



Once Upon A Time: Uma Possibilidade De Interatividade Em Séries Ficcionais Televisivas¹

Hudson das CHAGAS²

Carolina FIGUEIREDO³

Universidade Federal de Pernambuco, Recife, PE

Resumo

Este artigo se propõe a analisar a estrutura do roteiro audiovisual da série ficcional televisiva *Once Upon A Time*, a fim de indicar os mapas narrativos existentes em tal série. A pesquisa em mapas narrativos, ainda que para um produto audiovisual linear, permite compreender as possibilidades de construção de múltiplas possibilidades narrativas em televisão, apontando não só para as práticas atuais realizadas em séries comerciais como *Once Upon a Time*, mas também para o futuro da roteirização para a TV.

Palavras-Chave

Convergência Digital; Interatividade; Mapas Narrativos; Séries; Televisão;

Abstract

This article intends to analyze the structure of the audiovisual script of the fictional television series *Once Upon A Time* in order to evidence the narrative maps in such series. Research in narrative maps, though for a linear audiovisual product, allows us to understand the possibilities of construction of multiple narrative possibilities in television, pointing not only to the current practices at commercial series like *Once Upon a Time*, but also for the future of screenplay to the TV.

Keywords

Digital Convergence; Interactivity; Narrative maps; Series; Television;

¹ Trabalho apresentado no II 5 – Rádio, TV e Internet do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 2 a 4 de julho de 2015.

² Hudson Ramos Santos das Chagas. Estudante de Graduação 8º semestre do Curso de Rádio, TV e Internet do CAC-UFPE, email: hudson_ramosc@hotmail.com.

³ Carolina Dantas de Figueiredo. Orientadora do trabalho. Professora do Departamento de Comunicação Social do CAC-UFPE, email: caroldanfig@gmail.com.



Introdução

O século XX é marcado pela evolução tecnológica. O homem nunca tinha produzido tanta tecnologia e suas ferramentas em tão pouco tempo. No âmbito da Comunicação Social, as experiências e aplicações inerentes a todos os meios, principalmente o rádio e a televisão, necessitaram ser reconfiguradas diante das novas possibilidades e condições trazidas pelo advento da internet.

A televisão, um dos maiores meios de comunicação existentes (se não ainda o maior), é uma tecnologia relativamente nova, considerando-se outras invenções humanas. Criada na década de 20 no século XX, a TV tinha inicialmente uma adesão muito resumida apenas pelas pessoas que detinham grande poder aquisitivo. Hoje, popularizada, a televisão detêm um papel social imenso como formadora de opinião, mediadora de discussão e ponte ao acesso de conteúdos educativos e de entretenimento para a população.

Depois de inúmeros e importantes avanços, chega-se à convergência das mídias possibilitada pela web. Televisão, rádio, filmes, jornais e vídeos, antes nunca acessados por plataformas pessoais/coletivas e similares hoje encontram-se disponíveis para todos os usuários da rede. Esse contexto de hibridização de plataformas possibilita e condiciona novas linguagens para os conteúdos televisivos de tal forma que não há mais como pensar na linguagem televisiva sem considerar o seu escoamento na internet.

Diante de tal cenário de convergência midiática e hibridização de formatos televisivos, já está em percurso uma discussão sobre o futuro da televisão e sua possível morte. Em seus estudos sobre o fim da televisão, Carlón e Fachine (2014), tratam, juntamente com outros autores de um suposto colapso da mídia televisiva. Entre as suposições, defende-se que o que se deve debater não é a morte da televisão como meio de comunicação, mas sim de um modelo de se fazer televisão pautado na comunicação de massas até então vigente e originado numa época de grandes produções em escala industrial que objetivava o maior número de consumidores simultaneamente. E isso era possível porque o contexto da época de produção, distribuição e consumo viabilizava eficazmente tal pensamento. Diferentemente de hoje, quando a audiência está cada vez mais segmentada e os usuários possuem outras opções de formatos, canais e conteúdos



audiovisuais. A este respeito, Verón (2007, p. 33) afirma: “a televisão, esse fenômeno massivo que conhecíamos, materializado nesse móvel no entorno da sala de estar de nossas casas, que ativava a sociabilidade familiar etc., está condenada a desaparecer”.

Neste artigo buscar-se-á contribuir com a reflexão de que a televisão não irá morrer. O que irá mudar constantemente é a forma de se pensar, produzir, distribuir e consumir televisão, cada vez mais pautada nas novas ferramentas disponíveis aos usuários, que possuirão cada vez mais autonomia e recursos para interagir com os produtos audiovisuais, mudando completamente o perfil do público televisivo.

Em função disso, a figura do espectador televisivo será aqui considerada e remetida não mais como mero espectador, num paradigma tradicional de TV no qual se infere que por limitações de ordem tecnológica ou interativa o receptor da mensagem televisiva tinha poucos recursos, se não nenhum, para poder contribuir com a construção do produto consumido e dialogar de alguma forma com o emissor. Iremos denominá-lo de “usuário espectador”, concordando com o que Vicente Gosciola defende em seu estudo “Roteiro Para As Novas Mídias”:

As novas tecnologias de comunicação e de informação, ou as novas mídias, abriam-se também para as possibilidades de contar histórias. Assim como no caso do cinema, no período inicial do contar histórias através das novas mídias, as histórias eram mais simples. Porém, agora, elas são contadas de maneira complexas, isto é, graças aos recursos das novas mídias, podem ser apresentadas por diversos pontos de vista, com histórias paralelas, com possibilidades de interferência na narrativa, com opções de continuidade ou descontinuidade da narrativa e muito mais. E não há mais condições de chamar simplesmente de leitor aquele que tem contato com uma história estruturada pelas novas mídias. Comumente, ele é chamado de usuário. (GOSCIOLA, 2003, p. 17)

Por outro lado, mesmo diante de um cenário de audiências globais drasticamente inferiores, segmentadas e com modelos de programação em crise, observa-se, ainda, o fortalecimento de produtos televisivos que obtêm grande visibilidade mundial e sustentam as formas tradicionais de se fazer televisão. É o caso das séries e seriados televisivos. Importantes produtos culturais lapidados nos Estados Unidos da América. Séries e seriados foram originados na década de sessenta e devido ao seu rápido e grande sucesso servem como base para os formatos realizados até hoje.

Ambos apresentados em forma de temporadas e com o número de episódios pré-estabelecidos, a maioria das séries e seriados produzidos nos Estados Unidos são obras fechadas, ou seja, cada temporada já estreia com sua trajetória definida. Do ponto de



vista econômico, séries e seriados tem uma média muito alta de custo por episódio produzido, sendo sustentados principalmente pelos anúncios publicitários e pela comercialização de produtos e serviços baseados no universo narrativo que apresentam.

Todavia, também há, mesmo que em menor frequência, aqueles produtos que são roteirizados durante a exibição da temporada vigente, procurando desta forma, acompanhar a reação da audiência e construir as narrativas da forma que mais satisfaça ao público-alvo. Logo, trata-se de obras abertas do ponto de vista da roteirização.

Se a série tiver uma boa aceitação do público, alcançar os índices de audiência esperados pela emissora que a transmite e/ou existir uma receptividade positiva da crítica especializada, tem grandes chances de ser renovada para mais temporadas. Quando isso ocorre, alguns ajustes podem ser feitos na trama com a finalidade de atender os anseios do público. Com esse formato, cada temporada apresenta novas tramas e *plots* que dão fôlego à narrativa, buscando surpreender o público, sem deixá-lo com a sensação da estagnação da história apresentada. (CARVALHO, 2014, p. 2)

Syd Field (2001, p. 97) em seu livro nomeado “Manual de Roteiro” define o ponto de virada (*plot point*) como “um incidente, ou evento, que ‘engancha’ na ação e reverte noutra direção”. Ou seja, o ponto de virada é um dado acontecimento no roteiro que muda drasticamente a narrativa que vem sendo contada e impulsiona novas ações que venham a trazer de volta a normalidade perturbada pela intriga imposta.

Antes desta introdução ser concluída, faz-se necessária uma diferenciação prática aqui compreendida entre séries e seriados, observando as características mais gerais que comumente se apresentam.

As séries televisivas são narrativas divididas em temporadas. Cada temporada possui cerca de 22 episódios, podendo variar o número de episódios de acordo com o país e a emissora que veicula a série. Cada episódio possui em torno de 40 minutos e o conteúdo de todos os episódios da temporada se complementam, de forma que para uma maior compreensão da narrativa, faz-se necessário acompanhar todos os episódios ou a maioria deles. Um exemplo de série ficcional televisiva é a série americana *Once Upon A Time*, objeto de estudo deste artigo.

Os seriados televisivos também possuem temporadas e um número padrão de episódios por temporada, a depender do país e da emissora que produz o seriado. Entretanto, a principal diferença entre os seriados e as séries está no fechamento de cada episódio. Enquanto nas séries os episódios se complementam, nos seriados cada episódio é independente do outro, embora frequentemente possua um grupo fixo de personagens e em algumas vezes os episódios se utilizem do artifício “continua no



próximo episódio” para fechar a intriga imposta apenas no episódio posterior, ou nos posteriores. O tempo de cada episódio variará de acordo com o gênero e o canal de veiculação do produto. Exemplo de seriado televisivo é o humorístico “Chaves” produzido pela emissora mexicana “Televisa” e no Brasil transmitida pela emissora SBT.

Por fim, reafirma-se a busca deste artigo por discutir um pouco sobre as formas de produção para televisão, levando em consideração as novas possibilidades trazidas pela convergência digital e o empoderamento do espectador usuário perante a construção de novas narrativas. Sendo assim, a série televisiva ficcional americana *Once Upon A Time* será apresentada como uma possível alternativa de adaptação de formatos lineares televisivos, atualmente produzidos para um público com limitadas possibilidades interativas, mas com características de roteiro que possibilitam o repensamento da linguagem televisiva e da construção individual da narrativa.

Narrativa de recortes

A série televisiva americana *Once Upon A Time* (Era uma Vez), doravante citada como OUAT, trata a história de Emma Swan (Jennifer Morrison), uma fiadora de 28 anos residente em Boston. Abandonada recém-nascida, Emma cresceu no sistema de Assistência Social cultivando uma personalidade de autossuficiência. Quando tinha 18 anos ela ficou grávida e, sabendo que ela não estava em condições para criar um filho e querendo dar-lhe a melhor chance possível, decidiu dar-lhe para adoção.

Mas quando Henry (Jared Gilmore), seu filho biológico agora com 10 anos de idade, foge de casa e encontra-a em Boston, Emma concorda em levá-lo de volta para casa, para a cidade *Storybrooke* (Maine) e lá, devolvê-lo para sua mãe adotiva e prefeita da cidade, Regina (Lana Parrilla).

Storybrooke é uma cidade invisível para os cidadãos “comuns” da Terra para onde os personagens do mundo encantado foram banidos através da maldição lançada pela Rainha má Regina (Lana Parrilla), inclusive Branca de Neve (Ginnifer Goodwin) e o Príncipe Encantado (Josh Dallas) – pais biológicos de Emma Swan. Com a chegada da “Salvadora” em *Storybrook*, coisas estranhas começam a acontecer e muitas revelações são feitas. A série segue apresentando os personagens envolvidos e mostrando-os através de suas histórias próprias antes da maldição ser lançada.



Assim, em OUAT temos frequentemente duas ou mais histórias sendo contadas paralelamente em tempo diferentes e/ou simultâneos. A forma que os acontecimentos são apresentados caracteriza a narrativa como um conjunto de recortes de acontecimentos que vão dando lógica às ações presentes e aos perfis dos personagens envolvidos. Quando os personagens, na estória, são levados para *Storybrooke* suas vidas continuam com características que remetem à sua história original. Poderes mágicos, profissões, relacionamentos e etc., são exemplos de como cada personagem é trabalhado de forma que seja o mais próximo possível da realidade do personagem do conto de fadas. Exemplo disso é a personagem Bela (Emilie de Ravin) que desempenha a função de cuidadora da biblioteca da cidade, o que remete ao amor aos livros que a personagem possui em sua história original do conto da Bela e a Fera.

Entretanto, diferente da forma que geralmente as histórias infantis dos contos de fadas são contadas, em OUAT os personagens do mundo encantado, em sua maioria, se conheciam e tinham uma relação próxima por algum motivo ou fato anterior. Tais fatos que compõem as histórias individuais e coletivas dos personagens não são apresentados de forma linear temporal, ou seja, em uma sequência fixa contínua de tempo e espaço. A narrativa apresentada aos espectadores se dá através de partes das histórias que irão complementar, justificar ou simplesmente adicionar os fatos que estão acontecendo no presente da cidade de *Storybrook*.

Dessa forma as intrigas se estabelecem, as ações possuem suas sequências e novos repousos são estabelecidos. A continuidade da trama, assim como de toda a narrativa, é estabelecida a partir de novas intrigas apresentadas. Em OUAT tais intrigas são estabelecidas geralmente com a chegada de novos personagens que trazem consigo suas próprias histórias, seu envolvimento direto ou indireto com algum personagem ou alguns personagens em outro momento já vivido, bem como com os seus anseios para com o grupo já estabelecido.

Essa chegada de novos personagens faz com que OUAT tenha constantemente seu arco longo mantido, ou seja, Emma Swan continua tendo que salvar os seus de alguma situação imposta e criam-se diversos arcos curtos impostos pela chegada dos novos personagens ou fenômenos inesperados. Logo, a narrativa fantástica em análise possui uma dependência existencial a partir da continuidade das histórias contadas, recriadas e acrescentadas com outras histórias.



Narrativas Encaixantes

Tzvetan Todorov em seus estudos sobre “As Estruturas Narrativas” aborda sobre digressões e encaixes. Neste artigo, será destacada a definição de encaixe:

A aparição de uma nova personagem ocasiona infalivelmente a interrupção da história precedente, para que uma nova história, a que explica o ‘eu estou aqui agora’ da nova personagem, nos seja contada. Uma história segunda é englobada na primeira; esse processo chama-se *encaixe*. (TODOROV, 1939, p. 123)

Portanto, a forma que os fatos da narrativa são apresentados na série OUAT configura uma narrativa de recortes, na qual os fatos narrados possuem uma temporalidade linear, mas que são apresentadas apenas quando a narrativa central requer a sua exposição para se completar o sentido da ação presente, bem como as ações futuras. Mais do que isso, além desta narrativa de recortes, OUAT necessita de encaixes de outras narrativas dentro de seu arco principal para que ele se perpetue. Mais uma vez Todorov ajuda o entendimento sobre a importância do encaixe na narrativa apresentada.

(...) o encaixe é uma explicitação da propriedade mais profunda de toda narrativa. Pois a narrativa encaixante é a narrativa de uma narrativa. Contando a história de uma outra narrativa, a primeira atinge seu tema essencial e, ao mesmo tempo, se reflete nessa imagem de si mesma; a narrativa encaixada é ao mesmo tempo a imagem dessa grande narrativa abstrata da qual todas as outras são partes ínfimas, e também da narrativa encaixante, que a precede diretamente. Ser a narrativa de uma narrativa é o destino de toda narrativa que se realiza através do encaixe. (TODOROV, 1939, p. 126)

Dessa forma, conclui-se que ocorrem diversos encaixes narrativos na série OUAT fortalecendo o seu arco principal e contribuindo com o fluxo contínuo de equilíbrio e desequilíbrio imposto pelas intrigas apresentadas na narrativa. Todavia, estes não são encaixes que delimitem o fechamento de um recorte narrativo para o início de outro, e sim o encaixes de uma nova narrativa dentro da que está sendo contada proporcionando o entrelaçar das narrativas apresentadas.

Mapas Narrativos

Quando um conto de fadas nos é contado, geralmente ele se introduz com a expressão “era uma vez” e se encerra com a histórica frase “e foram felizes para

sempre”. Tais expressões são marcas temporais da narrativa que simbolizam seu início e fim. Durante a narrativa, a sequência de fatos ocorridos e os pontos de virada também são expressados com termos como “e então”, “mas, de repente”, “do nada”, etc.

Ou seja, nas narrativas clássicas as histórias sempre apresentam seu início, meio e fim, sem nenhuma intromissão por parte daquele que ouve a história. Nenhuma opção alternativa de final feliz é dada. O receptor simplesmente ouve a história. Isso não quer dizer que não haja uma interação, mas que tal nível de interação não viabiliza uma contribuição direta do usuário no que está sendo narrado.

A estrutura narrativa em um roteiro, seja ele de um produto audiovisual ou não, analisando os pontos de virada provocados pelas intrigas ocorridas na narrativa, pode ser representada através de mapas narrativos. Quando se trata de narrativas que apresentam o esquema de início, meio e fim sem a interferência direta de quem recebe a história, são roteiros de obras narrativas lineares.

A estrutura dessa narrativa dá-se pelo esquema básico de repouso – movimento – novo repouso. Como um “Era uma vez X1. Até que Y e então X2”. Pode-se analisar também como equilíbrio (X1) – desequilíbrio (Y) – novo equilíbrio (X2)⁴. Essa estrutura está em todas as narrativas com início, meio e fim, visto que Y é aquele acontecimento que muda os parâmetros de repouso em X1 [chamado de Ponto de Virada por Syd Field (1997)], evoluindo-o a X2, que pode ser semelhante a X1, mas não o mesmo, pois a experiência de haver Y existe em X2 e não em X1. (LINS, 2013, p. 6)

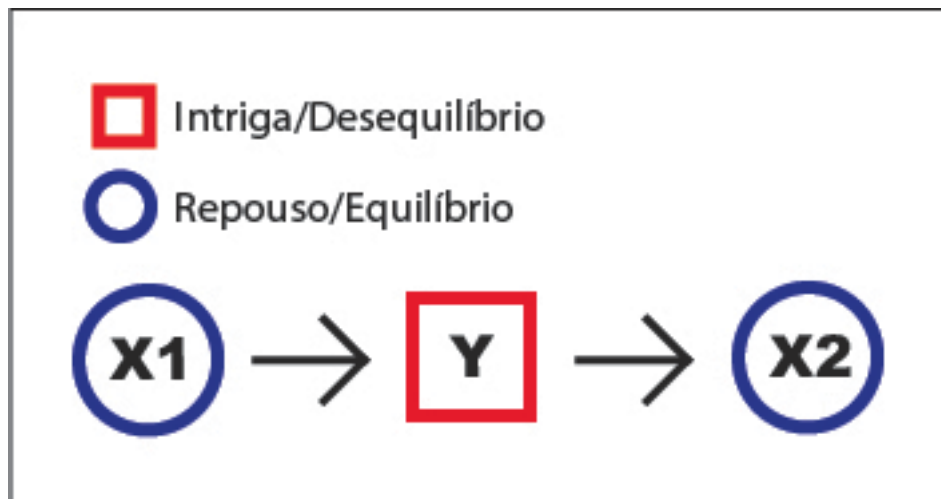


Figura 1 – Desenho de mapa de narrativa linear conforme explicado acima
(LINS, 2013, p. 06)

⁴ Sendo X sempre indicativo de repouso/equilíbrio e Y de intriga/desequilíbrio, conforme convenção adotada no trabalho citado.



Diferentemente disso, quando partimos para a representação gráfica do desenvolvimento narrativo em games, observamos que os caminhos trilhados possuem vários desdobramentos proporcionais às possibilidades entregues ao usuário que traça a sua própria linha narrativa quando interage com o game. O caminho final trilhado não deixará de ser linear, até porque uma sequência espaço-temporal será construída, mas tal linearidade se constituirá a partir da interação, agora em maior grau, por parte do usuário com os caminhos disponibilizados.

Sendo assim, a analogia de mapas narrativos em produtos audiovisuais também pauta-se pela possível interferência por parte do usuário espectador na história que está sendo contada, tendo ele a autonomia de escolher qual dos desdobramentos narrativos disponibilizados ele desejará seguir e, assim, também construir a sua própria linha narrativa. Os mapas narrativos são os “guias para a criação de eventos específicos dentro da história como um todo” (BREYER; FALCÃO; NEVES).

Os mapas narrativos gerados pela interatividade dos games, bem como a interatividade em produtos ficcionais televisivos produzidos para tal, comprovam não uma linearidade sequencial, mas uma multilinearidade que agrega várias possibilidades de ação, tempo e espaço que irão condicionar diretamente a construção e recepção final do produto consumido. Por consequência disso, a necessidade de protagonismo do usuário espectador com a narrativa irá requerer dele um maior engajamento e domínio perante as opções disponibilizadas para a continuação da narrativa.

Numa dada narrativa temos o momento de repouso “X1”, o qual remete a uma realidade “padrão” da história que está sendo contada, um repouso/equilíbrio. Logo em seguida “Y” representa a intriga/desequilíbrio que causa uma instabilidade no padrão do universo que está sendo contado e que exige novas ações para que o equilíbrio seja trazido de volta. No caso das narrativas multilineares, a próxima ação não será necessariamente “X2”, mas sim qualquer uma das opções disponibilizadas: “X2”, “X3”, “X4” ou “X5”.

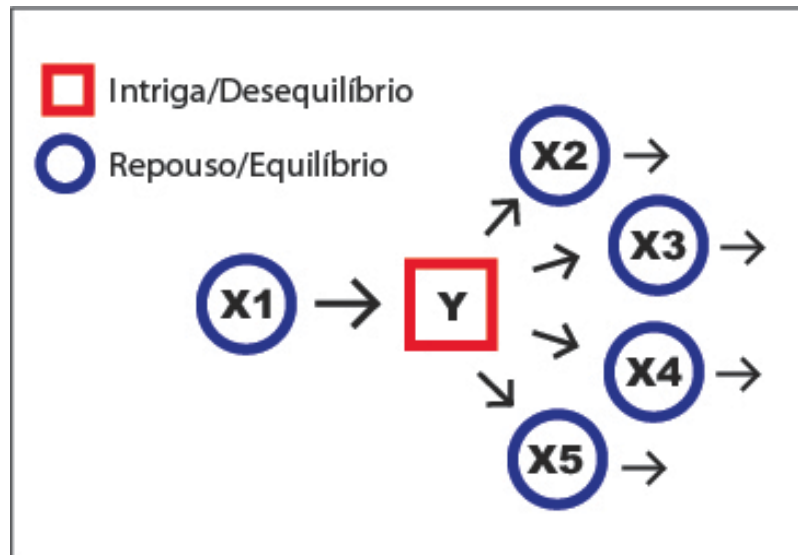


Figura 02: Desenho de mapa narrativo multidirecional
(LINS, 2013, p. 6)

Ainda nos estudos sobre Mapas Narrativos em games de Breyer, Falcão, e Neves (2007), podemos observar duas formas que se estruturam as sequências interativas dos jogos. Numa delas, os caminhos para se chegar ao final do jogo são vários. O usuário poderá percorrer caminhos mais ou menos previsíveis. Mas o final será o mesmo, independente de qual caminho você trilhar até chegar nele. Nesse caso, a narrativa é considerada uma narrativa hiperlinear convergente. Em outro cenário, se o usuário tiver a opção de vários caminhos que possibilitarão a ele chegar a diversos finais diferentes, a narrativa é considerada uma narrativa hiperlinear divergente.

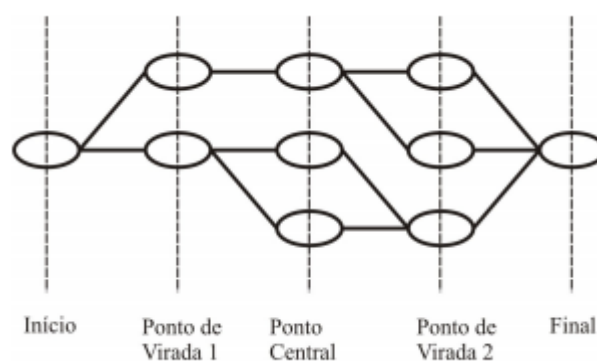


Figura 03: Exemplo de mapa de um game hiperlinear convergente
(BREYER; FALCÃO; NEVES, 2007, p. 4)

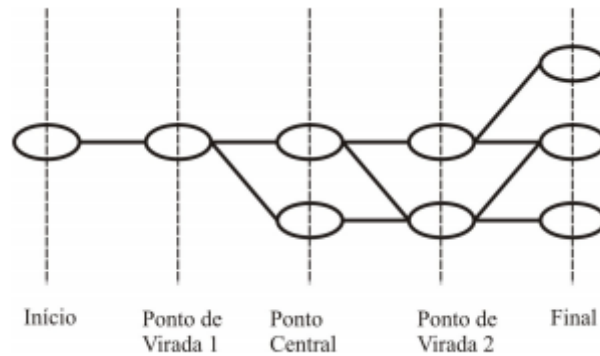


Figura 04: Exemplo de mapa de um game hiperlinear divergente a partir de um começo único (BREYER; FALCÃO; NEVES, 2007, p. 5)

No que se refere aos produtos audiovisuais que concretizam as possíveis narrativas multilíneas convergentes ou divergentes, existirá sempre a necessidade de uma produção audiovisual mais complexa, já que um arcabouço narratológico tão grande quanto forem as alternativas narrativas deverá ser sempre disponibilizado a fim de que o usuário faça suas escolhas narrativas e construa sua própria linearidade de acordo com as possibilidades disponibilizadas.

Antes de continuarmos este artigo, faz-se necessária uma observação. O que tem sido evidenciado até o momento são as ferramentas já utilizadas em games, e mais recentemente em produtos audiovisuais, que viabilizam um maior grau de interatividade do usuário perante a narrativa que está sendo trilhada. Contudo, atualmente a TV comercial não opera de acordo com uma lógica de interatividade, este é justamente o caso de OUAT, uma série comercial da TV norte-americana. Contudo há em produtos televisivos contemporâneos experimentos de possibilidades dramáticas em que se recorre a uma “falsa” multilinearidade através do recurso do “e se?”.

Elementos De Conexão

No desenvolvimento narrativo de OUAT é observada a presença de artifícios ou poucos personagens com características próprias que permitem a migração entre mundos. Essa migração corresponderia justamente à circulação entre mapas narrativos. Tais características são exploradas como formas de viabilização de intrigas estabelecidas e são integradas aos *plot points* (pontos de virada) apresentados.



O universo narrativo da série OUAT permite a coexistência de diversos mundos paralelos, cada qual com suas características e moradores próprios, detentores de poderes mágicos ou não. Esses mundos geralmente não possuem conexão entre si e para que seja possível a migração de um para outro, na grande maioria das vezes, é necessário que um portal seja aberto com magia ou que um personagem detentor de um poder específico faça tal migração.

Até o 15º episódio da 4ª temporada da série, os personagens que podem fazer tal migração, aqui chamados de agentes de conexão, são a sombra do Peter Pan, a sereia Ariel (Joanna Garcia Swisher) e os macacos espíões da bruxa má do oeste. Já os portais são abertos por diversos objetos mágicos, aqui chamados de pontos de conexão, como por exemplo o chapéu do chapeleiro maluco, feijões mágicos, e o armário feito com madeira de uma árvore encantada.

Em OUAT os mapas se estruturam não em termos de “e se” como o trabalho de Carvalho (2014) propõe, mas em termos de mudanças de espaço e eventualmente de tempo. Ou seja, os mapas narrativos se estruturam em torno da variável tempo. De modo que a “falsa” multilinearidade se dá em torno do deslocamento de espaço (múltiplas possibilidades de espaço) e não de múltiplas possibilidades na narrativa em si, que permanece essencialmente linear.

Durante a 4ª temporada, a bruxa má do oeste (Rebecca Mader) consegue fazer um feitiço que abre um portal ao passado por onde Emma Swan e Capitão Gancho (Colin O’Donoghue) voltam à Floresta encantada quando Branca de Neve conhece o Príncipe Encantado. Tais possibilidades de migração entre mundos, bem como a volta ao passado, evidencia a possibilidade de multilinearidade no tempo e no espaço na série OUAT. Multilinearidade de espaço essa que se constitui quando há a ida a outro mundo para se buscar a resolução de uma intriga estabelecida no enredo principal, e multilinearidade de tempo quando ferramentas que viabilizam a modificação do passado são disponibilizadas, como no 21º episódio da 3ª temporada. Contudo, a roteirização e produção da série OUAT hoje se constituem de forma unidirecional e pode ser ilustradas conforme figura abaixo, onde X1 sempre se modifica à medida que Y interfere na narrativa.

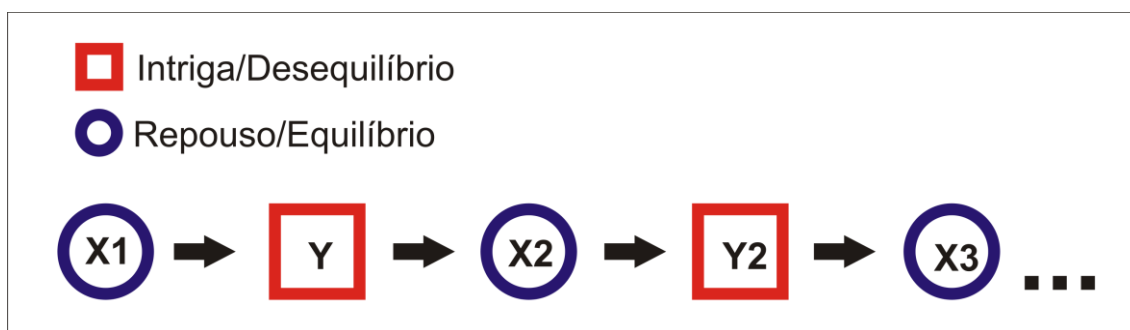


Figura 05: Desenho do mapa narrativo da série OUAT evidenciando a linearidade.

Ou seja, embora haja a existência de diversos mundos paralelos e a migração entre eles, além de eventuais recursos mágicos que permitem a volta ao tempo e a modificação do enredo, o que se poderia configurar como alternativa de realidade torna-se uma diferente forma linear baseada em recortes e experiências espaços-temporais.

Considerações Finais

O advento da internet vem possibilitando o desenvolvimento dos meios de comunicação e a hibridização de vários formatos. Num cenário de convergência midiática, grandes veículos de comunicação de massa como a televisão e o rádio veem-se condicionados a repensar seus modos de produção, veiculação e distribuição de conteúdos, construindo, assim, novas linguagens midiáticas.

O processo comunicacional televisivo focado na emissão de mensagens de um para muitos, ligado à lógica de transmissão broadcasting, não mais garante a permanência e domínio que a televisão detinha em meados da década de 80. Por isso, novas formas de se produzir televisão, agora aliadas às ferramentas possibilitadas pela internet, se fazem necessárias para a coexistência de diversos meios e para a garantia da evolução e permanência do meio televisivo.

Diante desse cenário, este breve estudo considera bem-vindas as novas formas narrativas aliadas à interatividade proporcionada pela TV Digital e sua aplicabilidade em narrativas seriadas ficcionais televisivas. Tratando-se de séries ficcionais, a série *Once Upon A Time* foi aqui apresentada como um exemplo real de narrativa linear que testa elementos de multilinearidade, de modo que pode vir a ser adaptada, permitindo um maior grau de interação do espectador usuário com o que está sendo contado e viabilizando a multilinearidade narrativa na televisão.



Por fim, a existência de mapas narrativos em séries ficcionais televisivas não se contrapõe às narrativas clássicas lineares, elas corroboram para que o universo dramático seja explorado e ampliado, possibilitando o consumo de novas linguagens, e o alcance de um público cada vez mais segmentado e que apresenta um novo perfil mais próximo das ferramentas comunicativas e de interação.

Referências Bibliográficas

ABC. **Once Upon A Time**. Disponível em: <<http://abc.go.com/shows/once-upon-a-time/about-the-show>>. Acesso em 06 de janeiro de 2015 às 15 horas.

BREYER, Felipe; FALCÃO, Leo; NEVES, André M. **Mapas Narrativos: estruturas para criação e avaliação de games**. 2007.

CARVALHO, Alex. **E se? O uso das alternativas de realidade em seriados ficcionais televisivos**. XXII Congresso de Iniciação Científica (CONIC). Recife: UFPE, 2014.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**. Rio de Janeiro: Editora Objetiva LTDA, 2001.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.

LINS, Gustavo. **Inovações narrativas: Analisando roteiro, formato e estética da websérie Lado NIX**. XXI Congresso de Iniciação Científica (CONIC). Recife: UFPE, 2013.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2003.

VERÓN. Semiotica come sociosemiotica. Entrevista a Eliseo Verón. In: SCOLARI, C.: BERTETTI, P. (eds.). **Mediamerica. Semiotica e analisi dei media a America Latina**. Torino: Cartman Edizioni, 2007.