

AS POSSIBILIDADES DE CONSTRUÇÃO DE INTERATIVIDADE EM SERIADOS FICCIONAIS TELEVISIVOS

Hudson Ramos Santos das Chagas¹; Carolina Dantas Figueiredo²

¹Estudante do Curso de Rádio, TV e Internet – CAC – UFPE; E-mail: hudson_ramosc@hotmail.com,

²Docente/pesquisadora do Depto de Comunicação Social – CAC – UFPE. E-mail: caroldantasfigueiredo@hotmail.com.

Sumário: O trabalho 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;

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, sendo utilizada 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. O estudo busca 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.

Levando em consideração as novas possibilidades trazidas pela convergência digital e o empoderamento do espectador usuário perante a construção de novas narrativas, busca-se discutir um pouco sobre as formas de produção para televisão. Sendo assim, a série televisiva ficcional americana *Once Upon A Time* é 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.

MATERIAIS E MÉTODOS

A análise foi realizada através de um levantamento bibliográfico sobre a possibilidade de se construir diferentes linearidades realizadas pelos produtores de televisão, aplicando tais conceitos e definindo o formato que caracteriza uma série ficcional televisiva; analisando também através de quais mídias esse formato é distribuído ao público. Após esta etapa,

realizou-se uma análise geral do produto audiovisual proposto utilizando-se para isso a análise de conteúdo. Na visão de Bardin (1977), a análise de conteúdo é:

Um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) desta mensagem.

RESULTADOS

Segundo Tzvetan Todorov, 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 (TODOROV, 1939, p. 123). A aparição de novos personagens no enredo da série ficcional televisiva americana *Once Upon A Time* permite que o universo dramático seja explorado e ampliado.

Diretamente atrelada a essa característica, está a possibilidade de migração entre o tempo e o espaço concretizada pela existência de elementos de conexão disponíveis na narrativa. Tal cenário viabiliza a visualização dos mapas narrativos presentes, bem como evidencia sinais de possíveis adaptações futuras objetivando mais interatividade entre usuário e produto audiovisual consumido.

DISCUSSÃO

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.

Diferentemente disso, quando parte-se para a representação gráfica do desenvolvimento narrativo em games, observa-se 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.

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.

CONCLUSÕES

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 vêm-se condicionados a repensar seus modos de produção, veiculação e distribuição de conteúdos, construindo, assim, novas linguagens midiáticas.

Tratando-se de séries ficcionais, a série *Once Upon A Time* será 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 entre o espectador usuário com o que está sendo contado e viabilizando a multilinearidade narrativa na televisão. Embora a série em análise seja linear, o trânsito através dos portais, gera possibilidades de mapas distintos, mesmo que tais mapas não sejam interativos. O que pode indicar possibilidades de interação através de mapas narrativos em séries televisivas no futuro.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, ao CNPq e à UFPE pela oportunidade acadêmica, e à minha orientadora, Prof^a Dr^a Carolina Dantas de Figueiredo, pela dedicação, paciência, pelas construtivas críticas e pelos raros, porém valiosíssimos, elogios.

De forma especial e com muito carinho, a Alex Carvalho e a Gustavo Arruda por me acalmarem nas horas de desespero durante a pesquisa e por me mostrarem que eu conseguiria continuar a caminhada. E aos professores Rodrigo Édipo e Daniel Abaquer pelas conversas informais que renderam boas provocações para este trabalho.

A Deus, Pai de bondade e misericórdia, antes de tudo e de todos.

REFERÊNCIAS

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.

BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. Lisboa: Editora Edições 70, 1977.

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.

RICOUER, Paul. *O tempo e a narrativa*. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

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.

- VÍDEOS

ONCE UPON A TIME, Adam Horowitz e Edward Kitsis. ABC, 2011.