de união, explicação ou solução. Não tem a

profundidade da personagem e sua função é complementar. Toda via não é desprezível” (COMPARATO, 2009, p. 76-77).

Para que os padrões de qualidade sejam trabalhados pela narrativa, personagem e história devem sempre estar integrados como um único elemento, pois dessa maneira transmitem verdade em sua mensagem, portanto um não existe sem o outro. O personagem tem que possuir todos os valores éticos que são determinados pelos grupos sociais, e mais, eles devem possuir valores pessoais que tem um significado próprio para eles, esses valores devem ser expostos no decorrer da trama para que o conteúdo e a composição exalem a sua proximidade com o real.

Personagem e história vivem um interação perpétua. Às vezes iniciamos uma sinopse deslumbrados por uma personagem e só depois procuramos a história. Outras vezes acontece exatamente o contrário. O importante é que o produto final resulte harmonioso com uma interação personagem-história indestrutível, como se de uma grande verdade se tratasse. E sobre verdades e mentiras recorro a frase do físico dinamarquês Niels Bohr: “Uma grande verdade é aquela cujo o contrário é igualmente uma grande verdade”. (COMPARATO, 2009, p. 77-78).

Visando a manutenção dos parâmetros de qualidade das produções audiovisuais, Doc Comparato (2009, p. 98-99) especifica padrões que devem ser empregados na narrativa para a produções e da construção dos personagens. Ele fala que as qualidades essenciais de um conflito são a correspondência e a motivação, pois elas serão responsáveis por atrair a atenção do receptor que reagirá de acordo com o contexto trabalhado pela narrativa e pelos personagens, que são os responsáveis por guiar o espectador pela história contada.

O personagem **Pablo** é um pinguim, característico da região sul da Antártida, conhecido por ser desajeitado, porém ágil em determinado ambiente. A ave representa de forma clara as características do personagem, pois tem uma relação de coletividade e convívio em grupo bem desenvolvido na natureza e é isso que vemos em Pablo, um amigo para toda hora, inteligente, falante, mas desastrado quando se depara com os obstáculos durante a aventura. Ele é visivelmente o líder do grupo apesar de não estar presente em todos os episódios das quatro temporadas.



Imagem 5 – Pablo

**Tyrone** é um alce, típico das regiões montanhosas da Europa, na natureza pode chegar a dois metros de altura, apesar de todo esse tamanho é um animal tímido e medroso, mas ao mesmo tempo descontraído, ágil e irônico, características iguais ao personagem da série. Na produção ele tem uma participação relevante, porém em nenhum dos episódios analisados ele não se impõe sobre os outros personagens, mostrando assim uma relação de subordinação.



Imagem 6 – Tyrone

A pequena **Tasha** é uma líder nata ao primeiro olhar, características reais de um hipopótamo, animal típico da região africana que defende seu território e seus companheiros dos perigos diários. É risonha e brincalhona, mas autoritária por querer sempre fazer as coisas do seu jeito, características de uma pessoa cética e confiante. No desenho fica de fora em algumas narrativas da série. A meu ver isso é proposital para que ela não sobressaia a Pablo, o possível líder do grupo.





Imagem 7 – Tasha

**Austin** é um canguru, animal típico da Oceania. Doce, sincero e energético faz jus ao personagem que é tímido a princípio, mas autoconfiante e ardiloso. Ele é o novo morador do bairro e ainda não conhece totalmente as características dos outros personagens, isso pode ser o motivo que leva a ser o que menos aparece em todas as temporadas.



Imagem 8 – Austin

Já **Uniqua** é ágil e elegante, muitos dizem que ela é uma formiga ou uma joaninha, mas segundo os idealizadores da obra ela é a junção da personalidade de cada produtor da série. A personagem é valente e travessa, sempre se preocupa com os amigos, características de quem dá à vida pelo que faz. É o único personagem presente em todos os 78 capítulos dos *Backyardigans*, daí o motivo que nos leva a crer que Uniqua não seja mesmo um animal da fauna mundial e sim os próprios produtores da série que querem estar presentes em todos os momentos da narrativa, contribuindo ativamente para o desenvolvimento do contexto sem se impor na obra, apenas mantendo os padrões de criação da informação. Essa grande presença e força da personagem nas narrativas da série faz com que a liderança do grupo fique em aberto/indefinida, visto que Pablo, como citado anteriormente, também exerce funções de liderança.



Imagem 9 – Uniqua

A relação dos personagens e o estilo de cada um mostram ao receptor as diferenças existentes entre as pessoas, passando a informação de que uma relação de convívio e aprendizado é possível, não importando as características físicas e emocionais.

Essa contextualização criada pelos idealizadores permite que a mensagem seja transmitida de forma lúdica, promovendo a interação do imaginário com o atual que é trabalhado de forma ponderada no decorrer das cenas. Em “A Aventura do Chá” é possível assimilar como é produzido um chá de qualidade, como o trabalho em equipe ajuda para que todos fiquem satisfeitos e a importância de se fazer algo bem feito, mas ao mesmo tempo temos uma aula sobre o império chinês, especialista em chá, e sobre locais e assuntos importantes para o mundo.

Podemos destacar que esse é o ponto de diferenciação da forma de criação dos Backyardigans, pois seus produtores pensam em cada detalhe indicando pontos de localização, através de citações de pontos e espaços urbanos do local onde o contexto é desenvolvido, mesclando com os objetos da cultura local e integrando a composição da narrativa da obra. Além desses componentes que imprimem características específicas à localização e desenvolvimento do contexto, há também o uso de citações que remetem a outros locais sem perder a linha de desenvolvimento da história contada. Como é visto quando os cinco amigos buscam as folhas douradas para o chá perfeito na selva do Bornéu. O imaginário e o real em um só contexto, folhas douradas não existem na natureza, são um elemento fictício da narrativa, o imaginário, e Bornéu é uma selva localizada em uma grande ilha na Ásia, o real, local onde ocorre o desfecho do episódio.

#### 4.1.4 Composições musicais

As informações repassadas pela série não são compostas apenas por imagens gráficas e cores, mas também por composições musicais e sonoras, que vão desde as músicas da série até os sons locais como o vento, barulho da água e dos animais. A trilha sonora é produzida pelo compositor Douglas Wiselman e pelo pianista Evan Lurie, que utilizam de diversos ritmos musicais para o desenvolvimento da obra. Nesse momento vemos mais uma característica do processo de transmissão e relação cultural impresso na série, pois as sonoridades utilizadas não seguem a mesma linha do contexto em si, ela é mais um componente que contribui para o enriquecimento do paradigma cultural, porque faz parte dos elementos que compõem os instrumentos de composição da narrativa, então em um único contexto é trabalhada mais de uma expressão sociocultural, o receptor não aprende somente uma cultura e sim várias outras interações culturais, pois mesmo que de forma passiva ele passa a conhecer algo distinto do que é trabalhado pelos idealizadores da série. Em “Missão Elefante”, o pano de fundo da obra é a Índia, a reserva natural de Dandeli só que a música trabalhada é o rock alternativo, então o receptor aprende sobre os costumes da Índia e seus elementos culturais, mas também sobre as músicas influenciadas pelo punk Rock e que não se encaixavam em nenhuma classificação rítmica, sendo assim tomadas como alternativas.

Mas as interações sonoras não expressam claramente a cultura a qual representam, essa informação é implícita na narrativa, pois em nenhum momento a música sai do contexto trabalhado pela obra, ela apenas integra o corpo da história ajudando a contar a mensagem de forma mais lúdica. Nesse ponto podemos identificar um ruído na transmissão da mensagem, conforme descreve Modelo de Lasswel, pois os Backyardigans são destinados a um público de crianças de 4 a 11 anos e as mesmas não tem um conhecimento pleno do desenvolvimento musical de cada região do mundo. Mas vendo pela visão de construção do paradigma do indivíduo e pelos padrões de qualidade, o que ocorre é uma contribuição para o desenvolvimento de um mecanismo crítico e informativo do que é exposto servindo de ferramenta para discussões futuras sobre um tema, sendo assim essa exposição de forma implícita visa uma educação futura do receptor.

Dessa maneira a musicalidade da série e as danças apresentadas pelos personagens visam o aprendizado e o desenvolvimento motor das crianças, como acontece no processo de alfabetização, em que as crianças são introduzidas ao conhecimento e à educação através de músicas e danças que relatam fatos do cotidiano, como lavar as mãos antes de comer e de numerar e nomear os objetos.

#### **4.1.5 Vinheta de encerramento**

A moral da história que também não é comum, se for analisada separadamente. Nos oito episódios tomados como amostra conseguimos notar que além da mensagem final há sempre outra implícita. No episódio “Os Vikings” a mensagem chave é de que devemos superar os desafios do dia a dia para conseguir atingir os objetivos traçados, mas é mostrado também que não devemos subestimar as qualidades dos outros. Já em “A princesa do Egito” há duas mensagens, a de que devemos sempre agradecer as pessoas e da falta d’água, porém elas são mais explícitas que nos outros episódios da série.

O trabalho de comunicação utilizado pelos idealizadores dos Backyardigans para a transmissão da mensagem é bem complexo. É possível ver na contextualização final da obra um sistema de sinais devidamente organizados para expressar todo o conteúdo inserido na narrativa, que tem em seu desenvolvimento elementos da palavra falada, da palavra escrita, dos desenhos e dos sinais corporais, permitindo assim que o receptor absorva o conteúdo trabalhado da forma que mais lhe chama atenção e de forma a contribuir para o seu desenvolvimento.

Após todo o processo de desenvolvimento e apresentação do conteúdo final da narrativa/ moral da história, os personagens da série voltam novamente ao quintal e seguem um padrão de finalização do episódio, sempre vinculando a vontade de comer. Analisando esse mecanismo de encerramento vemos que o objetivo dos criadores é introduzir os pequenos a uma alimentação saudável, propondo refeições simples, porém ricas em nutrientes, como por exemplo o copo de leite com biscoito.

## 5 AMOSTRA

A amostra da análise desse estudo tem como propósito principal verificar pontos que favorecem a comunicação/ transmissão de diferentes culturas, por meio de músicas, objetos e trajes típicos. Para chegar aos oito episódios selecionados como base para este estudo a avaliação buscou elementos culturais que representassem as expressões humanas.

Para realização do trabalho de análise e seleção da amostra a ser estudada, todos os 78 episódios da série foram vistos sendo que oito foram escolhidos para serem analisados. Os fatores e indagações para seleção da amostra foram: a busca por uma cultura/cidade como referência inicial, sendo ela implícita ou explícita; objetos culturais (arquitetura, animais, vestimentas, relicários, artesanatos, etc.) utilizados na composição cênica e na identificação do ambiente; interações sonoras trabalhadas nas composições musicais e nos diálogos desenvolvidos por cada narrativa; a interação de acontecimentos históricos e culturais e a relação com problemas da atualidade inseridos na narrativa.

Após todo o levantamento para escolha dos objetos de análise foram selecionados oito episódios para verificação sendo que cinco episódios são da primeira temporada, sendo eles: “No velho Oeste”, “A princesa do Egito”, “Os Vikings”, “A Ilha Deserta”, “A aventura do Chá”. Da segunda e da terceira foram escolhidos o décimo episódio de cada temporada, sendo respectivamente intitulados de “Mudanças da Arábia” e “Basquete no Monte Olimpo”. E o último objeto de análise a ser estudado será o décimo sétimo episódio da quarta temporada, “Missão Elefante”.

A escolha dos oito episódios que integram o estudo se deu através de um diagnóstico que buscou compreender cada elemento/símbolo (modos de comunicação, gestos, vestimentas, etc.) utilizado no trabalho de construção das narrativas de cada um dos episódios, visto que o contato social e o desenvolvimento do patrimônio cultural se dão através de símbolos que permitem ao indivíduo agir de forma crítica ao que é exposto. Segundo Santos (1996, p. 9) os símbolos são como que proporcionam o descobrimento de vários aspectos naturais e sociais, dado ao homem o poder de indagar sobre os ensinamentos que receber, possibilitando uma manifestação e criação cultural diferenciada.

Os métodos utilizados para escolha dos episódios buscam as interações/simbolizações e objetos culturais que são comuns ao homem que vive em comunidades desde os primórdios de sua existência, cultivando distintas formas de simbolizar suas expressões culturais. Essas diferenças desenvolvidas por cada grupo social podem ser determinadas por vários aspectos, que podem influenciar ou não na formação do paradigma cultural de cada indivíduo (LARAIA, 2002, p. 55). Portanto, no trabalho de escolha da amostra para este estudo foram verificados esses aspectos, buscando os objetos culturais que ajudam no desenvolvimento da narrativa de cada capítulo e na compreensão de cada cultura exposta.

A primeira verificação para escolha dos episódios foi buscar em cada episódio uma cultura/ cidade como referência inicial da observação. Após selecionar todos que se enquadravam nesse critério foi aplicado o segundo fator de seleção, os objetos culturais (arquitetura, animais, vestimentas, relicários, artesanatos, etc.) utilizados na composição cênica e na identificação do ambiente, aproximando o espectador da narrativa desenvolvida pelos personagens. A terceira forma de observação dos episódios focou nas interações sonoras trabalhadas nas composições musicais e nos diálogos desenvolvidos por cada narrativa, buscando características de ritmos e de linguagens desenvolvidas pelos roteiristas da série. A quarta e última forma de verificação buscada em cada desenvolvimento narrativo foi a interação de acontecimentos históricos e culturais dos diferentes grupos sociais e a relação problemas da atualidade inseridos de forma implícita em cada narrativa.

A amostra de estudo como já falamos é composta por oito episódios sendo que cinco estão inclusões na primeira temporada da série, isso ocorre devido aos critérios de avaliação aplicados para a seleção da amostra. Como o ponto inicial para avaliação dos episódios foi buscar por uma cultura ou cidade base no desenvolvimento da série à primeira temporada tem mais narrativas que trabalhem essa questão em seu desenvolvimento. Isso não influencia no desenvolvimento do estudo visto que buscamos analisar a composição da narrativa já que em outras temporadas temos planos de desenvolvimento do conteúdo diferente, como as profissões ou as tecnologias o que permitiria questionamentos distintos para a seleção da amostra.

## 5.1 ANÁLISE

Para melhor descrição e análise da qualidade da obra foi utilizado para o desenvolvimento do estudo uma ficha de avaliação em que todos os oito episódios da amostra foram classificados e avaliados. O objetivo foi verificar os fatores que contribuem para a qualidade na série, para tal trabalho foram determinados alguns indicadores de qualidade, trabalhados a fim de analisar as formas de produção do programa. Nessa classificação os indicadores foram determinados de acordo com o público infantil e avaliados com notas de um a quatro, onde um era fraco, dois razoável, três bom e quatro muito bom.

A reflexão proposta para os indicadores de qualidade do “Plano de Conteúdo” da série foram:

- **Estímulo ao pensamento e promoção das relações interculturais** que refere-se à apresentação de propostas que apresentem valores positivos e que fomentem a reflexão por parte do público, avaliando a escolha e o tratamento dos temas e dos pontos de vista a respeito de trabalhos/obras artísticas e culturais que estão desenvolvidas na narrativa e que agregam valor à vida das crianças;
- **Promoção da ampliação do horizonte sociocultural do público** que verifica a abordagem de temas que podem contribuir para ampliar o repertório cultural das crianças e contribuir para o desenvolvimento do paradigma sociocultural do indivíduo, através da abordagem de temas/discussões trabalhadas pelo contexto, verificando o quanto a produção contribui para o desenvolvimento de valores éticos;
- **Apelo à imaginação** avalia em que medida a(s) narrativa(s) estimula (m) o desenvolvimento das capacidades cognitivas e emotivas do público e como é realizado o trabalho de exposição do conteúdo a ser desenvolvido pela na narrativa;
- **Recurso às fontes** em que foi verificada a pesquisa realizada pelos produtores para a incorporação de diferentes fontes jornalísticas, culturais e de outras naturezas na abordagem dos temas que estão sendo contextualizados para o desenvolvimento final do conteúdo;
- E a **verissimilitude** analisando como foram feitas a caracterização dos personagens e a criação de cenas credíveis, verificando como os mesmo transmitem a verdade ao receptor mesmos que de forma lúdica.

Para a mensagem audiovisual foram propostos para reflexão os seguintes indicadores de:

- **Originalidade/Criatividade** em termos do formato e da apresentação e abordagem dos temas, em que medida o programa apresenta um formato diferenciado e ideias novas que surpreendem o público;
- **Apelo à curiosidade** avaliando se a proposta do programa apela aos sentidos visuais e auditivos, assim como aos processos cognitivos de significação presente nos códigos visuais, sonoros, sintáticos e gráficos;
- **Apresentação de uma estrutura organizada** em termos de temas e de assuntos abordados, verificando o desenvolvimento da narrativa;
- **Eficácia da transmissão da mensagem**, analisando em que medida a mensagem é transmitida de uma forma que seja facilmente compreendida pelo público.

### 5.1.1 A Princesa do Egito

Cleótasha é a princesa de todo o Egito antigo e tem que zelar pela manutenção do reino e de sua realeza. Para isso ela tem servos fiéis, Pablo, Tyrone e Austin, para realizar vários afazeres em prol da manutenção de seus desejos. Nessa aventura as águas do rio Nilo secam, e somente a Princesa pode fazer a água voltar a correr pelo vale e fazer com que a vida volte ao Egito. Para isso, ela deve entregar três presentes à esfinge Uniqua e descobrir o segredo do Nilo com a ajuda de seus servos, que sempre estão envolvidos na conquista de cada objeto, mas nunca são agradecidos pelo trabalho realizado. Entre os presentes a serem ofertados à esfinge estão a jóia das águas que fica na pirâmide oculta, a flor de lótus amarela dos penhascos de Carnaac e um pouco da água do Oásis secreto. A princesa consegue todos os presentes, mas o verdadeiro presente que a esfinge busca é o agradecimento, o dizer obrigado às pessoas reconhecendo seus feitos.



<b>Ficha de avaliação da série Backyardigans</b>	
Classificação: 1. Fraco 2. Razoável 3. Bom 4. Muito Bom	
<b>Conteúdo</b>	<b>Classificação de estudo</b> <b>1 – A Princesa do Egito</b>
Estímulo ao pensamento e promoção das relações interculturais	4
Promoção ampliação do horizonte sociocultural do público	4
Apelo à imaginação	4
Verissimilitude	4
Recursos às fontes	4
<b>Mensagem Audiovisual</b>	
Originalidade/Criatividade	4
Apelo à curiosidade	4
Apresentação de uma estrutura organizada	4
Eficácia da transmissão da mensagem	4

Tabela 1: Ficha de avaliação da série Backyardigans – 1 – A Princesa do Egito

Analisando os oito episódios e as fichas de avaliação de cada categoria, conseguimos constatar que: no primeiro episódio de classificação, “A Princesa do Egito”, é visível o trabalho de qualidade realizado pelos produtores, pois se pegarmos e tirarmos uma média dos indicadores, tanto o de conteúdo quanto de mensagem audiovisual, o episódio mantém a nota de quatro pontos, sendo assim classificado com muito bom. O que mostra todo o processo de pesquisa para a criação de um embasamento histórico e cultural no desenvolvimento do tema principal da narrativa que é o de sempre agradecer as pessoas, dizer obrigado.

Para esse trabalho de criação e contextualização da narrativa e desenvolvimento do conteúdo, os idealizadores da obra utilizaram como pano de fundo para a introdução da discussão a cultura egípcia. O processo criativo foi trabalhado sobre os costumes dessa cultura, fazendo com que objetos e expressões características estivessem presentes na narrativa.

Durante todo o processo criativo é possível ver a utilização do linho nas vestimentas, perucas, kalasiris, a grandiosidade dos palácios dos faraós, hieróglifos, o deserto, o rio Nilo, esfinge, jóias, pirâmide, oásis e o penhasco de Karnak, um ponto de localização real que fica no Vale dos Reis, no Egito. Esse ponto de referência além de indicar uma localização do desenvolvimento da narrativa, serve de aproximação com a realidade. Essa relação provoca um estímulo no receptor que passa a conhecer os signos da mensagem estabelecendo assim uma relação com o diferente e estimulando o conhecimento intercultural, pois é realizado um contato direto com algo fora dos padrões de vida do receptor.

Essa interação promove a ampliação do convívio social, propondo uma aceitação do novo, e permitindo que o receptor interaja diretamente com costumes distintos do seu. Isso é bem desenvolvido no episódio, pois a todo o momento é possível ver objetos e símbolos da cultura egípcia descritos na narrativa e na composição da cena, o que amplia o conhecimento de receptor que poderá agir de forma crítica quando exposto ao assunto novamente, pois ele já possui conhecimento do assunto tratado.

Ao desenvolver o conteúdo chave da obra dessa maneira, os criadores proporcionam a série um apelo ao desenvolvimento da imaginação do receptor, estimulando a capacidade motora, por meio das danças apresentadas no contexto, e intelectual através do estímulo o conhecimento da cultura local e da transferência e absorção de conteúdos que contribuem para o desenvolvimento do próprio paradigma sociocultural.

Os idealizadores proporcionam ao receptor um processo de informação, visto que a obra utiliza referências literárias em sua composição, tanto no uso de objetos típicos do Egito, quanto no processo de escrita visível nos hieróglifos da composição gráfica da cena. Esse trabalho de criação e de busca de informação trazem para a obra uma verdade que aproxima o receptor da narrativa, criando assim uma relação de proximidade com os fatos do cotidiano, isso explica o valor máximo na avaliação do indicador relativo ao estímulo ao pensamento e promoção das relações interculturais.

A integração de todos esses conteúdos é possível devido ao trabalho de criação da mensagem audiovisual que busca a originalidade no processo de criação gráfica da série para diferenciar a composição da obra, pois se analisarmos o objetivo que tem por base o fato de agradecer as pessoas ela poderia ser trabalhada de diversas formas e cair na mesmice, mas para uma busca da qualidade os produtores contextualizam a obra a um processo que instiga o receptor a pensar e ir em busca dos mecanismos necessários para a compreensão da mensagem final.

Essa busca pelas respostas das questões discutidas no desenvolvimento do conteúdo estimula a curiosidade do receptor devido à introdução de novos elementos simbólicos no contexto social. No caso do episódio em questão a cultura egípcia instiga ao aprendizado do que é exposto, como as pirâmides, o rio Nilo e a esfinge, objetos de destaque arquitetônico e natural do Egito.

Durante todo o episódio as discussões e espaços para a reflexão do receptor são embasados por um estilo musical que completa o desenvolvimento do contexto e acrescenta informações pertinentes à série, além de desenvolver outro parâmetro cultural. No capítulo em questão é trabalhado o estilo rítmico típico dos musicais da Broadway.

Todo esse processo é feito para que o plano de fundo e a cultura trabalhada interajam com a moral da história. Para que a interação aconteça os idealizadores adotam em suas narrativas uma sequência de criação com início, expondo o objeto de discussão, meio, apresentando argumentos para embasar o conteúdo e fim, propondo um resultado final para o assunto discutido. Esse modelo de transmissão da mensagem mantém uma estruturação de desenvolvimento bem amarrada/coesa, fazendo com que o receptor não se perca durante o trabalho de exposição da obra e também para que uma pessoa que assista o episódio em qualquer parte consiga compreender o desenvolvimento da narrativa.

Esse entrelace do contexto possibilita que a mensagem seja transmitida de forma eficaz e atinja aos objetivos proposto. Em “A Princesa do Egito” isso é bem visível, pois em todo o processo de transmissão fica bem nítida a qualidade de conteúdo presente na mensagem e o fato de que temos que agradecer às pessoas pelos favores prestados.

### 5.1.2 A Aventura do Chá

Em um dia de sol Pablo quer fazer algo rápido, Tyrone quer algo excitante e Uniqua quer algo engraçado, por isso não conseguem decidir de que vão brincar, então deixam Tasha decidir qual será a brincadeira. Ela resolve fazer uma festa do chá. Mas fazer um chá perfeito é mais difícil do que se parece, eles precisam encontrar folhas douradas de chá na selva do Bornéu, pedir emprestado um jogo de chá de um Imperador chinês mal-humorado e conseguir água quente no gêiser borbulhante do deserto de Gobi para fazer o chá perfeito. No desenrolar da narrativa todos conseguem brincar do que queriam mostrando como é importante o trabalho em equipe.

<b>Ficha de avaliação da série Backyardigans</b>	
Classificação: 1. Fraco 2. Razoável 3. Bom 4. Muito Bom	
<b>Conteúdo</b>	<b>Classificação de estudo</b> <b>2 – A Aventura do Chá</b>
Estímulo ao pensamento e promoção das relações interculturais	4
Promoção ampliação do horizonte sociocultural do público	4
Apelo à imaginação	4
Verissimilitude	4
Recursos às fontes	4
<b>Mensagem Audiovisual</b>	
Originalidade/Criatividade	4
Apelo à curiosidade	4

Apresentação de uma estrutura organizada	4
Eficácia da transmissão da mensagem	4

Tabela 2: Ficha de avaliação da série Backyardigans – 2 – A Aventura do Chá

O segundo objeto de análise foi o episódio “A aventura do Chá”, que desenvolve em sua composição todo o processo de produção do chá, indo desde a escolha das folhas ao preparo com a água bem quente. Esse é o ponto inicial para o começo da história que mostra que quando se trabalha em equipe todos podem ficar satisfeitos com o que é realizado, tendo os seus anseios e desejos atendidos, além de produzir algo de qualidade.

Para o desenvolvimento desse conteúdo os produtores proporcionam ao receptor uma introdução à história do império chinês, fazendo com que a nota relacionada ao indicador de estímulo ao pensamento e a promoção das relações interculturais seja a maior a se conseguir na avaliação, visto que é bem exposta a relação entre o grande império chinês e a realidade atual que prima por um bom chá. Esse é o único episódio da série onde quatro personagens não integram literalmente o contexto, mantendo suas características reais, o que estimula o receptor a pensar o porquê isso acontece.

Esse episódio trabalha muito bem o desenvolvimento social de forma igualitária, onde todos podem ter seus desejos realizados, ampliando a visão social do receptor que é trabalhada de forma a mostrar como o trabalho em equipe favorece o desenvolvimento não só da relação pessoal como também da sociedade que ganha em qualidade quando o trabalho é feito em equipe, pois isso favorece um produto de qualidade.

A busca pelo chá perfeito instiga o receptor a imaginar como algo tão simples pode ser difícil de produzir. Nesse momento vemos o processo de interação cultural que mostra como o antigo império chinês preparava o seu chá e o quão importante era o chá da tarde para aquela sociedade, o que proporciona ao receptor uma reflexão sobre como pequenas coisas podem fazer a diferença em nossas vidas e o quanto elas são valiosas se realizadas junto dos amigos. Durante o trabalho de busca por objetos que relacionem o tema discutido e o conteúdo da história são apresentados vários objetos que acrescentam valor à narrativa como, por exemplo, templos e arquitetura chinesa, luminária chinesas, dragões, jogo de porcelana e quimono. O episódio adota dois pontos de localização, a selva do Bornéu, uma

grande ilha localizada na Ásia e o Deserto de Gobi que fica situado entre a região norte da República Popular da China e a região sul da Mongólia. Essa relação proporciona uma veracidade ao desenvolvimento da proposta da série que se qualifica mais ainda com o trabalho de utilização dos objetos relacionados, além de promover uma interação com diferentes culturas e com novos pontos de localização da série.

A qualidade nesse processo de veracidade da obra só é possível porque é bem trabalhada a exposição da cultura chinesa e dos objetos básicos para compreensão de uma parte da cultura no ocidente, pois quando falamos em dragões, quimonos sempre associaremos esses objetos aos povos de olhos puxados o que é visto na caracterização de Austin que representa o grande imperador chinês. Esse processo de veracidade e aproximação do real é visível também no desenvolvimento sonoro que trabalha a música irlandesa sendo reforçada pela dança feita dos personagens que seguem o mesmo padrão musical.

Mesmo com um tema difícil de ser trabalhado que envolve não somente o trabalho em equipe, mas também a aceitação de diversos pontos de vista, os criadores da série conseguem transmitir essa mensagem através de um simples ato de fazer um chá perfeito, envolvendo um pensamento original e criativo para o desenvolvimento da narrativa. A criatividade também é visível na mudança de cena, que não perde em nenhum momento o processo de contextualização e sempre segue a linha de pensamento da narrativa, que se mantém fixa. Não é necessária uma quebra de imagem para que a narrativa seja desenvolvida, o cenário vai se alterando gradativamente para seguir o que está sendo narrado, mantendo assim uma organização da estruturação do tema.

Essa sequência de mudanças tanto da narrativa quanto da parte gráfica proporciona uma transmissão eficaz do conteúdo narrado, visto que todos os elementos cenográficos e simbólicos seguem um mesmo princípio de evolução para o desfecho final da narrativa. A estruturação dessas mudanças proporciona o desenvolvimento do pensamento lúdico do receptor que tem que usar as suas referências para sanar suas dúvidas e curiosidades, o que dá ao episódio uma média de quatro pontos quando somado todos os indicadores e divididos pelas avaliações.

### 5.1.3 No Velho Oeste

Os Amigos Pablo, Uniqua e Tasha resolvem ir procurar a corda de pular de Uniqua que acreditam ter sido roubada, por um cowboy do mal. Para achar o ladrão resolvem seguir as pegadas de botas pontudas deixadas na areia e que podem leva-los até o ladrão. A busca os leva por *canyons* e rios do Texas, por uma viagem de conhecimento e aventuras. Durante a busca pela corda, os aventureiros têm a ajuda de um cowboy misterioso, Tyrone, que tira os amigos de um buraco no meio do *canyon*, dando maçãs para os cavalos comerem e subirem a ribanceira. No dia seguinte Tyrone levanta bem cedo e vai embora só que os cavalos de Pablo, Uniqua e Tasha seguem o cowboy. Eles pensam que seus cavalos foram roubados e que o amigo misterioso tinha sido sequestrado. No fim eles acham a corda e encontram o amigo desaparecido, chegando à conclusão que devemos sempre estar atentos às coisas ao nosso redor e que não devemos tomar decisões precipitadas.

<b>Ficha de avaliação da série Backyardigans</b>	
Classificação: 1. Fraco 2. Razoável 3. Bom 4. Muito Bom	
<b>Conteúdo</b>	<b>Classificação de estudo</b>
	<b>3 – No Velho Oeste</b>
Estímulo ao pensamento e promoção das relações interculturais	3
Promoção ampliação do horizonte sociocultural do público	4
Apelo à imaginação	3
Verissimilitude	4
Recursos às fontes	4

<b>Mensagem Audiovisual</b>	
Originalidade/Criatividade	4
Apelo à curiosidade	4
Apresentação de uma estrutura organizada	4
Eficácia da transmissão da mensagem	4

Tabela 3: Ficha de avaliação da série Backyardigans – 3 – No Velho Oeste

“No Velho Oeste” há uma pequena variação em relação aos indicadores estímulo ao pensamento e promoção das relações interculturais e ao apelo à imaginação. Na primeira variação a mesma pode ter ocorrido devido à falta de estímulo ao pensamento do leitor, pois não há uma moral bem definida, visto que é possível verificar duas mensagens sendo elas, a que não se deve pegar o que não nos pertence e a de que não devemos ficar com o que não é nosso. Essa duplicidade pode confundir o pensamento do receptor, provocando uma queda na qualidade da obra. Nesse mesmo indicador temos também a interculturalidade que é bem desenvolvida, pois é feito todo um processo de caracterização do estilo de vida adotado pelos moradores da região do Texas e seus objetos e símbolos culturais, o que proporciona uma boa avaliação. Dentre os objetos da série estão os chapéus e botas de cowboy, corda para laço, cactos, bolas de feno, cavalos areados, trajes típicos de cavaleiros (lenções, coletes e botas), fogueira, cobertores de pele, linha férrea, trem de mão, cabana de madeira. A localização fica por uma referência aos grandes *canyons*, localizado nos estado do Texas, Estados Unidos.

A segunda variante está relacionada ao apelo à imaginação que não é bem desenvolvido pelo episódio, sendo que a série é bem constante sem nenhuma variante que estimule o desenvolvimento da imaginação ativa do receptor. O valor da nota não foi baixo, pois ainda há um pequeno estímulo à imaginação, possibilitado pelos mistérios que envolvem o sumiço da corda de pular de Uniqua, seguido pelo desaparecimento dos cavalos e do novo amigo do grupo o cowboy Tyrone, essa variação faz com que o leitor pense como esses fatos estão relacionados uns aos outros e como contribuem para a continuidade da narrativa.

Pode-se pensar que com a variação desses dois indicadores todos deveriam ter uma queda em sua pontuação, mas isso não acontece porque há alguns pontos que compensam essa variação como, por exemplo, o indicador promoção da ampliação do horizonte sociocultural do público que está em certo ponto ligado ao estímulo ao pensamento e que mantém sua avaliação como muito bom. A expansão do horizonte do receptor é bem



desenvolvida devido à interação cultural existente e por possibilitar uma visão clara dos pontos de vista a respeito das obras artísticas e culturais desenvolvidas na narrativa.

Mesmo com essa pequena variação, o episódio consegue manter uma boa média que não atrapalha o desenvolvimento do contexto em si, pois como é visto há uma compensação dessa variação em outros indicadores, como o recurso às fontes que é bem detalhado e permite ver um trabalho de referência bem realizado pelos produtores, já que os detalhes e locais desenvolvidos na série são todos bem descritos e apresentam relações reais. Além de manter e assegurar o bom nivelamento do episódio, esse fator contribui para a manutenção da verdade descrita pela narrativa, visto que o desenvolvimento poderia ser contado apenas como uma história de cowboy, mas os recursos às fontes não deixam que a história seja um simples conto de fadoeste.

Outro fator que poderia ter uma queda se fosse relacionado a outro seria o de originalidade e criatividade, pois sempre pensamos se é original e criativo está relacionado diretamente à imaginação, só que não, a originalidade/criatividade abordada nesse indicador é direcionada diretamente à forma como os idealizadores abordam o tema discutido e como há a diferenciação das ideias trabalhadas na narrativa. Isso é bem trabalhado nesse episódio, pois há uma criatividade na apresentação gráfica do contexto e uma originalidade na discussão do tema, mesmo que ambíguo.

Em todos os episódios avaliados esse é o que mais estimula a curiosidade do espectador devido ao ar de mistério estabelecido no decorrer da narrativa. Isso acontece devido à boa estruturação do desenvolvimento da obra, que segue uma linha de exposição clara tanto no desenvolvimento do conteúdo quanto na composição visual clara e singela das formas, facilitando a compreensão do conteúdo abordado.

Outro fator diferenciador da narrativa de “No Velho Oeste” é o trabalho musical, visto que o ritmo adotado é o hip hop, não comum no Texas, estado do EUA (Estados Unidos da América), mas sim em outros estados do país. O uso de dois fatores culturais de uma mesma região serve para demonstrar a diferenciação cultural de um mesmo local, o que mostra a diversidade e as influências culturais as quais estamos expostos diariamente.

### 5.1.4 Os Vikings

Conta à história e as aventuras vividas pelos vikings, Pablo, Uniqua e Tyrone, que decidem fazer uma expedição para descobrir terras desconhecidas, como fizeram seus antepassados. Para isso precisam passar por três obstáculos perigosos: as calmarias, a região rochosa das tempestades e o terrível *rodamoinho*. Nesse desenvolvimento narrativo eles ressaltam a força dos vikings. Após passarem por todos os obstáculos, eles ainda enfrentam a sereia Tasha, que mostra ser mais forte que eles, mantendo-os como seus prisioneiros e obrigando que cantem para ela. Para sair das garras da sereia os amiguinhos cantam uma cantiga de ninar e ela acaba dormindo. Depois de vencerem a sereia, eles continuam a viagem e encontram um novo território que chamam de terra das areias, mostrando que na vida temos que vencer os obstáculos para atingir nossos objetivos e conquistar o novo.

<b>Ficha de avaliação da série Backyardigans</b>	
Classificação: 1. Fraco 2. Razoável 3. Bom 4. Muito Bom	
<b>Conteúdo</b>	<b>Classificação de estudo</b>
	<b>4 – Os Vikings</b>
Estímulo ao pensamento e promoção das relações interculturais	3
Promoção ampliação do horizonte sociocultural do público	4
Apelo à imaginação	4
Verissimilitude	4
Recursos às fontes	4
<b>Mensagem Audiovisual</b>	
Originalidade/Criatividade	4

Apelo à curiosidade	4
Apresentação de uma estrutura organizada	4
Eficácia da transmissão da mensagem	4

Tabela 4: Ficha de avaliação da série Backyardigans – 4 – Os Vikings

No quarto objeto de análise intitulado “Os Vikings” é possível ver a contextualização da cultura viking para o desenvolvimento da narrativa, pois fica bem explícito o principal fator social desse grupo, que é a exploração de novos locais. Os vikings eram povos nômades em sua maior parte e considerados valentes pelos outros grupos de sua época. Seus membros acreditavam serem os mais fortes da sociedade da época. Mas essa relação cultural estabelecida pelo episódio não fica somente nesse contexto, os criadores também trabalham as características referentes aos objetos culturais do grupo e o desenvolvimento náutico proporcionado pelas grandes embarcações vikings. Dentre os objetos estão os capacetes vikings, o barco a vela, o mapa e as roupas de couro e ferro.

Apesar de toda essa manutenção de objetos e fatores que expõem a cultura, o indicador de estímulo ao pensamento e promoção das relações interculturais perdeu um ponto na avaliação da obra, mas não referente à relação cultural e sim devido ao estímulo ao pensamento que fica um pouco falho, pois a todo o momento é explorado somente o fator de descobrimento de um novo território, sendo quebrada apenas pela intervenção na narrativa promovida por Tasha, a sereia, o que proporciona um pequeno estímulo do pensamento do receptor que quer descobrir qual será a ação adotada pela sereia.

O tema central mostra que somos capazes de vencer os obstáculos existentes ao longo do nosso caminho durante a vida e isso é bem trabalhado pela série, já que os criadores introduzem essa discussão com o público infantil de forma lúdica e bem desenvolvida.

Os desafios vividos pelos vikings durante suas navegações em busca de novas terras introduzem um grande mito do folclore mundial, as sereias que exercem um papel importante na moral da obra, pois ela representa os obstáculos pessoais e sociais que encontramos pelo caminho, pois durante o desenvolvimento da narrativa só são expostos fatores climáticos e objetos físicos, como ventos, regiões rochosas e redemoinhos.

As aventuras vividas para a superação desses obstáculos estimulam o desenvolvimento imaginário da narrativa, pois a todo o momento há um trabalho ativo da imaginação do receptor em relação à mensagem que contribui para o desenvolvimento do imaginário da criança, como o fato de nomear o que é novo e o desconhecido. No fim do episódio, quando o grupo de aventureiros nomeia o local descoberto de “Ilha da Areia”, pois chegam a um local desértico.

Apesar de ser um episódio bem lúdico, está presente uma descrição fiel da vida dos vikings, o que mostra como já citamos anteriormente um ótimo trabalho de busca por conteúdo adotado pelos produtores, visto que a cultura viking não faz mais parte da sociedade atual o que obriga um trabalho histórico para composição da narrativa de modo geral, fazendo com que todos os elementos gráficos sejam fidedignos ao que é exposto nos livros e filmes, onde essa cultura é retratada. O processo de criação ganha uma verdade, mesmo que com fatos folclóricos introduzidos no contexto, pois é feito um estudo da informação a ser repassada ao receptor porque se trata de algo que não lidamos diariamente e que não integra mais o convívio social de modo geral.

Esse trabalho de levantamento cultural adotado na criação do conteúdo proporciona um desenvolvimento criativo bem embasado, pois os produtores conseguiram associar de forma criativa o lúdico e o real, na exposição do conteúdo da obra sem que se perca o objetivo final que é mostrar que somos capazes de superar os desafios da vida. Essa criatividade faz com que esse indicador embasado no processo criativo obtenha uma nota na casa de quatro pontos.

A busca pela qualidade de exposição do tema e pelo trabalho de recurso às fontes utilizados na história despertam a curiosidade das crianças, que ficam presas à narrativa querendo descobrir o local que os amigos descobrirão, como venceram a sereia e o motivo que a leva a dormir com uma simples cantiga. São pequenos fatores que exercem grande função no desenvolvimento do conteúdo final da obra, que segue uma linha de construção fidedigna sem que haja quebras no decorrer do trabalho gráfico, que por sinal é bem desenvolvido, pois é perceptível uma tridimensionalidade no mar e na profundidade do plano frontal com o fundo de cena.

A cantiga utilizada pelos personagens para fazer a sereia Tasha dormir possui um ritmo característico, o rock, que nesse episódio cria uma relação com a cultura trabalhada,

pois o rock é forte e desafiador assemelhando-se as características dos Vikings. Além desse estilo musical o episódio envolve em sua narrativa o *rockabilly*, o *twist* e o *viking metal* que também estão associados diretamente à cultura adotada no contexto.

É possível dizer que mesmo sem um estímulo ao pensamento, que poderia ter abordado mais a relação de convívio dos vikings, efetivamente a obra é eficaz no que diz respeito à transmissão final do conteúdo, que fica bem explícito e claro durante todo o processo de criação e conclusão da obra.

### 5.1.5 A Ilha Deserta

Uniqua, a náufraga, resolve sair de seu barco e ir de bote salva-vidas até uma ilha deserta, onde acredita estar sozinha, até descobrir que Tyrone e Pablo são também náufragos. Após a descoberta de novas pessoas na ilha, eles resolvem explorar o local e agir como verdadeiros náufragos, coletando cocos, construindo uma cabana e pescando. Mas quando vão coletar cocos, os mesmos aparecem do nada, quando têm a ideia de construir a cabana de praia, eles têm uma ajuda misteriosa para conseguir madeira para as paredes, cipós para amarrar a madeira, folhas de palmeira para o telhado e pedras para forrar o chão. Eles ficam desconfiados de que tem alguém na ilha, mas veem um peixe e resolvem fazer uma vara para pescar, deixando o a discussão de lado, porém surge um rolo de linha pronto para ser utilizado. Os três amigos desconfiados resolvem investigar o que está acontecendo seguindo o rolo de linha. No final do rolo descobrem que não estão sozinhos, mas acompanhados por outro habitante da ilha, Austin, que realizava todas as tarefas antes deles, pois tinha vergonha e medo dos três amigos, mostrando que não podemos nos esconder das pessoas e ter medo de interagir com o diferente.

Ficha de avaliação da série <i>Backyardigans</i>
Classificação: 1. Fraco 2. Razoável 3. Bom 4. Muito Bom

<b>Conteúdo</b>	<b>Classificação de estudo</b> <b>5 – A Ilha Deserta</b>
Estímulo ao pensamento e promoção das relações interculturais	2
Promoção ampliação do horizonte sociocultural do público	3
Apelo à imaginação	3
Verissimilitude	3
Recursos às fontes	3
<b>Mensagem Audiovisual</b>	
Originalidade/Criatividade	2
Apelo à curiosidade	3
Apresentação de uma estrutura organizada	4
Eficácia da transmissão da mensagem	3

Tabela 5: Ficha de avaliação da série Backyardigans – 5 – A Ilha Deserta

O quinto objeto de análise que possui a maior variação na pontuação de seus conteúdos e conseqüentemente a menor média final, o que influencia uma avaliação final razoável é o episódio “A Ilha Deserta”, que conta a aventura de três náufragos perdidos em uma ilha. Ariscamos afirmar que o episódio é uma variante do filme “Náufrago” estrelado por Tom Hanks, pois a narrativa é semelhante à história contada por ele e seu parceiro Wilson.

Em relação a todos os indicadores, o primeiro foi o que teve a menor nota de todos os episódios analisados, sendo avaliado com apenas um ponto, pois não há uma interação cultural ativa na composição da narrativa e nem um estímulo direto ao pensamento do receptor. A nota mantém o valor de um ponto porque é trabalhada de forma implícita a cultura musical brasileira, pois são utilizados os ritmos típicos de nosso país, samba, bossa nova e baião, o que proporciona um acréscimo ao paradigma cultural do indivíduo que quando exposto a esse ritmo já o conhecerá, ficando mais fácil assimilar o ritmo e o associar a essa batida musical.

Apesar de um plano de desenvolvimento fraco, a moral social trabalhada pela obra é uma das melhores, senão a melhor, pois mostra em um plano secundário a mesma questão de superar os desafios da vida, como em “Os Vikings”, trabalhado através da sobrevivência dos náufragos em um ambiente desconhecido. E como a moral da narrativa é discutida na relação pessoal, o preconceito existente na sociedade, pois o personagem Austin tem medo de se relacionar com o diferente e do julgamento dos outros. Isso é bem real no ambiente infantil em que as crianças têm medo do que conhecem e criam barreiras naturais que bloqueiam a relação com o diferente, um preconceito com o novo e com o seu próprio eu, que não se vê capaz de se posicionar diante das diferenças existentes, por esse motivo é avaliado como muito bom.

Mesmo com esse belo trabalho de exposição social a nota referente à imaginação também é baixa porque não há um estímulo forte que impulse o receptor a viajar junto com a narrativa. O único estímulo existente é o de pensar o que pode acontecer com os amigos já que estão em um lugar desconhecido e o que aconteceu com os barcos dos náufragos.

É possível dizer que a falta de estímulo à imaginação acontece, pois fica explícito na narrativa que Austin é um náufrago e que ele ajuda os amigos a conseguirem o que precisam para viverem como náufragos. Se a atuação de Austin fosse trabalhada de forma oculta o desenvolvimento imaginário do episódio seria bem mais rico, porque dessa forma as crianças buscariam imaginar quem estaria ajudando os amiguinhos, fator esse que poderia ser o ponto para o desenvolvimento de uma relação cultural e elevação do indicador de estímulo ao pensamento e promoção das relações interculturais.

Devido à falta de uma cultura que sirva de base para o desenvolvimento narrativo, a avaliação do indicador relacionado à busca por fontes que complemente a obra se torna baixa, pois não há uma relação cultural dos objetos de composição cenográfica com nenhuma cultura específica, sendo comum a todos os povos. A justificativa para os três pontos desse conteúdo é que, mesmo com objetos de cena comum a várias realidades há na contextualização um visível trabalho de estudo do comportamento de um náufrago e das ações que o mesmo pode realizar em um ambiente hostil para sua sobrevivência e manutenção das características vitais do homem, o que dá uma verdade a narrativa no geral, pois o fato tomado como base de criação pode acontecer a qualquer pessoa e a qualquer momento.

Em relação aos indicadores que avaliam a mensagem audiovisual as notas também foram bem baixas, mesmo com a alta qualidade gráfica e sonora desenvolvida pelo episódio. Em relação à criatividade para exposição da moral da narrativa não há um trabalho criativo e original à altura do conteúdo desenvolvido pela série, visto que não existe um fator que desperte a curiosidade do receptor pós-narrativa ou até mesmo dentro da narrativa, pois não estimula o desenvolvimento crítico do que está sendo trabalhado.

Mesmo com um trabalho de composição simples se comparado aos outros episódios, a estrutura de organização da narrativa continua bem feita, pois em nenhum momento há uma quebra no sentido tomado para desenvolvimento e nem na parte gráfica que nesse episódio não se altera desde o início do desenvolvimento gráfico mantendo o mesmo cenário em todo o contexto.

Apesar do processo de criação utilizado, o objetivo da narrativa é transmitido de forma clara e compreensível. A moral da história trabalhada nesse episódio, apesar de ser bem complexa e de difícil discussão, é bem clara e objetiva, o que me leva a crer que os idealizadores priorizaram o valor da mensagem para o público não utilizando de grandes exposições culturais para uma melhor compreensão do conteúdo final da narrativa.

### **5.1.6 Mudanças da Arábia**

Nesta história Tyrone é um sultão da Arábia que tem muitos objetos valiosos e mágicos guardados em sua caverna secreta, porém ele precisa levá-los para seu palácio. Para tal função ele liga para Uniqua e Pablo, que têm a empresa de transportes Mudanças da Arábia, informando que necessita do trabalho de transporte de carga. Os dois amigos ficam muito contentes com o convite, pois é a primeira vez que eles fazem uma mudança, e ainda a do sultão. Tyrone dá a eles uma lâmpada com um gênio, Austin, e diz que eles têm direito a três desejos. E eles usam os desejos para que o trabalho seja concluído com sucesso, porque passam por diversos imprevistos para entregar o tesouro em segurança.



Classificação: 1. Fraco 2. Razoável 3. Bom 4. Muito Bom	
<b>Conteúdo</b>	<b>6 – Mudança da Arábia</b>
Estímulo ao pensamento e promoção das relações interculturais	3
Promoção ampliação do horizonte sociocultural do público	3
Apelo à imaginação	3
Verissimilitude	3
Recursos às fontes	3
<b>Mensagem Audiovisual</b>	
Originalidade/Criatividade	3
Apelo à curiosidade	3
Apresentação de uma estrutura organizada	4
Eficácia da transmissão da mensagem	4

Tabela 6: Ficha de avaliação da série Backyardigans – 6 – Mudanças da Arábia

O episódio “Mudanças da Arábia”, sexto objeto de análise, tem uma pontuação constante nos indicadores de conteúdo, com nota três, isso devido a uma repetição do mesmo durante toda a narrativa, o que deixa a exposição da mensagem cansativa para a visão do receptor.

Em relação ao trabalho de estímulo ao pensamento, este é desenvolvido pelo episódio através dos pedidos que Uniqua e Pablo podem fazer ao gênio da lâmpada e das reações que os mesmos irão tomar para manter o tesouro do sultão em segurança. Essa exposição constante desestimula a criança a pensar ativamente com a série, deixando-a dispersa. Porém, nesse mesmo indicador avaliamos a relação intercultural que está presente na narrativa através de objetos típicos da Arábia, como: turbante, ovos de ouro, túnica, abaia, tapetes árabes, jóias, ouro, abanicos, a arquitetura dos palácios árabes e seus mosaicos, que se

perdem durante o desenvolvimento da história, que passa a girar em torno do transporte da carga e dos elementos folclóricos típicos dos contos de mil e uma noites, perdendo um pouco da veracidade trabalhada pela narrativa, pois o uso de muitos elementos lúdicos leva a crer que tudo não passa de uma simples imaginação.

Imaginação essa que também não atinge o maior valor de pontuação, pois mesmo com o trabalho de exposição de elementos que encantam e desenvolvem o imaginário, como o tapete voador, a caixa de ventos e a lâmpada do gênio, a narrativa usa apenas esses elementos para desenvolver o contexto lúdico da obra, o que poderia ser bem mais desenvolvido durante toda a exposição do contexto. Um exemplo que ajudaria nesse desenvolvimento seria mesmo embasar a criação nos mistérios que envolvem as histórias que compõe “As Mil e Uma Noites” que trabalha vários contos da cultura indiana, persa e árabe.

O enfoque no transporte do tesouro do sultão é também o ponto de desenvolvimento do conteúdo da série que trabalha o cuidado com objetos que não nos pertencem e a qualidade no desenvolvimento das tarefas que nos são destinadas, mostrando e expondo ao receptor que devemos manter seguro e íntegro o que nos é confiado, tanto como empréstimo ou como serviço a ser realizado profissionalmente ou socialmente. Isso traz uma aproximação de desenvolvimento do conteúdo com a realidade do receptor, o que trabalha a veracidade da cena que também perde em sua avaliação devido ao grande apelo ao imaginário.

É visível, mesmo que pequeno, um estudo de fontes para o desenvolvimento da história, pois o uso de elementos relacionados à intertextualidade com outras obras é bem fraco, já que o foco fica apenas nos elementos relacionados aos desejos realizados pelo gênio Austin.

A relação de criatividade e originalidade de exposição da obra é bem desenvolvida, mas torna-se monótona devido à repetição constante do objetivo final da missão e da relação entre a realização dos desejos que passam a ser previsíveis para o receptor, pois os mesmos estão relacionados a problemas durante o processo de transporte da carga, que faz também com que a curiosidade se perca nesse ponto, porque se torna previsível as próximas ações a serem tomadas por Uniqua e Pablo, que irão utilizar sempre o gênio para resolver os seus problemas, não estimulando o desenvolvimento por completo da curiosidade que poderia

estar presente no capítulo, visto que o mesmo aborda questões imaginárias que poderiam ser melhor exploradas, desenvolvendo assim a curiosidade do receptor em relação à narrativa.

Os indicadores de estrutura organizada da mensagem são bem feitos já que o episódio mantém, mesmo com a repetição do conteúdo, uma continuidade perceptível pelo receptor, tanto no âmbito visual quanto sonoro, que trabalha o ritmo do surf rock. Essa repetição não influencia o andamento da narrativa e as associações das rubricas utilizadas na criação, porém de certa forma interfere na compreensão da mensagem que fica exposta como um simples trabalho de entrega de carga não deixando nítida a moral da história de que devemos ter cuidado com as coisas de outras pessoas, dificultando assim a compreensão do objetivo final do conteúdo.

### 5.1.7 Basquete no Monte Olimpo

Tyrone é um homem do tempo e Pablo é um guia esportivo e ambos trabalham para uma rede de notícias na Grécia antiga. A previsão do tempo indica tempo ensolarado para jogar uma boa partida de basquete, mas de repente começa a chover. Então os jornalistas vão até a nuvem da deusa do tempo, Tasha, para pedir que pare de chover. No caminho eles conhecem o Deus do riso e a Deusa do sono e os ensinam a jogar basquete. Mas para deixar de chover eles tem que vencer uma partida de basquete contra Tasha, a Deusa do tempo, caso contrário, vai chover para sempre. Com um simples jogo de basquete os personagens falam das diversas condições do tempo e do papel de informar da imprensa.

<b>Ficha de avaliação da série Backyardigans</b>	
Classificação: 1. Fraco 2. Razoável 3. Bom 4. Muito Bom	
<b>Conteúdo</b>	<b>7 – Basquete no Monte Olimpo</b>
Estímulo ao pensamento e promoção das relações interculturais	3

Promoção ampliação do horizonte sociocultural do público	2
Apelo à imaginação	4
Verissimilitude	4
Recursos às fontes	4
<b>Mensagem Audiovisual</b>	
Originalidade/Criatividade	4
Apelo à curiosidade	4
Apresentação de uma estrutura organizada	4
Eficácia da transmissão da mensagem	4

Tabela 7: Ficha de avaliação da série Backyardigans – 7 – Basquete no Monte Olimpo

“Basquete no Monte Olimpo” é o sétimo episódio de estudo, interagindo de forma ativa com o pensamento do emissor, trabalhando o desenvolvimento da mensagem através da previsão do tempo, do jogo de basquete e da grandiosidade da arquitetura grega, que é a cultura em desenvolvimento na contextualização do conteúdo. O trabalho de aproximação do receptor com os costumes e símbolos gregos é feito através do trabalho de representação do Monte Olimpo, dos deuses, das vestimentas/acessórios e a arquitetural local. Nessa narrativa é visível o trabalho de contextualização da obra para desenvolvimento da mensagem e para o estímulo não só do pensamento, mas também da imaginação e da curiosidade do receptor, pois são expostos na contextualização elementos reais da cultura grega como também a mitologia dos deuses do Olimpo.

O processo de avaliação do indicador de estímulo ao pensamento e promoção das relações interculturais, acontece através de uma observação não só da parte arquitetônica e cultural, mas também da mitologia, pois é trabalhada a relação de superioridade entre os deuses e a ligação dos mesmos com algum processo social da vida na terra. O trabalho de apresentação da mitologia no desenvolvimento da série está relacionado a dois outros fatores que contribuem para a exposição do contexto, a chuva constante, fazendo uma relação com a previsão do tempo que está presente em todos os telejornais da atualidade, o que expõe de

forma implícita o trabalho da imprensa na sociedade e o jogo de basquete, remetendo aos jogos Olímpicos que tiveram sua origem na Grécia Antiga. É visível dessa forma a interação de diversas referências em um único processo de criação e desenvolvimento do conteúdo.

Falando de interação cultural, vemos aqui a repetição de um ritmo brasileiro que foi trabalhado também no episódio “A Ilha Deserta”, o samba. Essa repetição mostra que os criadores trabalham o desenvolvimento da sonoridade, visando uma dinâmica ao conteúdo, complementando a linha de transmissão da mensagem e expondo outra cultura de forma implícita, visto que não há nenhum episódio que conte/desenvolva a cultura sul-americana, a não ser pelas ponderações nos ritmos musicais, contribuindo para uma aproximação e aprendizado de uma nova cultura, mesmo que de forma indireta.

Apesar de ser um ótimo trabalho de criação e relação intercultural e exposição da cultura trabalhada, não é visto de forma clara um desenvolvimento explícito da moral da narrativa, tornando esta difícil de ser compreendida pelos pequenos, isso devido ao uso excessivo de informações no desenvolvimento da narrativa, o que atrapalha a transmissão final da mensagem que deixa a entender apenas que teriam que vencer o jogo para parar de chover e eles poderem jogar uma partida de basquete. Porém, nessa contextualização está implícita a mensagem de que ninguém é superior a ninguém e de que somos capazes de aprender através das trocas de experiências e conhecimentos já que todos nós possuímos características distintas.

Apesar dessa queda em relação à transmissão da mensagem e do desenvolvimento sociocultural, não há na série nenhuma perda da relação de construção gráfica da cena e da narrativa. Sendo assim, o uso de diversos meios para o desenvolvimento do conteúdo não prejudica a construção da narrativa, mas contribui para o desenvolvimento detalhado da estruturação da cena e estimula o desenvolvimento crítico do receptor, que busca compreender as associações que levam ao uso de três linhas de desenvolvimento do tema, contribuindo para o desenvolvimento da curiosidade da criança, que busca respostas para as suas perguntas.

### 5.1.8 Missão Elefante

Os agentes de entrega Tyrone e Pablo terão uma missão importante, levar uma elefante para a reserva natural de Dandeli, na Índia, entregando-a em segurança para a bióloga Tasha. Os dois agentes nunca falharam em uma missão, mas no meio do caminho Rhamiswami e o assistente dela Austin-ji roubam a elefanta e acidentalmente a deixam fugir. Então começa a busca pela elefanta perdida. Tyrone e Pablo têm quem recuperar e entregar a elefante ou esta será a primeira missão falha da dupla. Nessa aventura eles mostram que é importante preservar a vida dos animais e dos seus ambientes naturais.

<b>Ficha de avaliação da série Backyardigans</b>	
Classificação: 1. Fraco 2. Razoável 3. Bom 4. Muito Bom	
<b>Conteúdo</b>	<b>Classificação de estudo</b> <b>8 – Missão Elefante</b>
Estímulo ao pensamento e promoção das relações interculturais	4
Promoção ampliação do horizonte sociocultural do público	4
Apelo à imaginação	4
Verissimilitude	4
Recursos às fontes	4
<b>Mensagem Audiovisual</b>	
Originalidade/Criatividade	4
Apelo à curiosidade	4
Apresentação de uma estrutura organizada	4
Eficácia da transmissão da mensagem	4

Tabela 8: Ficha de avaliação da série Backyardigans – 8 – Missão Elefante

O oitavo e último objeto de análise é o episódio “Missão Elefante” que tem desenvolvimento narrativo seguindo a cultura indiana, relacionado através da exposição dos objetos típicos da região, como os saris e salwar, da exemplificação do comércio ao ar livre característico do país, a citação de locais reais como as planícies e a reserva natural de Dandeli, localizada na Índia, e a relação de preservação dos animais. Esses elementos contribuem e estimulam o pensamento do receptor junto às questões culturais e sociais, promovendo no receptor a vontade de saber mais sobre os assuntos desenvolvidos, além de mostrar como somos responsáveis pela manutenção não só do nosso ambiente natural como também dos animais inseridos nele.

O trabalho de manutenção da vida e dos ambientes naturais da terra é o foco do desenvolvimento social do episódio, pois os idealizadores desenvolvem toda narrativa em torno do transporte de um elefante, animal sagrado para os indianos, da relação de domesticação de animais silvestres e do tráfico de animais existentes na atualidade, mostrando que somos os responsáveis pela preservação.

Através do transporte do elefante há o estímulo ao pensamento imaginário do receptor, instigando a curiosidade em relação à forma de transporte de um dos maiores mamíferos da terra. Esses dois fatores são bem trabalhados pela criação, pois são bem explicadas as formas pelas quais um elefante pode ser transportado de um local a outro, como também o trabalho lúdico colocando o animal para saltar de paraquedas, algo que não é possível devido o peso do mesmo.

Essa ação existente no desenho é impressa através da musicalidade adotada para a composição do contexto, pois é trabalhado um rock alternativo que possui batida forte e rápida, ponderada por pequenos intervalos lentos quebrando o ritmo, dando a ideia de ação e suspense a narrativa, criando assim uma agilidade de repasse das informações e deixando mais dinâmica e explosiva a exposição do conteúdo, um verdadeiro filme de James Bond.

A abordagem do tema é bem desenvolvida e segue a linha de estruturação bem detalhada, pois mesmo com a troca de cenários e o desenvolvimento do conteúdo embasado com uma adrenalina constante, proporciona uma quebra na estruturação das cenas por meio de uma transição gradativa de cenários e a continuidade no texto, o que é visível pela

aproximação com os fatos do cotidiano do homem que vive em constantes embates e aventuras.

A busca por uma narrativa ativa e bem descritiva nesse episódio, e de uma veracidade no desenvolvimento das cenas, devido à linha de narrativa adotada, contribuem para a transmissão do conteúdo de forma clara e objetiva, sem deixar brechas para interpretações ambíguas do que é trabalhado e idealizado pelos produtores.

O processo de estudo de cada episódio seguiu as linhas de avaliação propostas nos nove indicadores de qualidade, sendo cinco para a análise de conteúdo e quatro para análise da mensagem. Através de uma verificação de cada indicador é possível constatar que apenas uma tem a média da classificação final somada em quatro pontos, o de apresentação de uma estrutura organizada, isso porque ele segue uma constância em seu trabalho sendo possível ver início, meio e fim. Mesmo com algumas notas baixas, os outros indicadores mantiveram o mesmo valor, três pontos, sendo classificados como bom, porém há alguns que quase atingem a nota máxima, mas devido a algum fator de criação foram prejudicados. Essa boa avaliação final dos indicadores só reforça o trabalho de estudo realizado pelos produtores e o objetivo final de os Backyardigans que é entreter, informar e proporcionar o conhecimento às crianças.



## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após todo o processo de análise, podemos concluir que a série *Backyardigans* possui um padrão de qualidade em sua composição e produção, pois sua criação é embasada em processos e ferramentas que contribuem para a divulgação da informação, agregando conhecimento e valores educacionais ao conteúdo da obra.

A série segue em grande parte os conceitos de qualidade determinados por Richter (2005), que fala que produções de qualidade devem ter em sua composição uma diversidade de informação, abordando as diversas dimensões culturais e sociais existentes na sociedade, promovendo a diferenciação das narrativas e agregando valor à produção, sendo estas características bem distribuídas no desenvolvimento dos contextos históricos e das relações do dia a dia.

Os padrões de qualidade da série são bem visíveis em todos os segmentos de criação, nas artes gráficas e possível ver o trabalho de detalhamento de toda a parte cenográfica buscando a aproximação com o real, na narrativa o conteúdo é bem desenvolvido a fim de informar o receptor sobre os objetivos da produção e as músicas completam as necessidades do contexto e introduzem novos ritmos ao paradigma do receptor, entretenendo-o, educando-o e informando de forma lúdica.

A qualidade da obra está na utilização de complementos informativos que agregam valor ao conteúdo da série, que ajudam na criação da narrativa e no desenvolvimento do contexto geral da obra. Esses complementos estão ligados diretamente à relação intertextual, à interação de distintas culturas e na transferência de informações e conhecimento. É visível na obra o trabalho dos idealizadores da série, visto que *Backyardigans* apresenta em sua composição uma veracidade no trabalho de contextualização da narrativa, apresentado desde a criação cenográfica até o diálogo dos personagens.

A intertextualidade, como é denominada pelos estúdios, refere-se à relação entre diferentes culturas, bem desenvolvida na criação da série, visto que são apresentadas várias referências a outras obras na narrativa.

Os profissionais responsáveis pela criação e contextualização da obra buscam referenciar todo o conteúdo narrativo através de símbolos e expressões vocais. Dois exemplos dessa relação de interação podem ser vistos no episódio “No Velho Oeste”, onde há uma estruturação/referência visual de todo o deserto do Texas, por meio da exposição dos *canyons* e vegetação local, além do uso de expressões vocais típicas da localidade. Há então no contexto da série uma busca por recursos e fontes mostrando o trabalho de pesquisa e incorporação de diferentes culturas e de outras naturezas no desenvolvimento da narrativa.

Esse trabalho de educação e manutenção da qualidade da série é visto também devido à verossimilitude de caracterização dos personagens e das cenas, exibindo de forma nítida todos os objetos de criação e composição do contexto histórico da obra, promovendo uma relação cultural do receptor com a cultura trabalhada pela narrativa, proporcionando ao público uma interação com o diferente, o novo, o que chamamos anteriormente de interculturalidade, onde o receptor mantém um relação direta com o que é exposto, interagindo de forma crítica e analítica com o conteúdo da narrativa, quebrando dessa forma o pré-conceito estabelecido diante do que não conhecemos.

A partir do momento em que a narrativa e a moral da história rompem o pré-conceito existente nas relações sociais, o receptor passa a interagir de forma ativa com o conteúdo da série, recebendo o que é transmitido e assimilando o que melhor lhe convém do contexto da obra, promovendo dessa forma uma transferência cultural ou transculturalidade, a criança passa a ter uma visão crítica sobre o preconceito com o que difere de seus costumes, visto que a série mostra que somos iguais, mesmo com as diferenças.

Podemos então dizer que a série possui um padrão de qualidade que se encontra vinculado a esses fatores/detalhes que contribuem para a expansão do conhecimento do receptor como: músicas, danças e interações culturais, diferenciando a produção e fazendo com que o espectador faça parte do contexto trabalhado, interagindo ativamente com as narrativas e conteúdos da obra através dessas ferramentas que trabalham com o imaginário e prendem a atenção do mesmo durante a exibição do programa.

Dessa forma a série atinge todos os objetivos descritos e analisados nesse estudo e utiliza diversas ferramentas da comunicação que contribuem para a busca da qualidade, fornecendo conteúdo ao receptor e possibilitando que o mesmo se informe e adquira conhecimento através daquilo a que é exposto. A qualidade desenvolvida na série possibilita

de forma ativa o acréscimo de valores ao paradigma sociocultural do receptor, possibilitando assim que o mesmo escolha o que deseja absorver e guardar para si.

O desenvolvimento desses fatores torna a produção bem complexa em relação à disseminação de informação para a discussão diária do receptor, mostrando um trabalho de aperfeiçoamento das técnicas de criação desenvolvidas pelos produtores da série, sendo visível o trabalho de pesquisa para melhor atender às necessidades do público e da contextualização da narrativa a ser trabalhada pelos cinco amigos no quintal de suas casas.

Podemos assim concluir que essa pesquisa realizada pelos produtores de conteúdo permite que as narrativas forneçam aos receptores a capacidade de consultar, compreender, apreciar com sentido crítico da série. Dessa forma *Backyardigans* atinge todos os objetivos de criação de um paradigma crítico e analítico do receptor, possibilitando que o mesmo se oponha as ações que são trabalhadas na contextualização da narrativa.

Além dessa contribuição para educação dos pequenos e para o desenvolvimento não só cultural, mas também motor e cognitivo das crianças, a série tem um valor comercial provindo da relação de aproximação com o espectador criada pela narrativa e pela estilização dos cinco amigos Pablo, Uniqua, Tasha, Tyrone e Austin, que trabalham em todo o contexto uma relação de amizade com o receptor, isso permite que um único produto se desenvolva em diversos subprodutos devido à aproximação com a realidade das crianças, criando assim uma exploração de *merchandising* sobre o produto principal.

Por fim *Backyardigans* é uma obra que permite uma interação dos pequenos com temas da atualidade, abordados através das ações rotineiras vividas pelos cinco amigos e dos fatos e acontecimentos históricos que são introduzidos na obra como plano de fundo para o desenvolvimento do tema a ser discutido pelos criadores, possibilitando que os pequenos tenham uma formação e uma postura crítica ao que são expostos e também em relação às relações socioculturais existentes na sociedade.

## REFERÊNCIAS

ARBEX, José. **O poder da televisão**. São Paulo: Scipione, 1995.

AYRES, Marcel. **Blog Comunicação Digital, Mídias Sociais e Cibercultura**. Disponível em; <<http://marcelayres.com.br/blog/reflexoes-sobre-a-convergencia-midiatica-e-midias-sociais/>>. Acesso em: 25 nov. 2013.

BARCELOS, Valdo. **Invisível cotidiano**. Porto Alegre: AGV, 2006.

\_\_\_\_\_. **Educação ambiental: sobre princípios, metodologias e atitudes**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

BORGES, Gabriela. A Qualidade do Canal 2: Percursos Teóricos e Metodológicos da Investigação. In: FREIRE FILHO, João; BORGES, Gabriela (orgs.). **Estudos de televisão, Diálogos Brasil- Portugal**. Porto Alegre: Sulina, 2011. P. 240-274.

\_\_\_\_\_. Fichas de avaliação para análise de programas de televisão. In: **Platafoma Crossmedia CIAC-FCT-UALG**, 2008. Disponível em <[http://www.crossmediaplatform.ciac.pt/bm\\_texto.php?i=14&n=Fichas%20de%20Avalia%C3%A7%C3%A3o%20de%20Programas%20do%20Projecto%20A%202:%20em%20Cena](http://www.crossmediaplatform.ciac.pt/bm_texto.php?i=14&n=Fichas%20de%20Avalia%C3%A7%C3%A3o%20de%20Programas%20do%20Projecto%20A%202:%20em%20Cena)>. Acesso em: 28 jan. 2014.

\_\_\_\_\_. Observatório da Qualidade no Audiovisual: uma proposta de literacia midiática. In: **Platafoma Crossmedia CIAC-FCT-UALG**, 2013. Disponível em <<http://www.crossmediaplatform.ciac.pt>>. Acesso em: 28 jan. 2014.

BUCKINGHAM, D. **Creecer em La era de los médios electrónicos**. Tradução de Roc Filella. Madri: Morata, 2002.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas híbridas, poderes oblíquos**. 4 ED. São Paulo. EDUSP, 2003. Tradução de Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. EDUSP, 1997.

\_\_\_\_\_. **Diferentes, Desiguais e Desconectados**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2005.

\_\_\_\_\_. **Globalização Imaginada**. São Paulo: Iluminuras, 2003.

CARENZIO, Alessandra. Televisão de qualidade: definição da questão e das boas praticas no âmbito televisivo italiano. In: BORGES, Gabriela; REIA-BAPTISTA, Vitor (orgs.). **Discursos e Práticas de Qualidade na televisão**. Lisboa: Livros Horizonte, 2008.

CARMONA, Beth. **Cenário para muitas histórias**. Conteúdos e abordagens de mídia de qualidade para infância. In: 3º ECOM.EDU Qualidade e Literacia Midiática: um diálogo profícuo e necessário, 2013, Ponta Grossa. Slide.

DUARTE, Mônica. Retórica e Representações Sociais no processo de significação presente na produção da trilha sonora do programa televisivo Rá-Tim-Bum. In: BORGES, Gabriela; REIA-BAPTISTA, Vitor (orgs.). **Discursos e Práticas de Qualidade na televisão**. Lisboa: Livros Horizonte, 2008.

Entrevista de Raul Peres ao CEMEC - Centro Marista de Educação e Cidadania. Disponível em:<<http://redecemec.com.br/producao-audiovisual-na-era-da-convergencia>>. Acesso em: 20 nov. 2013.

FREIRE FILHO, João. O Debate sobre a Qualidade da Televisão no Brasil: da trama dos discursos à tessitura das práticas. In: BORGES, Gabriela; REIA-BAPTISTA, Vitor (orgs.). **Discursos e Práticas de Qualidade na televisão**. Lisboa: Livros Horizonte, 2008.

GONNET, Jacques. **Educação para os Media**. As controvérsias fecundas. Porto: Porto Editora, 2007.

JULLEN, François. **O Dialogo Entre as Culturas: Do Universal ao Multiculturalismo**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

MACHADO, Arlindo. **A Televisão Levada a Sério**. 4.ed. São Paulo: Senac, 2000.

PACHECO, Elza Dias (org.) **Comunicação educação e arte na cultural infantojuvenil**. São Paulo: Edições Loyola, 1991.

\_\_\_\_\_ (org.) **Televisão, Criança, Imaginário e Educação: Dilemas e Diálogos**. 3. ed. Campinas/ SP: Papyrus, 1998.

RECTOR, Monica; TRINTA, Aluizio Ramos. **Comunicação do Corpo**. Rio de Janeiro: Ática, 1990.

RICARDO, Stella Maris Bortoni; CAVALCANTI, Marilda C.. **Transculturalidade, Linguagem e Educação**. Campinas, SP: Mercado das Letras, 2007.

RICHTER, Ivone Mendes. **Interculturalidade e estética do cotidiano no ensino das artes visuais**. Campinas, SP: Mercado das Letras, 2003.

SANTIAGO, Mylene Cristina; AKKARI, Abdeijalil; MARQUES, Luciana Pacheco. **Educação Intercultural – Desafios e possibilidades**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

SANTOS, Luiz Cezar S. dos. A tevê como meio de comunicação de massa de modelar crianças. **Revista Movendo Ideias**: Universidade do Amazonas, Belém: Unama, v.5, n.8, p.62-66, dez. 2000. Disponível em: <[http://www.nead.unama.br/site/bibdigital/pdf/artigos\\_revistas/204.pdf](http://www.nead.unama.br/site/bibdigital/pdf/artigos_revistas/204.pdf)>. Acesso em: 18 jul. 2013.

THOMAZ, Omar Ribeiro. A Antropologia e Mundo Contemporâneo Cultura e Diversidade. In: SILVA, Aracy Lopes; GRUPIONE, Luíz Donisete Benzi (orgs.). **A Temática Indígena na Escola: novos subsídios para professores de 1 e 2 grau**. Brasília: MEC/MARI/UNESCO, 1995.

VINÊS, Victoria Tur; DIAS, Cristina Gonzalez. Conteúdos audiovisuais de qualidade dirigidos ao público infantil. In: BORGES, Gabriela; REIA-BAPTISTA, Vitor (orgs.). **Discursos e Práticas de Qualidade na televisão**. Lisboa: Livros Horizonte, 2008.

## ANEXOS

### ANEXO A

#### SELEÇÃO DE AMOSTRA

A amostra de análise descrita neste anexo tem como propósito principal verificar pontos que favorecem a comunicação/ transmissão de diferentes culturas, por meio de músicas, objetos e trajes típicos. Para chegar aos oito episódios selecionados como bases de estudo a avaliação buscou então esses elementos culturais que representam as expressões humanas.

Para realização do trabalho de análise e seleção da amostra a ser estudada, todos os 78 episódios da série foram vistos e oito foram escolhidos para servirem de base dos estudos a serem realizadas no projeto. Na primeira temporada foram selecionados cinco: “No velho Oeste”, “A princesa do Egito”, “Os Vikings”, “A Ilha Deserta” e “A aventura do Chá”. Na segunda, na terceira e na quarta temporada um episódio de cada sendo respectivamente “Mudanças da Arábia”, “Basquete no Monte Olimpo” e “Missão Elefante”.

Os fatores e indagações para seleção da amostra foram:

- A busca por uma cultura/cidade como referência inicial, sendo ela implícita ou explícita;
- Objetos culturais (arquitetura, animais, vestimentas, relicários, artesanatos, etc.) utilizados na composição cênica e na identificação do ambiente;
- Interações sonoras trabalhadas nas composições musicais e nos diálogos desenvolvidos por cada narrativa;
- A interação de acontecimentos históricos culturais e a relação de problemas da atualidade inseridos na narrativa.

<b>ANEXO A</b>	
<b>Ficha da amostra</b>	
<b>Episódio:</b> No Velho Oeste	
<b>Temporada:</b> 1º	
<b>Descrição:</b> Neste episódio os amigos Pablo, Uniqua e Tasha resolvem ir procurar à corda de pular de Uniqua que acreditam ter sido roubada. Eles resolvem seguir pegadas de botas pontudas de cowboy que podem os levar até o bandido. A história se passa nos canyons e rios do Texas. Essa aventura também conta com a participação do cowboy misterioso: Tyrone que os ajuda na busca pela corda de pular.	
<b>Duração:</b> 24'18''	
Cultura/ cidade trabalhada no episódio:	Cultura country, cidade do Texas.
Objetos culturais utilizados na contextualização (arquitetura, animais, vestimentas, relicários, artesanatos, etc.):	Chapéu, bota de cowboy, corda para laço, cactos, bolas de feno, cavalos areados, trajes típicos de cavaleiros (lenções, coletes e botas), canyons, maçã, fogueira, cobertores, linha férrea, Trem de mão, cabana de madeira.
Interação sonora (composições musicais e ritmos):	Hip Hop – No velho oeste; Tem Um Eco Neste Canyon; Para o Texas Vou; Vamos Comemorar.
Acontecimentos históricos, culturais e sociais presentes no episódio:	O desenho mostra as expedições dos cowboys pelos grandes canyons do Texas e que não se deve ficar com as coisas que não nos pertence.
OBS:	Neste episódio Austin não faz parte da narrativa.

<b>ANEXO A</b>	
<b>Ficha da amostra</b>	
<b>Episódio:</b> Os Vikings	
<b>Temporada:</b> 1º	
<b>Descrição:</b> Os vikings Pablo, Uniqua e Tyrone decidem fazer uma expedição para descobrir terras desconhecidas. Para isso precisam passar por três obstáculos perigosos: as calmarias, a região rochosa das tempestades e o terrível rodamoinho. Para só assim se tornarem verdadeiros desbravadores. No meio da viagem eles se deparam com a sereia Tasha que não gosta de intrusos em seu território.	
<b>Duração:</b> 24'23''	
Cultura/ cidade trabalhada no episódio:	Cultua Viking; Tasmânia, Terra do Fogo (Islândia), mares do norte e Ilha da Madeira (Portugal).
Objetos culturais utilizados na contextualização (arquitetura, animais, vestimentas, relicários, artesanatos, etc.):	Capacetes Vikings, barco a vela, mapa, sereia, roupas de couro, remos, raio, trovões, chuva, rochas e areia.
Interação sonora (composições musicais e ritmos):	Rockabilly, Twist e Viking metal – Canção dos Vikings; Canção da Sereia; Temos Que Segurar; Canção de Ninar.
Acontecimentos históricos, culturais e sociais presentes no episódio:	Os imprevistos da navegação náutica como falta de ventos, regiões rochosas e redemoinhos, além de mostrar que obstáculos são para ser vencidos.
OBS:	Neste episódio Austin não faz parte da narrativa.



<b>ANEXO A</b>	
<b>Ficha da amostra</b>	
<b>Episódio:</b> A Princesa do Egito	
<b>Temporada:</b> 1º	
<b>Descrição:</b> Cleótasha é a princesa de todo o Egito antigo. O Rio Nilo seca, e somente a Princesa pode fazer a água voltar. Para isso, ela deve entregar três presentes à esfinge Única e descobrir o segredo do Nilo com a ajuda de seus fiéis servos: Pablo, Tyrone e Austin.	
<b>Duração:</b> 24'19"	
Cultura/ cidade trabalhada no episódio:	Cultura Egípcia, cidade do Egito as beiras do rio Nilo.
Objetos culturais utilizados na contextualização (arquitetura, animais, vestimentas, relicários, artesanatos, etc.):	Linho, perucas, kalasiris, palácio, palmeiras, hieróglifos, deserto, rio Nilo, abanador típico do Egito, harpa, esfinge, cavalo, joias, pirâmides, penhasco de Karnak (Localizado no Vale dos Reis no Egito) e os Oasis.
Interação sonora (composições musicais e ritmos):	Musical da Broadway – Eu Amo Ser Princesa; Três/Dois/Um Presente (s) Para a Esfinge; Quero Meu Rio; Obrigado e Por Favor.
Acontecimentos históricos, culturais e sociais presentes no episódio:	Descobrimto dos artefatos históricos dos antigos egípcios (estudos arqueológicos), a falta de água e a relação de agradecimento que deve existir entre as pessoas.

<b>ANEXO A</b>	
<b>Ficha da amostra</b>	
<b>Episódio:</b> A ilha deserta	
<b>Temporada:</b> 1º	
<b>Descrição:</b> O barco de Uniqua naufraga e ela resolve ir ao bote salva-vidas até uma ilha onde ela acredita estar sozinha, até descobrir que Tyrone e Pablo são náufragos. Eles então resolvem agir como náufragos: coletar cocos, construir uma cabana e pescar. Mas quando iam realizar as ações de um náufrago elas já estão prontas. No decorrer do capítulo eles descobrem que não estão sozinhos.	
<b>Duração:</b> 24'19''	
Cultura/ cidade trabalhada no episódio:	Uma ilha no meio do mar, nesse episódio não há uma cultura específica, mas nota-se uma semelhança como o descobrimento da América, sendo mais nítida devido música utilizada que é típica do Brasil.
Objetos culturais utilizados na contextualização (arquitetura, animais, vestimentas, relicários, artesanatos, etc.):	Coqueiros, mar, bote salva vidas, roupas rasgadas, cocos, praia, madeiras, cipó, tesoura, cabana, peixe, clips, linha, vara de pesca.
Interação sonora (composições musicais e ritmos):	Samba, Bossa Nova e Baião (Música popular brasileira) –Náufragos; Eu Sou Tão Tímido; Cabana Na Praia; Quem É.
Acontecimentos históricos, culturais e sociais presentes no episódio:	O acometimento trabalho pelo desenho é mesmo o descobrimento do novo continente e a coragem que deve-se ter para enfrentar desafios e vencer o medo.
OBS:	Esse episódio tem a ausência da personagem Thasa e o que percebesse que ele é mais simples pois não trabalha diretamente uma cultura explicita e sim implícita, a cultura brasileira através dos sons de aves e ambiente típico de nossas praias.

<b>ANEXO A</b>	
<b>Ficha da amostra</b>	
<p><b>Episódio:</b> A aventura do Chá <span style="float: right;"><b>Temporada:</b> 1º</span></p> <p><b>Descrição:</b> Pablo quer fazer algo rápido, Tyrone quer algo excitante e Uniqua quer algo engraçado, por isso não conseguem decidir de que vão brincar então Tasha decidiu fazer uma festa do chá. Mas fazer um chá perfeito é mais difícil do que se parece, eles precisam encontrar folhas douradas de chá na selva do Bornéu, pedir emprestado um jogo de chá de um Imperador mal-humorado e conseguir água quente no Gêiser borbulhante do deserto de Gobi, para fazerem o chá perfeito.</p> <p><b>Duração:</b> 24'05"</p>	
Cultura/ cidade trabalhada no episódio:	Cultura chinesa e Inglesa.
Objetos culturais utilizados na contextualização (arquitetura, animais, vestimentas, relicários, artesanatos, etc.):	Capacete de corrida; corda de alpinista; gravata borboleta; besteiro americano (piadas); referencia a forma de se toar chá; Selva do Bornéu (grande ilha localizada na Ásia); chapéu de passeio; tirolesa; Império Central da China; Templos e arquitetura chinesas; luminária chinesas; dragões; Jogo de Chá; quimono; malabarismo; gêisir do Deserto de Gobi (situado na região norte da República Popular da China e região sul da Mongólia); <i>póneis da Mongólia</i> .
Interação sonora (composições musicais e ritmos):	Música/Dança irlandesa – À Sua Saúde; Folhas douradas; Toc-toc; Canção do Galope.
Acontecimentos históricos, culturais e sociais presentes no episódio:	Referencia ao grande Império Central Chinês e seus imperadores, trabalho em equipe e a importância da busca pela perfeição nas tarefas que realizamos.

<b>ANEXO A</b>	
<b>Ficha da amostra</b>	
<b>Episódio:</b> Mudanças da Arábia	
<b>Temporada:</b> 2 <sup>a</sup>	
<p><b>Descrição:</b> O sultão da Arábia, Tyrone, tem muitos objetos mágicos guardados em sua caverna e precisa levá-los para seu palácio. Ele liga para Uniqua e Pablo, donos da Mudanças da Arábia, solicitando o serviço da empresa. O sultão dá a eles uma lâmpada com um gênio, Austin. Eles têm três desejos para usar que serão necessários para que a empresa seja um sucesso.</p>	
<b>Duração:</b> 24'21"	
Cultura/ cidade trabalhada no episódio:	Cultura árabe; Arábia Saudita.
Objetos culturais utilizados na contextualização (arquitetura, animais, vestimentas, relicários, artesanatos, etc.):	Turbante, tapete mágico, ovos de ouro, sultão, túnica, abaia, lista telefônica, celulares, caminhão de mudanças, tapetes árabes, cadeiras de descanso, joias e ouro, objetos mágicos, lâmpada mágica, gênio, abanicos, arquitetura e palácios árabes e mosaicos árabes.
Interação sonora (composições musicais e ritmos):	Surf Rock – Eu sou um sultão; Mudanças da Arábia; Eu Desejo; A lâmpada do Gênio (Take Me Out To The Ball Game), expressões típicas do dialeto árabe.
Acontecimentos históricos, culturais e sociais presentes no episódio:	A riqueza dos sultões, transporte de objetos de valor, cuidado com as coisas de outras pessoas e aventuras árabes.

<b>ANEXO A</b>	
<b>Ficha da amostra</b>	
<b>Episódio:</b> Basquete no Monte Olimpo <b>Temporada:</b> 3 <sup>a</sup>	
<b>Descrição:</b> Tyrone é um homem do tempo e Pablo é um guia esportivo e ambos trabalham para uma rede de notícias na Grécia antiga. A previsão do tempo indica tempo ensolarado para jogar basquete, de repente começa a chover. Então os jornalistas vão até a nuvem da deusa do tempo, Tasha, para pedir que pare de chover. E no caminho eles conhecem o Deus do riso e a Deusa do sono e os ensinam a jogar basquete. E então para fazer parar de chover eles tem que vencer uma partida de basquete contra a Deusa do tempo, caso contrário, vai chover para sempre.	
<b>Duração:</b> 24'52"	
Cultura/ cidade trabalhada no episódio:	Cultura Grega, cidade de Athenas.
Objetos culturais utilizados na contextualização (arquitetura, animais, vestimentas, relicários, artesanatos, etc.):	Coroa de louro, mares gregos, conjunto arquitetônicos de templos gregos, vestes de linho, montanha de pedras calcárias, vegetação do tipo mediterrânea (pinheiros e oliveiras), sandálias gregas, predominância das cores azul e branca da bandeira grega, deuses da mitologia grega e o Monte Olimpo.
Interação sonora (composições musicais e ritmos):	Samba – Hoje o Sol está Radiante; O Monte Olimpo; Basquete; Estou Ocupada.
Acontecimentos históricos, culturais e sociais presentes no episódio:	Previsão do tempo, competições esportivas, o papel da imprensa na sociedade.

<b>ANEXO A</b>	
<b>Ficha da amostra</b>	
<p><b>Episódio:</b> Missão Elefante <span style="float: right;"><b>Temporada:</b> 4<sup>a</sup></span></p> <p><b>Descrição:</b> Os agentes de entregas Tyrone e Pablo terão uma missão importante, levar uma elefanta para a reserva natural de Dandeli, na Índia, entregando a bióloga Tasha. Os agentes nunca falharam em uma missão, mas no meio do caminho Rhamiswami e o assistente dela Austin-ji, roubam a elefanta e acidentalmente a deixam fugir. Tyrone e Pablo tem quem recuperar e entregar a elefanta ou esta será a primeira missão falha da dupla.</p> <p><b>Duração:</b> 24'20"</p>	
Cultura/ cidade trabalhada no episódio:	Cultura Indiana
Objetos culturais utilizados na contextualização (arquitetura, animais, vestimentas, relicários, artesanatos, etc.):	Gravatas e óculos pretos; serviços de entregas; agentes secretos; planícies indianas; Caminhões de transporte de animais; guarda florestal; vestimentas indianas (saris, Salwar Kameez, Lehenga, salwar kameez, Kurta Pajama); elefante indiano; trens de carga e passageiros; arquitetura indiana; mercado indiano; avião de carga; vasos decorativos da Índia; Saltos de paraquedas; reserva natural de Dandeli (localizada na Índia).
Interação sonora (composições musicais e ritmos):	Rock Alternativo – Somos agentes de entregas; Com um elefante eu vou ficar; Onde você está elefante?; Achou o seu lugar.
Acontecimentos históricos, culturais e sociais presentes no episódio:	Preservação do patrimônio natural e tráfego de animais.

## ANEXO B

## FICHA DE AVALIAÇÃO DA E CLASSIFICAÇÃO DA SÉRIE BACKYARDIGANS

<b>ANEXO B</b>	
<b>Ficha de avaliação e classificação da série Backyardigans</b>	
<b>Episódio:</b> A princesa do Egito	<b>Classificação de estudo:</b> 1
<b>Temporada:</b> 1 <sup>a</sup>	<b>Duração:</b> 24'19''
<b>Local onde ocorre o episódio:</b> Cidade do Egito as beiras do Rio Nilo	<b>Cultura trabalhada:</b> Cultura Egípcia
<b>Elementos culturais utilizados:</b> Linho, perucas, kalasiris, hieróglifos, abanador típico do Egito, harpa, esfinge, pirâmides, penhasco de Karnak (Localizado no Vale dos Reis no Egito) e os Oasis.	
<b>Sons/ ritmos:</b> Musical da Broadway	
<b>Citações/acontecimento culturais ou históricas:</b> Descobrimto dos artefatos históricos dos antigos egípcios (estudos arqueológicos).	
<b>Referências atuais utilizadas:</b> A falta de água e a relação de agradecimento que deve existir entre as pessoas.	
<b>Personagem (s) de destaque:</b> Tasha	<b>Personagem (s) coadjuvante (s):</b> Uniqua, Pablo, Tyrone e Austin

<b>ANEXO B</b>	
<b>Ficha de avaliação e classificação da série Backyardigans</b>	
<b>Episódio:</b> A aventura do Chá	<b>Classificação de estudo:</b> 2
<b>Temporada:</b> 1 <sup>a</sup>	<b>Duração:</b> 24'05''
<b>Local onde ocorre o episódio:</b> China	<b>Cultura trabalhada:</b> Cultura chinesa e Inglesa
<b>Elementos culturais utilizados:</b> Templos e arquitetura chinesas; luminária chinesas; dragões; Jogo de Chá; quimono; gêiser	
<b>Sons/ ritmos:</b> Música/Dança irlandesa	
<b>Citações/acontecimento culturais ou históricas:</b> Referencia ao grande Império Central Chinês e seus imperadores	
<b>Referências atuais utilizadas:</b> Trabalho em equipe e a importância da busca pela perfeição nas tarefas que realizamos	
<b>Personagem (s) de destaque:</b> Tasha	<b>Personagem (s) coadjuvante (s):</b> Uniqua, Pablo, Tyrone e Austin



<b>ANEXO B</b>	
<b>Ficha de avaliação e classificação da série Backyardigans</b>	
<b>Episódio:</b> No Velho Oeste	<b>Classificação de estudo:</b> 3
<b>Temporada:</b> 1 <sup>a</sup>	<b>Duração:</b> 24'18''
<b>Local onde ocorre o episódio:</b> Canyons ao redor da cidade do Texas.	<b>Cultura trabalhada:</b> Cultura country
<b>Elementos culturais utilizados:</b> Chapéu, bota de cowboy, corda para laço, cactos, bolas de feno, cavalos areados, trajes típicos de cavaleiros (lenções, coletes e botas), canyons, maçã, fogueira, cobertores, linha férrea, Trem de mão, cabana de madeira.	
<b>Sons/ ritmos:</b> Hip Hop	
<b>Citações/acometimento culturais ou históricas:</b> As expedições dos cowboys pelos grandes canyons do Texas e que não se deve ficar com as coisas que não nos pertence.	
<b>Referências atuais utilizadas:</b> A honestidade, pois devemos devolver o que não nos pertence.	
<b>Personagem (s) de destaque:</b> Pablo, Uniqua e Tasha	<b>Personagem (s) coadjuvante (s):</b> Tyrone
<b>OBS:</b> Austin não integra o elenco nesse episódio.	

<b>ANEXO B</b>	
<b>Ficha de avaliação e classificação da série Backyardigans</b>	
<b>Episódio:</b> Os Vikings	<b>Classificação de estudo:</b> 4
<b>Temporada:</b> 1 <sup>a</sup>	<b>Duração:</b> 24'23''
<b>Local onde ocorre o episódio:</b> Mares do norte	<b>Cultura trabalhada:</b> Cultura Viking
<b>Elementos culturais utilizados:</b> Capacetes Vikings, barco a vela, mapa, sereia, roupas de couro.	
<b>Sons/ ritmos:</b> Rockabilly	
<b>Citações/acometimento culturais ou históricas:</b> Os imprevistos da navegação náutica como falta de ventos, regiões rochosas e redemoinhos.	
<b>Referências atuais utilizadas:</b> Mostra que obstáculos são para ser vencidos e a evolução das tecnologias náuticas.	
<b>Personagem (s) de destaque:</b> Pablo, Tyrone e Uniquai	<b>Personagem (s) coadjuvante (s):</b> Tasha
<b>OBS:</b> Austin não integra o elenco nesse episódio.	

<b>ANEXO B</b>	
<b>Ficha de avaliação e classificação da série Backyardigans</b>	
<b>Episódio:</b> A ilha deserta	<b>Classificação de estudo:</b> 5
<b>Temporada:</b> 1 <sup>a</sup>	<b>Duração:</b>
<b>Local onde ocorre o episódio:</b> Uma ilha deserta	<b>Cultura trabalhada:</b> De forma implícita a cultura brasileira
<b>Elementos culturais utilizados:</b> Coqueiros, mar, bote salva vidas, roupas rasgadas, cocos, praia, madeiras, cipó, tesoura, cabana, peixe, clips, linha, vara de pesca.	
<b>Sons/ ritmos:</b> Samba, Bossa Nova e Baião.	
<b>Citações/acometimento culturais ou históricas:</b> O acontecimento trabalho pelo desenho é o descobrimento de um novo continente.	
<b>Referências atuais utilizadas:</b> A coragem para superar as barreiras naturais e o medo das pessoas.	
<b>Personagem (s) de destaque:</b> Pablo, Tyrone e Uniqua	<b>Personagem (s) coadjuvante (s):</b> Austin
<b>OBS:</b> Tasha não integra o elenco nesse episódio.	

<b>ANEXO B</b>	
<b>Ficha de avaliação e classificação da série Backyardigans</b>	
<b>Episódio:</b> Mudanças da Arábia	<b>Classificação de estudo:</b> 6
<b>Temporada:</b> 2 <sup>a</sup>	<b>Duração:</b> 24'21''
<b>Local onde ocorre o episódio:</b> Arábia Saudita	<b>Cultura trabalhada:</b> Cultura árabe
<b>Elementos culturais utilizados:</b>  Turbante, tapete mágico, sultão, túnica, abaia, tapetes árabes, lâmpada mágica, gênio, abanicos, arquitetura e palácios árabes e mosaicos árabes.	
<b>Sons/ ritmos:</b>  Surf Rock e expressões do dialeto árabe	
<b>Citações/acontecimento culturais ou históricas:</b>  A riqueza dos sultões e dos palácios árabes	
<b>Referências atuais utilizadas:</b>  Transporte de objetos de valor e cuidado com as coisas de outras pessoas	
<b>Personagem (s) de destaque:</b>  Uniqua e Pablo	<b>Personagem (s) coadjuvante (s):</b>  Tyrone e Austin
<b>Observação:</b>  Tasha não integra o elenco nesse episódio.	

<b>ANEXO B</b>	
<b>Ficha de avaliação e classificação da série Backyardigans</b>	
<b>Episódio:</b> Basquete no Monte Olimpo	<b>Classificação de estudo:</b> 7
<b>Temporada:</b> 3 <sup>a</sup>	<b>Duração:</b> 24'52''
<b>Local onde ocorre o episódio:</b> Athenas	<b>Cultura trabalhada:</b> Cultura grega
<b>Elementos culturais utilizados:</b> Coroa de louro, mares gregos, conjunto arquitetônicos de templos gregos, vestes de linho, sandálias gregas, deuses da mitologia grega e o Monte Olimpo	
<b>Sons/ ritmos:</b> Samba	
<b>Citações/acontecimento culturais ou históricas:</b> Referência ao império grego e seus deuses	
<b>Referências atuais utilizadas:</b> Previsão do tempo, competições esportivas, o papel da imprensa na sociedade	
<b>Personagem (s) de destaque:</b> Tyrone e Pablo	<b>Personagem (s) coadjuvante (s):</b> Uniqua e Tasha e Austin

<b>ANEXO B</b>	
<b>Ficha de avaliação e classificação da série Backyardigans</b>	
<b>Episódio:</b> Missão Elefante	<b>Classificação de estudo:</b> 8
<b>Temporada:</b> 4 <sup>a</sup>	<b>Duração:</b> 24'20''
<b>Local onde ocorre o episódio:</b> Índia – Dandeli	<b>Cultura trabalhada:</b> Cultura Indiana
<b>Elementos culturais utilizados:</b> Planícies indianas, vestimentas indianas (saris, Salwar Kameez, Lehenga, salwar kameez, Kurta Pajama), elefante indiano, trens de carga e passageiros, arquitetura indiana, mercado indiano, vasos decorativos da Índia, reserva natural de Dandeli	
<b>Sons/ ritmos:</b> Rock Alternativo	
<b>Citações/acometimento culturais ou históricas:</b> Mercado indiano e as grandes reservas naturais da Índia	
<b>Referências atuais utilizadas:</b> Preservação do patrimônio natural e tráfico de animais	
<b>Personagem (s) de destaque:</b> Tyrone e Pablo	<b>Personagem (s) coadjuvante (s):</b> Uniqua e Tasha e Austin

## ANEXOS C

### INDICADORES DE QUALIDADE

Os indicadores de qualidade foram trabalhados a fim de analisar a formas de produção do programa. Esses foram trabalhados para o público infantil e se referem ao Plano do Conteúdo e a Mensagem Audiovisual. Estes indicadores se baseiam no estudo realizado por Borges (2008) para a análise dos programas infantis da RTP2 e foram adaptados para essa monografia.

#### INDICADORES DE QUALIDADE DO PLANO DO CONTEÚDO

A reflexão proposta para os indicadores de qualidade do Plano de Conteúdo são as seguintes:

**Estímulo ao pensamento e promoção das relações interculturais** que refere-se à apresentação de propostas que apresentem valores positivos e que fomentem a reflexão por parte do público, avaliando a escolha e o tratamento dos temas e dos pontos de vista a respeito de trabalhos/obras artísticas e culturais que estão desenvolvidas na narrativa e que agregam valor à vida das crianças;

**Promoção da ampliação do horizonte sociocultural do público** que verifica a abordagem de temas que podem contribuir para ampliar o repertório cultural das crianças e contribuir para o desenvolvimento do paradigma sociocultural do indivíduo, através da abordagem de temas/discussões trabalhadas pelo contexto, verificando o quanto a produção contribui para o desenvolvimento de valores éticos;

**Apelo à imaginação** avalia em que medida a(s) narrativa(s) estimula (m) o desenvolvimento das capacidades cognitivas e emotivas do público e como é realizado o trabalho de exposição do conteúdo a ser desenvolvido pela na narrativa;

**Recurso às fontes** em que foi verificada a pesquisa realizada pelos produtores para a incorporação de diferentes fontes jornalísticas, culturais e de outras naturezas na abordagem dos temas que estão sendo contextualizados para o desenvolvimento final do conteúdo;

E a **verissimilitude** analisando como foram feitas a caracterização dos personagens e a criação de cenas credíveis, verificando como os mesmo transmitem a verdade ao receptor mesmos que de forma lúdica.

## **INDICADORES DE QUALIDADE DA MENSAGEM AUDIOVISUAL**

A reflexão proposta para os indicadores de qualidade da Mensagem Audiovisual foram os seguintes:

**Originalidade/Criatividade** em termos do formato e da apresentação e abordagem dos temas, em que medida o programa apresenta um formato diferenciado e ideias novas que surpreendem o público;

**Apelo à curiosidade** avaliando se a proposta do programa apela aos sentidos visuais e auditivos, assim como aos processos cognitivos de significação presente nos códigos visuais, sonoros, sintáticos e gráficos;

**Apresentação de uma estrutura organizada** em termos de temas e de assuntos abordados, verificando o desenvolvimento da narrativa;

**Eficácia da transmissão da mensagem**, analisando em que medida a mensagem é transmitida de uma forma que seja facilmente compreendida pelo público.



<b>ANEXO D</b>								
<b>Quadro de avaliação da forma de trabalho da serie</b>								
<b>The Backyardigans</b>								
Classificação: 1. Fraco 2. Razoável 3. Bom 4. Muito Bom								
<b>Indicadores de qualidade</b>	<b>Episódios - Classificação de estudo</b>							
<b>Conteúdo</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
Estímulo ao pensamento e promoção das relações interculturais	4	4	3	3	2	3	3	4
Promoção ampliação do horizonte sociocultural do público	4	4	4	4	3	3	2	4
Apelo à imaginação	4	4	3	4	3	3	4	4
Verissimilitude	4	4	4	4	3	3	4	4
Recursos às fontes	4	4	4	4	3	3	4	4

<b>Indicadores de qualidade</b>	<b>Episódios - Classificação de estudo</b>							
<b>Mensagem Audiovisual</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
Originalidade/Criatividade	4	4	4	4	2	3	4	4
Apelo à curiosidade	4	4	4	4	3	3	4	4
Apresentação de uma estrutura organizada	4	4	4	4	4	4	4	4
Eficácia da transmissão da mensagem	4	4	4	4	3	4	4	4