

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

ANDRESSA FERREIRA DALENOGARE

**A NARRATIVA TRANSMÍDIA DE HARRY POTTER:
CONTRIBUIÇÕES PARA O JORNALISMO**

**São Borja
2021**

ANDRESSA FERREIRA DALENOGARE

**A NARRATIVA TRANSMÍDIA DE HARRY POTTER:
CONTRIBUIÇÕES PARA O JORNALISMO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Pampa, como requisito parcial para obtenção do Título de Bacharel em Comunicação.

Orientadora: Prof^a. Dra. Alciane Nolibos Baccin

**São Borja
2021**

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais).

D139n Dalenogare, Andressa Ferreira

A narrativa transmídia de Harry Potter: contribuições para o jornalismo / Andressa Ferreira Dalenogare.
60 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -- Universidade Federal do Pampa, JORNALISMO, 2021.
"Orientação: Alciane Nolibos Baccin".

1. Jornalismo. 2. Narrativa transmídia. 3. Jornalismo transmídia. 4. Finalidades do jornalismo. 5. Harry Potter. I. Título.

Jornalista Luis Geovanne Isbarrola Noal

Prof.ª Dra. Vivian de Carvalho Belochio
UNIPAMPA



Assinado eletronicamente por **Luis Geovanne Isbarrola Noal, Usuário Externo**, em 19/05/2021, às 21:12, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **ALCIANE NOLIBOS BACCIN, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 19/05/2021, às 23:41, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **VIVIAN DE CARVALHO BELOCHIO, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 20/05/2021, às 10:25, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0530552** e o código CRC **27A81654**.

Dedico este trabalho para a minha mãe,
que me apresentou esse e outros
universos.

AGRADECIMENTO

Há algumas pessoas que eu gostaria de agradecer, que me ajudaram ou me acompanharam durante esse processo. Primeiramente e principalmente, agradeço à Prof^a. Dra. Alciane Nolibos Baccin que aceitou me orientar neste trabalho, sou grata por toda a dedicação e paciência comigo. Agradeço pelo nosso encontro, o carinho e admiração construídos durante esses meses estarão sempre presentes, junto com os aprendizados que trabalhar com você me proporcionou. Agradeço à minha banca examinadora, Prof^a. Dra. Vivian de Carvalho Belochio e Jornalista Luis Geovanne Isbarrola Noal, que aceitaram contribuir com a nossa pesquisa, é com muito carinho que convidamos vocês. Agradeço à minha família que me dedicou todo o apoio e estrutura para estar finalizando a graduação em Jornalismo. Sou grata por todo o cuidado e amor dos meus avós, Daici e Odon, e das minhas tias, Gabriele e Patrícia. Ao meu pai, Alessandro, por todo o esforço e dedicação para me proporcionar sempre as melhores oportunidades, e à minha mãe que está sempre comigo, em coração e pensamento. Agradeço aos meus amigos próximos pelo suporte emocional necessário. Principalmente à Emilia Sosa, que acompanhou todo esse caminho de perto, me ajudando no que fosse possível, e já faz parte da minha família. Ao Alison Carvalho, que “segurou as pontas” comigo. Por último, e não menos importante, agradeço à Unipampa e a todos os professores e colegas, seria impossível estar aqui hoje sem vocês que são uma parte muito importante e relevante da minha caminhada como jornalista e como pessoa.

“Você vê coisas que existem e se pergunta por quê? Eu imagino coisas que não existem e me pergunto: por que não? ”.

George Bernard Shaw

RESUMO

O estudo proposto tem como objetivo compreender como as características da narrativa transmídia de Harry Potter podem contribuir para a transmidialidade no jornalismo. Para realizar a pesquisa partimos do conceito de Jenkins (2009a) sobre narrativa transmídia, conceituamos jornalismo e jornalismo transmídia, principalmente a partir de Reginato (2016) e Motta (2004) e analisamos a saga Harry Potter como uma narrativa transmídia. Com a pesquisa exploratória encontramos produções referentes ao Harry Potter na revista VEJA e duas grandes produções por fãs, o site Potterish e o site Oclumência, e utilizamos técnicas da análise de conteúdo para entendermos como foi construída a narrativa transmidiática da saga e como as características desse modelo de narrativa são percebidas. Aproximamos as finalidades do jornalismo (REGINATO, 2016) com as características do jornalismo transmídia (CANAVILHAS, 2013) e com os princípios da narrativa transmídia (JENKINS, 2009b) para apreendermos o que é possível aproveitar a partir das análises e reflexões sobre a transmidialidade da saga Harry Potter para o jornalismo. Através deste estudo, é possível observar que pensar em jornalismo transmidiático, ou seja, construído com base nas características da narrativa transmídia, não é se afastar das finalidades do jornalismo, mas sim ampliar o alcance das mesmas.

Palavras-Chave: Jornalismo; Narrativa Transmídia; Jornalismo Transmídia; Finalidades do Jornalismo; Harry Potter.

ABSTRACT

The proposed study aims to understand how the characteristics of Harry Potter's transmedia narrative can contribute to transmedia in journalism. To carry out the research, we started from Jenkins (2009a) concept of transmedia narrative, we conceptualized journalism and transmedia journalism, mainly from Reginato (2016) and Motta (2004) and we analyzed the Harry Potter saga as a transmedia narrative. With the exploratory research we found productions referring to Harry Potter in VEJA magazine and two great productions by fans, the Potterish website and the Oclumênciã website, and we used content analysis techniques to understand how the saga's transmedia narrative was built and how the characteristics of this model of narrative are perceived. We approach the purposes of journalism (REGINATO, 2016) with the characteristics of transmedia journalism (CANAVILHAS, 2013) and with the transmedia narrative principles (JENKINS, 2009b) in order to apprehend what is possible to take advantage of from the analyzes and reflections on the transmedia nature of Harry Potter saga for journalism. Through this study, it is possible to observe that thinking about transmedia journalism, that is, built from characteristics of transmedia narrative, is not to depart from the purposes of journalism, but to expand the scope of them.

Keywords: Journalism; Transmedia Narrative; Transmedia Journalism; Purposes of Journalism; Harry Potter.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Linha do tempo do Harry Potter no Brasil.....	32
Figura 2 - Notícia sobre expansão.....	38
Figura 3 - Compartilhamento de notícia.....	38
Figura 4 - Exemplo de extração.....	39
Figura 5 - Exemplo de serialidade.....	40
Figura 6 - Exemplo de perfuração.....	41
Figura 7 - Notícia sobre o Potterday.....	42
Figura 8 - Exemplo de continuidade e subjetividade (parte 1).....	43
Figura 9 - Exemplo de continuidade e subjetividade (parte 2).....	44
Figura 10 - Desempenho em fan filme.....	45
Figura 11 - Reportagem sobre ambiente imersivo (parte 1).....	46
Figura 12 - Reportagem sobre ambiente imersivo (parte 2).....	46
Figura 13 - Reportagem sobre ambiente imersivo (parte 3).....	47
Figura 14 - Reportagem sobre ambiente imersivo (parte 4).....	47
Figura 15 - Reportagem sobre ambiente imersivo (parte 5).....	48

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	METODOLOGIA	14
3	REFERENCIAL TEÓRICO	17
3.1	CULTURA DA CONVERGÊNCIA	17
3.2	A NARRATIVA TRANSMÍDIA	19
3.3	A SAGA HARRY POTTER COMO UMA NARRATIVA TRANSMÍDIA	23
3.4	JORNALISMO E NARRATIVA TRANSMÍDIA	26
3.4.1	JORNALISMO TRANSMÍDIA	29
4	A TRANSMIDIALIDADE NA SAGA HARRY POTTER	32
4.1	A LINHA NARRATIVA TRANSMIDIÁTICA DA SAGA	32
4.2	AS CARACTERÍSTICAS DA TRANSMIDIALIDADE	37
5	REFLEXÕES A PARTIR DA ANÁLISE DA TRANSMIDIALIDADE	49
6	COMO O JORNALISMO TRANSMIDIÁTICO PODE APROVEITAR AS CONTRIBUIÇÕES DA NARRATIVA TRANSMÍDIA DO HARRY POTTER	51
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	55
	REFERÊNCIAS	57

1 INTRODUÇÃO

A série de livros Harry Potter, da escritora britânica Joanne Kathleen Rowling (J. K. Rowling), foi lançada entre os anos de 1997 e 2007. A história conta sobre um menino chamado Harry, cujo os pais morreram quando ele tinha apenas um ano de vida, sendo assim foi criado pelos tios. Aos 11 anos, o menino Harry descobre que é um bruxo e começa a sua aventura na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, onde se desenrola a história da saga que se estende ao longo de sete livros.

Em 2001, o universo de Harry Potter é adaptado para o cinema, com o lançamento do primeiro filme, Harry Potter e a Pedra Filosofal, alavancando o sucesso do mundo bruxo. Foi através dos filmes que eu tive contato com esse objeto, ainda na infância. Comecei a ler os livros, os quais ganhei de presente da minha mãe, e até hoje tenho contato com esse universo, sendo essa a principal justificativa pessoal para a realização deste estudo.

Além dos livros e do cinema, Harry Potter se transformou em sites, jogos online, podcasts, fanfics, parques temáticos, lojas, cafeterias e muito mais, tudo isso espalhado pelo mundo todo. Assim, é possível observar o potencial transmidiático que a série apresenta, revelando a justificativa acadêmica, de explorar essa narrativa transmídia, de abranger e contribuir para o estudo dessa teoria.

Além disso, a justificativa acadêmica para a realização deste estudo leva em consideração que o jornalismo transmidiático é pensado a partir da narrativa transmídia, sendo esta conceituada por Henry Jenkins (2009a), através de exemplos do gênero do entretenimento e da ficção. Entre os exemplos citados pelo teórico está a saga Harry Potter, que apresenta as características de uma narrativa transmídia, como veremos no decorrer desta pesquisa.

Através da realização da pesquisa exploratória também é possível embasar a justificativa social do estudo, pois observamos a carência de uma pesquisa que explore a narrativa transmídia de Harry Potter no Brasil. Os produtos já existentes, em sua maioria, tratam o tema através de uma visão geral, abordando a narrativa transmídia da saga em todos os cantos do mundo.

O tema desta pesquisa então é a série Harry Potter e o nosso objeto de estudo é a narrativa transmídia da saga no Brasil. A partir dessa temática, temos como objetivo geral compreender como as características da narrativa transmídia de Harry Potter podem contribuir para a transmidialidade no jornalismo. Para atingirmos esse objetivo principal, precisamos primeiramente: a) mapear cronologicamente a repercussão da saga Harry Potter no Brasil, desde o lançamento do primeiro livro no país em 2000; b) identificar as principais produções sobre a saga no país ao longo desses vinte anos e c) analisar como foi construída a narrativa transmídia na saga e quais características estão presentes na narrativa. Para, com isso, responder a pergunta problema que norteia esse estudo: “Quais potencialidades da narrativa transmídia de Harry Potter que o jornalismo pode se apropriar?”.

Para alcançar os objetivos traçados até aqui, combinaremos alguns procedimentos metodológicos que julgamos essenciais. Primeiramente, realizamos uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório para identificar e compreender os estudos já realizados sobre a narrativa transmidiática de Harry Potter e outra para identificar as produções brasileiras, desde 2000, e que mantém os fãs informados. Fizemos uma pesquisa bibliográfica acerca do conceito de narrativa transmídia, para melhor compreendermos como se estabelece o fluxo e se configura a narrativa da saga aqui no Brasil, e, para finalizar, utilizaremos técnicas da análise de conteúdo para entender como se constituiu a transmidialidade da saga.

2 METODOLOGIA

O primeiro passo realizado na metodologia deste estudo foi a pesquisa exploratória, a fim de compreender as informações já dispostas sobre o assunto e como este tema tem sido estudado pelo campo da Comunicação e do Jornalismo. Segundo Gil (2008), a pesquisa exploratória é a primeira etapa de um estudo amplo que tem como objetivo conceder uma visão geral do assunto estudado, com a intenção de aproximar o conhecimento sobre o tema.

Essa pesquisa foi feita em repositórios acadêmicos, sendo selecionadas cinco produções acadêmicas que têm ligação com o objeto estudado, são elas: As representações do jornalismo na ficção de Harry Potter transmídia: a função social e o ethos profissional, Sanseverino (2015); Cultura da convergência: uma análise da série Harry Potter, Shimoda, Coutinho e Loureiro (2012); A magia do transmedia storytelling: Harry Potter na era da convergência, Ramos e Almeida (2016); A recepção midiática de Harry Potter, Peres e Gomes M. (2008) e Como a narrativa transmídia transformou Harry Potter em um fenômeno, Silva (2019). Com o estudo desse material encontrado, foi possível compreender melhor como o tema já foi abordado por outros pesquisadores. Podemos dizer que os principais estudos, em geral, destacam como a saga Harry Potter se transformou em uma narrativa transmídia, sendo destacada, principalmente, a participação dos fãs e a necessidade que esse público tem por mais conteúdos diferentes sobre a saga.

Além da pesquisa exploratória em repositórios acadêmicos, foi realizada uma pesquisa exploratória também no Google e no acervo online da revista VEJA. Foram localizadas duas grandes produções realizadas por fãs brasileiros, sites e ambientes imersivos do universo bruxo, além do conteúdo interativo produzido pela VEJA online, que datam da época do lançamento dos filmes. Os dois principais produtos brasileiros referentes à saga Harry Potter são o site Potterish, no ar desde 2002, e o site Oclumência, que ficou em funcionamento de 2005 a 2013, ambos criados e produzidos por fãs. Para termos acesso às produções antigas dos sites, recorreremos à ferramenta do Internet Archive - a WayBack Machine - que proporciona uma verdadeira viagem do tempo na internet, pois é um serviço que funciona como museu virtual catalogando e exibindo páginas eletrônicas desde 1996.

Realizamos também, para fundamentar e embasar o estudo proposto, uma pesquisa bibliográfica sobre a narrativa transmídia, sendo esse o principal conceito utilizado na execução deste projeto. A pesquisa bibliográfica foi realizada através, principalmente, de livros e artigos científicos que são materiais já elaborados, proporcionando uma cobertura mais ampla de determinado assunto do que a pesquisa direta (GIL, 2008). Foram selecionadas cinco produções que estudam a narrativa transmídia, de autores como: Bianchini e Mielcnizuk (2011), Ryan (2013), Massarolo (2013) e Scolari (2015). Para definir o conceito de narrativa transmídia nessa pesquisa, foi utilizado o autor Jenkins (2009a) que apresentou o termo em seu livro *Cultura da Convergência*, através da trilogia *Matrix*. Os demais autores selecionados são utilizados para contribuir com um entendimento mais amplo acerca do conceito de narrativa transmídia.

Para a definição dos conceitos de transmídia, jornalismo e de jornalismo transmídia, convocamos autores de referência na área, como Jenkins (2009a), que aborda a narrativa transmídia; Luiz Gonzaga Motta (2004), que estuda jornalismo e narrativa, e João Canavilhas (2013) que destaca as características da transmidialidade no jornalismo. A fim de observar se a narrativa transmídia consegue alcançar as finalidades do jornalismo, partimos da sistematização feita por Gisele Dotto Reginato (2016), onde a autora reúne as finalidades do jornalismo, dispostas pelos teóricos da área da Comunicação ao longo dos anos, e produz um quadro das funções do jornalismo que durante os anos foram mais enfatizadas pelos autores.

Por fim, foram utilizadas técnicas da análise de conteúdo acerca das principais produções encontradas. Entende-se como análise de conteúdo “um conjunto de técnicas de análise de comunicações, que tem como objetivo ultrapassar as incertezas e enriquecer a leitura dos dados coletados” (MOZZATO; GRZYBOVSKI, 2011, p. 734). Ou seja, essa pesquisa foi utilizada, primeiramente, para descrever as produções selecionadas referentes ao Harry Potter, classificá-las de acordo com as características que apresentam e interpretá-las de acordo com a proposta de narrativa transmidiática. Com base na análise de conteúdo, seguimos as três fases identificadas como principais deste procedimento: a pré-análise, a exploração do material e o tratamento dos resultados - a inferência e a interpretação. A primeira fase é o período de organização, onde é coletado e selecionado o conteúdo que será analisado (CÂMARA, 2013). Após a organização do material, foi realizada a exploração

propriamente dita, ou seja, foi feito o estudo aprofundado de todo o conteúdo. Na terceira fase, analisamos o material de maneira reflexiva e crítica (MOZZATO; GRZYBOVSKI, 2011) para chegarmos aos resultados e atingirmos os objetivos propostos.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 Cultura da convergência

Para compreendermos melhor o que engloba o conceito da narrativa transmídia é necessário, primeiramente, conhecermos os contextos nos quais são criadas essas narrativas. Para isso, precisamos entender outros conceitos essenciais para a construção transmidiática, como o de cultura da convergência, proposto pelo livro de Henry Jenkins (2009a). De acordo com o autor, estamos vivendo em um contexto onde as diferentes mídias se encontram e o poder do consumidor passa a interagir com o poder dos produtores de conteúdo. Conforme Jenkins (2009a), a convergência está presente no fluxo de conteúdos em diversas plataformas, mas, além disso, ela também se refere às transformações culturais e sociais que influenciam no modo como as pessoas vão consumir os conteúdos, pois a circulação dessas informações depende da participação dos consumidores. Assim, Jenkins (2009a) escreve sobre o desempenho da convergência ir muito além do âmbito da tecnologia das mídias.

Meu argumento aqui será contra a ideia de que a convergência deve ser compreendida principalmente como um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos. Em vez disso, a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos (JENKINS, 2009a, p. 30).

Há outros dois conceitos, também abordados por Jenkins (2009a), que colaboram para a compreensão desse contexto e que dizem respeito à participação dos consumidores na circulação dos conteúdos. São eles: a cultura participativa e a inteligência coletiva. Esses conceitos abordam âmbitos utilizados pelo autor na discussão sobre a cultura da convergência. Segundo Jenkins (2009a), na cultura participativa não há mais uma divisão entre os que produzem um conteúdo e os que o consomem, agora esses dois grupos interagem diretamente. Essas trocas que ocorrem entre consumidores e produtores de conteúdo é uma dinâmica que se opõe à cultura de massa, marcada pela pouca interação do público.

Na cultura da convergência, o público sente a necessidade de participar ativamente da narrativa que consome, contribuindo para resolver enigmas da história, adivinhar o que está por vir ou criar fanfictions - história criada por fãs - sobre a sua narrativa preferida. Muitas vezes, o entendimento sobre determinado assunto é

diferente de uma pessoa para a outra, juntando todos os entendimentos pode-se ter um conhecimento novo, assim, a prática de consumo é transformada em algo coletivo, entendido por Jenkins (2009a) como a construção da inteligência coletiva.

Portanto, o que é importante destacar é que “a convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros” (JENKINS, 2009a, p. 31). Para o autor, na cultura da convergência, as mídias mais antigas e as que vão surgindo ao longo da história interagem entre si, não ocorrendo o desaparecimento das velhas para o surgimento das novas. Elas coexistem e conversam, pois a convergência ultrapassa a questão das plataformas de mídias, relaciona-se diretamente a um comportamento coletivo de produção e de consumo. Assim, como já mencionado, a cultura da convergência diz respeito ao fluxo de conteúdos nas e entre as diferentes mídias, à relação criada entre o poder do produtor e do consumidor diante desses conteúdos e à circulação das informações por parte dos consumidores, seja de maneira tecnológica ou social. Jenkins (2009a, p. 43) ainda acrescenta que “a convergência refere-se a um processo, não a um ponto final”.

De acordo com o autor, a convergência é mais difícil do que parece e seu conceito está sofrendo alterações ao longo dos anos. A ideia inicial do que é a convergência seria de que todos os aparelhos iriam convergir apenas em um. Atualmente, podemos observar que o que realmente converge é o conteúdo e os aparelhos se diversificam cada vez mais.

A convergência está ocorrendo dentro dos mesmos aparelhos, dentro das mesmas franquias, dentro das mesmas empresas, dentro do cérebro do consumidor e dentro dos mesmos grupos de fãs. A convergência envolve uma transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de consumir os meios de comunicação (JENKINS, 2009a, p. 44).

Um dos aspectos da cultura da convergência é produzir conteúdos que transcendam mídias, conteúdos que possam ser construídos a partir das características e linguagens de cada mídia e com a colaboração do público. Esses atributos acionam a produção de conteúdo transmídia, também destacado por Jenkins (2009a) em seu livro, que possibilitam a construção de narrativas multiplataformas complementares entre si.

3.2 A narrativa transmídia

A narrativa transmídia consiste em uma história que é contada em múltiplas plataformas, com diferentes abordagens, e que juntas agregam informações para a construção de uma mesma história. Jenkins (2009a), em *Cultura da Convergência*, foi responsável pela ascensão do termo narrativa transmídia, o exemplificando por meio da trilogia *Matrix* e proporcionando uma visão mais relacionada à área do entretenimento.

Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa (JENKINS, 2009a, p. 141-142).

Assim, fica claro que as narrativas transmídias não são adaptações de uma mídia para outra, pois cada abordagem de uma mesma história, produzida em multiplataforma, deve proporcionar novas experiências além das já fornecidas. Ao trabalhar com mídias diferentes, os segmentos do público atingido também serão diferentes e para lidar com isso os conteúdos oferecidos em cada plataforma devem ser distintos, porque o público que acompanha os quadrinhos pode não acompanhar o conteúdo televisivo, por exemplo (JENKINS, 2009a).

No blog mantido por Jenkins (henryjenkins.org), o autor descreve as sete características ou princípios (JENKINS, 2009b) que uma história deve conter para ser considerada uma narrativa transmídia, pois é necessário distinguir a adaptação de narrativas - a reprodução da história original - para a extensão dessas narrativas, que irá adicionar novos elementos à história.

O primeiro princípio fala sobre a capacidade de **expansão** vs. a capacidade de **perfuração**, na qual a expansão seria o compartilhamento tanto das narrativas, sendo essas narrativas as histórias originais ou as criadas pelos fãs, quanto dos conhecimentos construídos pelo público. Por sua vez, a perfuração consiste na profundidade com que o público consome os conteúdos sobre determinada história, o quanto esse conteúdo mobiliza e engaja os fãs. Com isso, os fãs procuram cada vez mais produções sobre o assunto para aprofundar o conhecimento sobre a história.

O segundo princípio consiste na **continuidade** vs. **multiplicidade**. A continuidade refere-se ao prosseguimento de uma determinada história, por exemplo um filme original que tem a continuação da produção em outros filmes, a partir do original. Já a multiplicidade seria a criação de histórias paralelas tanto à história da narrativa original quanto à continuação, podendo ou não ser construída pelos fãs.

No terceiro princípio, Jenkins (2009b) destaca a **imersão** vs. **extração**. O princípio da imersão é a possibilidade que a história dá aos fãs de poderem mergulhar, entrar fundo em um determinado universo ficcional. Isso pode ocorrer, por exemplo, por meio da criação de parques temáticos, baseados no universo construído dentro de uma história. Já a extração, consiste em o público ter a possibilidade de trazer elementos do universo ficcional para o cotidiano, como exemplo podemos citar roupas com estampas e outros objetos colecionáveis que fazem referência à narrativa.

O quarto princípio é a **construção do mundo**, que consiste na criação do universo ficcional, ou seja, o mundo que é representado em determinada história e que muitas vezes se cruza com o mundo real do público (JENKINS, 2009c). Já o quinto princípio apontado pelo autor é o da **serialidade**, podemos considerar essa característica como sendo o desdobramento de uma história para outros meios, como de livros para filmes, dos filmes para os jogos, proporcionando diferentes entradas para a narrativa.

O penúltimo princípio aborda a **subjetividade**, que diz respeito à capacidade de expandir as histórias das narrativas transmídias para histórias secundárias às originais, apresentando novas narrativas do universo, que podem destacar personagens em tempos anteriores ou futuros ou, até mesmo, explorar personagens secundários. Por fim, temos o sétimo princípio, o **desempenho** ou **performance**, que diz respeito à contribuição do público acerca da narrativa original, como a produção de *fanfictions*. A performance está ligada aos papéis dos atores culturais, que promovem dentro de uma comunidade virtual o compartilhamento de interesses comuns sobre as histórias; e ao de ativador cultural.

Esses são os sete princípios, abordados por Jenkins (2009b), mas é importante destacar, como o próprio autor salienta que, esse conceito está em evolução e ainda não apresenta uma “fórmula transmídia”: “A transmídia precisa ser entendida como

uma mudança cultural de produzir e consumir, uma diferente forma de organizar o conteúdo midiático disperso em diversas plataformas” (JENKINS, 2009a, p.63).

Cada vez mais as narrativas são meios para a criação de universos ficcionais por franquias midiáticas. Esses universos são tão amplos e cheios de curiosidades que acabam não sendo possível explorá-los e conhecê-los em uma única obra ou mídia (JENKINS, 2009a). Assim, surgem as expansões desses universos, ramificações da história na sua mídia original e/ou em outras plataformas. É pertinente ressaltar que o público também expande o universo da narrativa, através de suas produções e teorias sobre o desenrolar da história, apresentando novas histórias do universo. O valor de uma narrativa aparece através da busca de sentido e da elaboração da história pelos fãs e não apenas pelo propósito de seus criadores (JENKINS, 2009a).

As franquias apostam na construção de universos ficcionais, apresentado por Massarolo (2013) como *storyworld*, ponto principal dessas narrativas. Por exemplo, a Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts pode ser considerada o *storyworld* da saga Harry Potter. Ou, utilizando uma abordagem mais ampla, o mundo bruxo em si pode ser considerado o *storyworld* dessa saga, abrangendo Hogwarts, Hogsmead e o Beco Diagonal, lugares da comunidade bruxa que estão escondidos no mundo trouxa - mundo dos humanos que não são bruxos.

O storytelling transmídia permite tanto o desdobramento de um produto nas diferentes mídias quanto a criação de franquias de conteúdo (marcas). Na perspectiva dos produtores transmídia, os mundos de histórias construídos como uma narrativa canônica (*storyworld*), são dotados de organicidade e suas partes são distribuídas pelas diversas mídias. Nesse processo, os produtos licenciados por uma franquia de mídia são dispersos sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição (pontos de venda) (MASSAROLO, 2013, p. 342).

Com isso, podemos observar que as motivações que norteiam as narrativas transmídias estão, sobretudo, no âmbito econômico, pois elas são decorrentes “do fato de as grandes produtoras serem grandes corporações com investimentos simultâneos em cinema, em televisão, em videogames etc.” (SCOLARI, 2015, p. 10). Isso faz com que as narrativas transmídias tenham um sentido econômico, e, com elas, as franquias se expandam e consigam atingir um público maior e mais amplo.

Podemos afirmar que a narrativa transmídia transformou-se, para os grupos das plataformas midiáticas, em uma estratégia para o entretenimento multiplataforma. Assim, o que é considerado um ato de contar histórias em diversas mídias se torna também uma arte, que pensa e propõe o compartilhamento e a interatividade dessas narrativas, algo que é próprio dos grupos de mídias (MASSAROLO, 2013). Para isso, as grandes mídias se apropriam da narrativa transmídia para produzir conteúdos - sejam histórias, produtos cinematográficos, entre outros - em várias plataformas e, assim, alcançarem um elevado número de espectadores.

O público, por sua vez, apresentado a essa rede de informação e de entretenimento, procura por mais conteúdos sobre a história e se depara com diversas possibilidades de consumir essa narrativa. Esse público está tão ligado com a história apresentada que sente a necessidade de participar também da produção das narrativas, pois sente que a história é tão sua quanto de quem a produz. “Nesta perspectiva, a cultura participativa é uma condição fundamental para que os fãs possam compartilhar informações sobre as ficções” (MASSAROLO, 2013, p. 339).

Dessa maneira, a narrativa transmídia se separa em dois principais formatos. O primeiro é o efeito “bola de neve”, quando uma história obtém tanto sucesso que gera sequências na mesma mídia ou em outras, podendo ser adaptações da própria franquia ou produzidas por fãs. Um exemplo desse efeito é a própria saga Harry Potter que é original dos livros de ficção da autora J. K. Rowling e acabou sendo expandida para o cinema e, conseqüentemente, para jogos online (RYAN, 2013).

Em um universo “bola de neve”, segundo Ryan (2013), os mesmos personagens e acontecimentos aparecem, por exemplo, no filme e no jogo online, mas o jogo não existe no universo do filme e nem o filme no universo do jogo. Assim, esse efeito representa, principalmente, universos que são sobrepostos. A autora explica que o universo considerado “bola de neve” constitui-se em três elementos: a) documentos canônicos que expandem o mesmo universo - podem ser livros ou filmes, por exemplo; b) adaptações transmídias por empresas com licença para isso - aqui podemos citar os jogos online como exemplos; e c) as produções por fãs (RYAN, 2013). No efeito “bola de neve” os *storyworlds* tornam-se uma narrativa transmídia por causa do engajamento dos fãs.

O segundo principal formato da narrativa transmídia diz respeito a uma história que é pensada e construída desde o seu início como uma narrativa transmídia, com a produção de conteúdos diversificados em multiplataformas, como exemplo disso temos a trilogia Matrix. Já neste formato, segundo Ryan (2013), os *storyworlds* se tornam franquias com o intuito de fazer o público consumir diversas mídias.

3.3 A saga Harry Potter como uma narrativa transmídia

A saga Harry Potter é originada da série de livros da escritora britânica J. K. Rowling, que teve seu primeiro volume publicado no Brasil em 2000. A história do jovem Harry que se descobre bruxo conquistou tanto o público que foi adaptada para o cinema. Em novembro de 2001, foi lançado o primeiro filme da saga, baseado no primeiro livro, Harry Potter e a Pedra Filosofal.

Com isso, se sucedeu o sucesso cinematográfico da franquia Harry Potter mundialmente. Os filmes, muitas vezes considerados adaptações dos livros, alcançaram tanto sucesso que geraram produções de sites, oficiais e de fãs, parques temáticos e a venda de produtos transportados do fantástico mundo bruxo, onde se passa a história da série, e trazidos para a realidade do público.

A saga Harry Potter é considerada uma narrativa transmídia, pois se enquadra nas características do conceito. Mesmo com as produções cinematográficas da saga sendo consideradas adaptações da literatura de Rowling, nem a melhor adaptação de uma mídia para a outra são fielmente idênticas entre si, como afirma Ryan (2013).

Já que mídias diferentes apresentam recursos diferentes, por lhes dar uma potência expressiva diferente, é virtualmente impossível que duas mídias diferentes projetem o mesmo universo. Por exemplo, a diferença entre romance e cinema: num romance, os pensamentos das personagens são representáveis explicitamente e com maior detalhamento; num filme, os recursos para realizar tal representação são muito mais limitados, o estado mental das personagens deve, em geral, ser inferido pela espectadora, que toma por base os sinais visuais (RYAN, 2013, p. 103).

Uma narrativa transmídia caracteriza-se, como visto anteriormente, pelas suas abordagens diversificadas de uma mesma história em multiplataformas, onde o conteúdo de cada mídia contribui de forma distinta para o todo. De acordo com Jenkins (2011), a maioria das produções oficiais referentes à saga Harry Potter, até o

surgimento do site Pottermore em 2011, não podem ser consideradas transmídia, se referindo ao termo como extensões e não replicações das informações já fornecidas sobre determinada história.

O Pottermore, site oficial do universo de Harry Potter, foi lançado no mesmo ano em que o último filme da saga chegou aos cinemas. Segundo Sanseverino (2015), o site é o marco de Harry Potter como uma narrativa transmídia, pois produz conteúdo exclusivo sobre a série, com um cenário novo para o enredo. Portanto, antes do Pottermore as produções acerca do mundo bruxo se detinham às adaptações dos livros sobre esse universo mágico para obras cinematográficas, além das produções por fãs - as *fanfictions*.

Até o lançamento do Pottermore as produções de Harry Potter eram consideradas crossmídia, ou seja, era uma mesma história dispersa em diferentes plataformas (SANSEVERINO, 2015). Entretanto, em sua tese, Silva (2019) traz a saga como sendo uma narrativa transmídia antes mesmo da existência do site oficial. Utilizando a aplicação das sete características dispostas por Jenkins (2009b) em seu blog, Silva (2019) observa os princípios da narrativa transmídia na série de Harry Potter.

Para Silva (2019), o princípio da expansão está presente na saga Harry Potter por meio do compartilhamento da história original, das histórias criadas por fãs e dos conhecimentos do público sobre a narrativa. Podemos observar a presença da perfuração na atualização dos sites, seja o oficial da saga ou os criados pelos fãs, que mantém o público informado sobre o mundo bruxo (SILVA, 2019). Já a continuidade está no seguimento da história original de Harry Potter. Após o primeiro livro, a saga teve mais seis sequências continuando o seu enredo. O princípio da multiplicidade, por sua vez, está nas narrativas paralelas à história original da saga, como o livro *Quadribol Através dos Séculos*, que cria uma história paralela à original (SILVA, 2019).

Os elementos do princípio da imersão estão, por exemplo, na criação do parque temático do Harry Potter, o *Wizarding World of Harry Potter* (Mundo Mágico de Harry Potter), situado em Orlando, na Flórida, nos Estados Unidos, e também na criação de um café temático em Porto Alegre (RS), o *Sala Precisa*. Já o princípio da extração pode ser percebido quando os fãs usam roupas e acessórios, vendidos no mundo todo, referentes à saga (SILVA, 2019). A construção de universos, outro princípio da

narrativa transmídia, é entendido a partir de quando Rowling nos apresenta o mundo mágico, escondido no mundo dos trouxas, com características muito específicas e objetos simbólicos. Além disso, segundo Silva (2019), aqui também entraria a transmissão da Copa Mundial de Quadribol - esporte famoso no mundo de Harry Potter - pelo Pottermore, que faz referência à Copa do Mundo, fazendo com que ficção e realidade se encontrem.

Em sequência, o princípio da serialidade está presente no fato de que a história de Harry Potter se origina na literatura, desdobrando-se em filmes, em site oficial e, até mesmo, em peças de teatro. Cada um desses meios traz uma percepção diferente da mesma narrativa, sendo de maneira cronológica ou paralela (SILVA, 2019). O princípio da subjetividade está na criação dos livros secundários da saga Harry Potter, um exemplo é a obra literária *Animais Fantásticos e Onde Habitam*, que se refere ao mesmo mundo bruxo em outro tempo, anos antes da existência de Harry Potter. Por último, temos o desempenho, presente na criação de *fanfictions*, já que o público sente a necessidade de participar também da produção das histórias (SILVA, 2019).

A partir de Silva (2019), podemos afirmar que a saga Harry Potter é uma narrativa transmídia, pois se enquadra nas características da transmidialidade, definidas por Jenkins (2009b). Além disso, podemos classificá-la também como um efeito “bola de neve”, conforme define Ryan (2013), pois a saga vai se desenvolvendo para outras plataformas e se tornando uma narrativa transmídia por consequência do sucesso no mundo literário e, após, no cinematográfico.

Com isso, é possível observar que a saga Harry Potter tem presente na narrativa os três elementos de um universo considerado “bola de neve”: livros e filmes que expandem o mesmo universo, nesse caso, o mundo bruxo; adaptações transmídias, como os jogos online referentes a saga; e as produções por fãs, como os sites e outros formatos (RYAN, 2013). Ainda podemos classificar Harry Potter como um universo em expansão, pois as expansões de histórias se referem ao mesmo universo ficcional e a autora da saga escreveu seis sequências da primeira história, com os mesmos personagens e no mesmo universo narrativo, mas que se desdobram em acontecimentos diversos (RYAN, 2013).

Quando um universo narrativo é bem construído ele é capaz de amparar diferentes histórias e personagens e se desenvolver por diversas plataformas,

podendo se tornar uma narrativa transmídia de sucesso (BIANCHINI; MIELNICZUK, 2011). O universo ficcional da saga Harry Potter é capaz disso, pois foi desenvolvido por Rowling de uma maneira que faz com que o público realmente acredite que o mundo bruxo está escondido do mundo real, aproximando o fã da história que ele acompanha.

Um leitor brasileiro de Harry Potter pode não saber o que é um trasgo, um centauro ou um unicórnio, que estão presentes naquelas obras e são parte daquela literatura há muito tempo, mas se ele deixar-se orientar por sua cultura, ainda que o conhecimento dela se limite a poucos livros de literatura infantil local, ele vai poder ser guiado pela idéia de monstros e animais do “bem” e do “mal” de sua própria fauna fantástica (PERES; GOMES, 2008, p. 8).

O enredo da saga Harry Potter faz com que o público sinta-se próximo da história que está sendo narrada, pois há a presença de acontecimentos que podem ser trazidos para a realidade, nos quais os fãs sentem-se representados, e até mesmo os eventos mágicos podem ser facilmente aceitos como se estivessem ocultos no mundo em que vivemos.

3.4 Jornalismo e narrativa transmídia

Para compreender ou perceber a possibilidade do jornalismo transmidiático, é necessário primeiro ter conhecimento do que engloba o jornalismo propriamente dito. O jornalista é um contador de histórias, mas um contador de histórias do mundo real, tem como dever relatar os fatos - acontecimentos que dizem respeito ao público - que ocorrem, fazer denúncias ou levar ao conhecimento público boas ações que causam impactos na vida da sociedade, etc. - de maneira objetiva e coerente com a realidade que está sendo reportada, de acordo com as normas e regras que norteiam a profissão (MOTTA et al., 2004).

Com isso, cabe aqui entrar na discussão de quais são então as funções do jornalismo, que fizeram parte dos primórdios da profissão e repercutem até os dias atuais. Reginato (2016) faz uma recapitulação histórica das finalidades do jornalismo, a partir de um estudo teórico denso, e elabora um quadro das funções do jornalismo que durante os anos foram mais enfatizadas pelos teóricos da área da Comunicação.

Trazemos aqui as doze finalidades, com uma breve explicação de cada uma, de acordo com as definições da autora:

a) **informar** de modo qualificado: uma informação é qualificada quando ela é atual, relevante para o público - fazendo-o ampliar seus conhecimentos -, verificada de forma correta e produzida com contextualização (REGINATO, 2016);

b) **investigar**: o jornalismo deve realizar a investigação para encontrar acontecimentos relevantes para o leitor e, assim, apurar o fato detalhadamente (REGINATO, 2016);

c) **verificar** as veracidades das informações: o jornalista deve cumprir com a realidade do acontecimento que está reportando ao público, verificando, através da apuração dos fatos e dados, se as informações fornecidas sobre o assunto são coerentes e verídicas;

d) **interpretar e analisar** a realidade: interpretar os acontecimentos, sendo fiel à verdade, para a utilização da melhor linguagem e abordagem que ajudará no entendimento do leitor sobre determinado assunto e analisar a realidade para ter conhecimento dos fatos que são de interesse do público ou sociedade para qual o jornalismo é feito;

e) fazer a **mediação** entre os fatos e o leitor: essa função pode ocorrer “em dois níveis: a) adaptando o discurso especializado em uma linguagem acessível ao leitor; b) escolhendo a melhor forma de fundamentar a informação para que chegue ao leitor” (REGINATO, 2016, p. 222);

f) **selecionar** o que é relevante: a relevância de algum acontecimento está ligada à parcela do público para qual o veículo trabalha, junto com a questão da atualidade do fato e seu impacto na vida das pessoas daquela sociedade, sendo útil e relevante para o conhecimento dela (REGINATO, 2016);

g) **registrar** a história e construir **memória**: ao respeitar a verdade dos fatos o jornalismo ajuda a registrar a história do tempo em que vive e seus documentos podem ser utilizados posteriormente para estudos, assim, também construindo memória que ajuda a sociedade a compreender o presente (REGINATO, 2016);

h) ajudar a **entender** o mundo contemporâneo: ao narrar os acontecimentos do mundo contemporâneo o jornalismo ajuda o público a entender a atualidade em que se encontra e como deve viver nela (REGINATO, 2016);

i) **integrar e mobilizar** as pessoas: integrar as pessoas as questões coletivas ou de direitos civis e, assim, “mobilizar o público em torno das causas cidadãs, que possam gerar o engajamento da população, e que não estejam subordinadas a interesses privados ou econômicos” (REGINATO, 2016, p. 226);

j) **defender** o cidadão: para realizar essa finalidade o jornalista deve apresentar ao seu leitor os seus direitos e lhe explicar que eles devem ser cumpridos em todos os âmbitos (REGINATO, 2016);

k) **fiscalizar** o poder e **fortalecer** a democracia: o jornalismo deve fiscalizar se os órgãos públicos e instituições - ligadas aos direitos do cidadão - estão funcionando corretamente, de acordo com a lei, não julgando, mas divulgando o que há de errado para que as medidas cabíveis sejam tomadas, assim como divulgar também ações positivas, quando estas ocorrem. Com isso, a democracia é fortalecida e, até certo ponto, garantida em meio ao público;

l) **esclarecer** o cidadão e apresentar a pluralidade da sociedade: com o intuito de elucidar o público sobre determinados acontecimentos, o jornalismo tem a função de mostrar as pluralidades da sociedade, pois se o jornalista reporta apenas as mesmas pautas não vai estar mostrando o mundo de acordo com a sua realidade e não vai formar no leitor uma opinião crítica sobre o assunto (REGINATO, 2016).

Muitas dessas finalidades do jornalismo podem ser utilizadas na produção do jornalismo transmídia, pois este pode proporcionar produções amplas, com contextualização e inúmeras possibilidades de informar o público sobre os fatos relevantes da realidade. Entretanto, antes de aprofundarmos o estudo sobre a possibilidade de um jornalismo transmidiático, é necessário entrar na discussão acerca do conceito de narrativa para o jornalismo. É comum que os jornalistas, quando estão descrevendo um fato, procurem se distanciar da figura de um narrador, colocando-se mais como mediadores da informação. Pois como nos explica Motta (2004),

Os enunciados jornalísticos tendem a se afastar da forma narrativa e a se caracterizar como expressões mais descritivas e objetivas da realidade que deixam para o receptor o encargo de reconstituir representações, principalmente de fazer as conexões (MOTTA, 2004, p. 4).

Entretanto, o mesmo autor destaca que por mais que a característica do texto jornalístico esteja no lado descritivo, ainda existe uma compreensão narrativa nos conteúdos que produzem. Essa compreensão é realizada pelo receptor e é possível através do sentido narrativo que os acontecimentos, reportados separadamente pela mídia, adquirem (MOTTA, 2004).

Assim, "o jornalista narra continuamente a história do presente imediato, uma história fugidia, inacabada, aberta, mas, uma história" (MOTTA, 2004, p. 23). Entretanto, por narrar com objetividade e imparcialidade os fatos do cotidiano, o jornalismo tem recursos escassos para realizar a narrativa transmídia, o que é uma particularidade da narrativa jornalística comparada às demais (ARAÚJO, 2011).

Por razão da narrativa transmídia ter sido fundamentada a partir de produções cinematográficas, portanto ficcionais, há dúvidas sobre sua eficácia no meio jornalístico, principalmente pelo caráter de oposição entre ficção e realidade. Mesmo assim, julgamos ser possível produzir um jornalismo transmidiático, com ênfase no que importa para o jornalismo: a informação que é reportada ao leitor, sem perda das suas finalidades. Na sequência, abordamos a construção da narrativa jornalística transmídia.

3.4.1 Jornalismo transmídia

Quando o leitor entra em contato com um acontecimento, seja fictício ou apresentado através de um texto jornalístico, ele atribui a sua interpretação e imagina os espaços e as pessoas envolvidas por meio da descrição fornecida pelo autor, nesse caso o jornalista (MOTTA et al., 2004). Assim, mesmo que um texto jornalístico transmidiático seja capaz de informar de maneira mais objetiva, o jornalismo em si não está livre da interpretação que o público vai dar para determinado assunto.

O jornalismo transmídia apresenta quatro características, segundo Canavilhas (2013): a **interatividade**, algo fundamental para a narrativa transmídia, pois a participação do público é essencial, seja a interação entre usuários ou destes com os

conteúdos; **hipertextualidade**, tendo como base a utilização de links, que oferecem ao leitor uma informação mais completa e a possibilidade de escolher a ordem que vai consumi-las; **multimedialidade integrada**, onde os conteúdos de uma narrativa devem ser pensados com objetivos específicos dentro do texto, como por exemplo, um vídeo ou áudio produzido para uma ilustração ou para um destaque dentro da narrativa; e **contextualização**, para levar em consideração o espaço físico ou tecnológico de recepção do leitor.

Assim, podemos observar que uma produção jornalística considerada transmidiática teria muito mais ramificações, possibilidades e alcance do que o texto jornalístico tradicional, ao qual já estamos mais familiarizados. Para compreender melhor esta questão,

É preciso pensar numa estrutura linear, uma linha reta, como exemplo da narrativa tradicional, e uma rede, como exemplo de uma transmidiática. Na rede, há muitas possibilidades de caminhos, e um mapa quase sempre é necessário para se saber onde está e para onde se pode ir, seja numa reportagem ou numa narrativa ficcional. Essa pode ser uma marca que define bem a transmídia (JÚNIOR, 2016. p. 10).

Com a produção desse tipo de narrativa, o público pode utilizar mais de um meio para se informar, obtendo maior contextualização dos conteúdos que consome. Além disso, essa construção narrativa pode incluir outros meios, junto aos meios jornalísticos, para contar um acontecimento, como o artístico, ampliando o alcance dessas narrativas e causando uma sensação de relevância maior por parte do público, já que a arte tem uma grande influência sobre a sociedade (JÚNIOR, 2016).

Dois gêneros que se destacam entre os autores para a produção de jornalismo transmidiático são o *newsgame*¹ e o jornalismo de imersão. O *newsgame* está dividido em três tipos de gêneros diferentes: os *current games* que são baseados em informações do cotidiano e reproduzidos rapidamente; os infográficos interativos, onde o usuário pode alterar dados e resultados para obter diferentes informações; e os documentais que fornecem ao usuário a possibilidade de interagir dentro de uma história (TÁRCIA, 2011).

¹ Os *newsgame* são produções lúdicas (infográficos interativos, por exemplo), baseadas em jogos, inseridas dentro de um texto ou reportagem para ajudar na compreensão do conteúdo exposto e/ou para a possibilidade de interação por parte do público (TÁRCIA, 2011).

O jornalismo imersivo² permite que o público vivencie alguma situação apresentada em uma reportagem como protagonista daquele evento. Essa “perspectiva da participação ativa do usuário na construção da narrativa e a possibilidade de compartilhá-la em mídias sociais são, nesse caso, aspectos relevantes em sua caracterização como experimento transmídia” (ALZAMORA; TARCIA, 2012, p. 31).

Os *newsgames* e o jornalismo de imersão são vertentes que possibilitam facilmente a produção transmidiática no jornalismo, por permitirem uma produção mais ampla, como a reportagem, podendo englobar todas as características propostas para o jornalismo transmídia (interatividade, hipertextualização, multimídia integrada e a contextualização). O jornalismo transmidiático pode ter seus conteúdos produzidos para múltiplas plataformas, fornecendo dados sobre a mesma informação em cada um desses meios, mas sem a repetição.

² O jornalismo imersivo é considerado como modelo narrativo que sugere ou possa sugerir um “mergulho” da audiência na reportagem, proporcionando melhores experiências, atingindo um patamar em que a reportagem jornalística é consumida com a participação direta do usuário. (CORDEIRO; COSTA, 2016). O jornalismo imersivo é uma produção que possibilita a participação ativa do público como protagonista das situações expostas dentro de uma notícia ou reportagem (TÁRCIA, 2011).

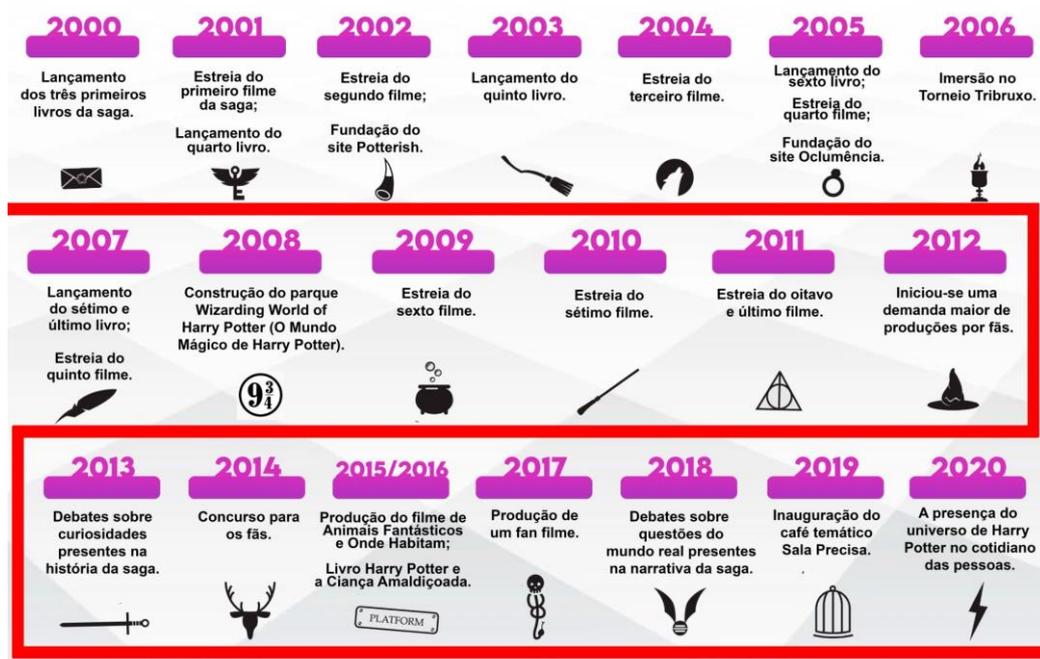
4 A TRANSMIDIALIDADE NA SAGA HARRY POTTER

Com a realização da pesquisa exploratória em sites de busca e no acervo online da revista VEJA foram encontrados dois sites brasileiros de destaque sobre a saga Harry Potter: o Potterish, no ar desde 2002, e o Oclumência, que ficou em funcionamento de 2005 a 2013. Essas duas produções foram construídas e mantidas por fãs e os lançamentos datam da época de lançamento dos filmes. Os sites são ambientes imersivos do universo bruxo e reúnem conteúdo interativo. Com a aplicação da análise de conteúdo no material encontrado, foi possível selecionar as produções mais relevantes referentes a esses vinte anos de existência da saga, desde o ano 2000.

4.1 A linha narrativa transmidiática da saga

Para podermos realizar a análise das características de uma narrativa transmídia no Harry Potter, traçamos uma linha do tempo (figura 1) referente às produções brasileiras sobre a saga desde o ano 2000, marcadas pela chegada dos primeiros livros ao Brasil.

Figura 1 - Linha do tempo do Harry Potter no Brasil



Fonte: Organização da autora

No ano 2000, a saga chega ao Brasil falando português e já com a publicação dos três primeiros livros da série: Harry Potter e a Pedra Filosofal, Harry Potter e a Câmara Secreta e Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban. No decorrer desse ano, é possível observar a importância do compartilhamento de notícias sobre os lançamentos dos livros no país, do sucesso da narrativa e também das críticas, das datas de lançamentos e dos resumos das histórias. Essa expansão foi importante para informar ao público sobre a saga em si e sobre as novidades que deveriam aguardar - como a estreia do primeiro filme em novembro de 2001 - bem como para conquistar novos fãs brasileiros.

Assim, em 2001, a maioria das produções se concentraram na estreia do primeiro filme da saga, Harry Potter e a Pedra Filosofal, aprofundando o conhecimento dos fãs sobre a história com conteúdos interativos, como testes e jogos. Nesse ano, também estava sendo lançado o quarto livro da saga no país, Harry Potter e o Cálice de Fogo, sendo um momento agitado para os fãs, quando eles iriam conhecer a continuação literária da história de Harry e a adaptação visual para a narrativa do primeiro livro.

No ano seguinte, 2002, já era lançado no país o segundo filme da saga, Harry Potter e a Câmara Secreta, e também criado o site Potterish que existe até hoje e é referência em produções sobre Harry Potter no Brasil. O site foi criado por fãs para facilitar a disseminação de informações sobre a saga na época, pois o consumo era difícil com todo o conteúdo em inglês gerado acerca dos livros e filmes que estavam sendo produzidos naqueles anos. Nesse momento, os conteúdos já apresentavam uma grande interação com o público, principalmente em formatos de jogos e testes.

O lançamento do quinto livro, Harry Potter e a Ordem da Fênix, veio em 2003, um ano marcado pelo compartilhamento de notícias sobre a saga: com especulações acerca do terceiro filme, Harry Potter e o Prisioneiro de Askaban, que tinha estreia marcada para o ano seguinte, de informações como a de que Harry Potter estava em nono lugar na lista de palavras mais consultadas na internet no Brasil, além de que o quinto livro já tinha vendido cinco mil exemplares antes mesmo de ter chegado ao país. Ainda nesse ano, o Potterish criou um fórum para os fãs, proporcionando uma interação mais específica e sólida com o público.

Em 2004, chegou o terceiro filme no Brasil. O ano foi caracterizado pelo engajamento dos fãs, com elogios sobre a produção desse filme e a especulação de informações acerca da gravação do próximo, além de notícias sobre a data de lançamento do sexto livro, Harry Potter e o Enigma do Príncipe. O Potterish aprimora ainda mais o relacionamento com os fãs com a criação da seção de *fanfics* no site.

O sexto livro e o quarto filme, Harry Potter e o Cálice de Fogo, vieram em 2005, juntamente com a criação do site Oclumência - criado e produzido por fãs -, agitando o ano para o público com muitos compartilhamentos de notícias. Entre os assuntos mais falados estava o quarto filme como o melhor da franquia até o momento e a questão de os fãs estarem comprando o sexto livro em inglês para não ter que esperar pela tradução em português. Neste ano é observado também o aprofundamento no consumo da saga, com uma reportagem que abordava sobre os personagens estarem crescendo e abandonando a infância; o desempenho, com a discussão entre os fãs sobre o novo filme e livro; e uma das primeiras produções (encontradas e documentadas) de objetos pelos fãs, a confecção de camisetas de Harry Potter para a venda, organizada pela equipe do Potterish.

Já o ano de 2006 foi menos produtivo que os anos anteriores, pois não houve o lançamento de livros ou estreia de filmes da saga. Por isso, os fãs tiveram que se empenhar mais para suprir a necessidade de informações sobre o Harry Potter. Nesse momento, os fãs organizam um Torneio Tribuxo, em Curitiba (PR). Esse torneio é uma réplica de um dos acontecimentos do quarto filme da saga, onde acontece um torneio entre os alunos bruxos e um baile de inverno. Em Curitiba, aconteceria o torneio com provas de cosplay e fanfiction, por exemplo, junto com o baile.

Além disso, novas especulações surgiram sobre as gravações do quinto filme, Harry Potter e a Ordem da Fênix, com informações sobre os efeitos especiais utilizados em filmes anteriores. Por fim, a equipe do site Potterish produziu a série de podcast "Pottercast", conteúdos em áudio sobre assuntos referentes à saga.

No ano de 2007 chegou e com ele o sétimo livro, Harry Potter e as Relíquias da Morte, e o quinto filme da saga. As notícias acerca dos resultados da produção do quinto filme ocupavam os sites dos fãs, juntamente com a repercussão do último livro. Com o fim da história, os fãs tiveram que inovar para manter a atenção nas produções. Foram feitas publicações lembrando, desde o primeiro livro, a evolução do mundo

bruxo. O Potterish divulgou na época a criação, pelo site IGN (atualmente esse site não existe mais), visitas virtuais em dois cenários do quinto filme, a casa Grimmauld Place 12 e o escritório da professora Dolores Umbridge (personagem da história). Nessa época também, a loja Oliver's Wand, referência na produção de varinhas, organizou um concurso de criação de varinhas, o fã vencedor ganharia a produção de uma linha exclusiva.

Os fãs da saga, novamente, terminam um ano agitado para entrar em outro mais calmo, sem estreias. Em 2008, uma das produções destaques da época foram as fotos da construção do parque Wizarding World of Harry Potter (O Mundo Mágico de Harry Potter), em Orlando, na Flórida. As obras tiveram início no ano anterior e os fãs estavam muito apreensivos para saber quais seriam as atrações do parque, pois seria a possibilidade da maior imersão no universo bruxo, um marco muito relevante para a saga como uma narrativa transmídia.

Em 2009, não se falava em outra coisa que não fosse a estreia do sexto filme da saga, Harry Potter e o Enigma do Príncipe, pois a história encontrava o seu momento mais sombrio e caminhava para a reta final. A tentativa de saber mais sobre a produção marcou presença nas especulações das gravações dos dois últimos filmes, Harry Potter e as Relíquias da Morte - Parte I e II, e dos cenários utilizados para as filmagens. O sétimo e penúltimo filme de Harry Potter foi lançado em 2010, as críticas sobre essa produção tomaram conta dos conteúdos desenvolvidos neste ano.

O oitavo e último filme da saga teve a estreia em 2011, marcando o fim da história de Harry Potter. O compartilhamento e aprofundamento na história da saga cresceram mais ainda com a recapitulação da narrativa, que se estendeu por sete livros e oito filmes, e com a reflexão de qual o legado que o Harry Potter deixou depois de todos esses anos. Para marcar o lançamento do último filme, o Potterish organizou, em parceria com o cinema de um shopping em Goiânia (GO), um evento onde as salas foram personalizadas cada uma com a decoração de uma das quatro casas de Hogwarts (Grifinória, Sonserina, Corvinal e Lufa-Lufa).

Em 2012, um ano após o fim da história de Harry, os fãs ainda procuravam jeitos de manter a saga viva e de trocar ideias sobre a narrativa: com a produção de resenhas abordando uma reflexão sobre preconceitos, algo da vida real e que foi explorado por J. K. Rowling em seus livros; o compartilhamento das histórias

secundárias vinculadas à franquia, como Os Contos de Beedle, o Bardo; e a comemoração do Potterday, dia em que Harry sobreviveu à maldição da morte na história da saga.

A saga continuava presente no universo dos fãs, em 2013, com a produção de uma coluna explicando sobre as origens das criaturas mágicas do mundo bruxo. O Potterish organizava encontros online para realizar quizzes e conversar sobre curiosidades da saga, debatendo principalmente sobre o último livro, promovendo assim o engajamento e a participação do público.

Em 2014, uma das principais maneiras dos fãs continuarem consumindo a saga, foi a criação de um concurso, pelo site Potterish em parceria com a Editora Rocco, onde o público deveria criar e enviar para o site um animal mágico baseado no folclore brasileiro, valendo um kit com prêmios da saga, fazendo referência ao livro Animais Fantásticos e Onde Habitam, escrito por J. K. Rowling e que conta a história do mundo bruxo antes da existência de Harry.

Nos dois anos seguintes, 2015 e 2016, o compartilhamento de notícias foi o meio mais utilizado pelos fãs para informar sobre a produção cinematográfica de Animais Fantásticos e Onde Habitam e sobre o oitavo livro da história original de Harry Potter, o livro-roteiro Harry Potter e a Criança Amaldiçoada, que traz a continuação do que aconteceu com os personagens principais da saga e seus filhos após o epílogo do sétimo livro.

Em 2017, os fãs se aprofundaram ainda mais nas maneiras de consumo da saga, produzindo um *fan* filme sobre as origens do vilão da história de Harry Potter, Lord Voldemort. Ainda nesse ano, o Potterish publicou um vídeo em seu canal do YouTube realizando uma análise sobre o personagem Draco Malfoy. Isso ocorreu também em 2018, quando o site publicou outro vídeo abordando sobre o machismo presente na história da saga. Essas produções demonstram que os fãs, após o fim de Harry Potter, além de compartilhar a história também criaram novos conteúdos para suprir a necessidade de viver o universo bruxo.

Um dos grandes exemplos de que após anos do lançamento do último filme, em 2011, que encerrou as produções de Harry Potter, os fãs continuam conectados com esse mundo e procurando novas formas de interação com a saga é a inauguração

de um café temático chamado Sala Precisa, em 2019 na cidade de Porto Alegre (RS). Nesse café, é proporcionada uma imersão no mundo bruxo, com comidas e bebidas reproduzidas do universo de Harry Potter, como a ceva amanteigada. O Sala Precisa foi criado por dois fãs da saga que se conheceram online, em encontros de discussões sobre Harry Potter.

Em 2020, durante a pandemia da Covid-19, podemos observar em um exemplo do cotidiano a maneira que os fãs encontraram para manter a saga presente em suas vidas, com a produção de uma máscara de Harry Potter por uma fã que é artesã. Ao usar a máscara, a medida que a pessoa respira aparece o mapa do maroto na máscara, um objeto que faz parte da história da saga. Outro exemplo mais complexo está na notícia da descoberta de uma nova cobra verde, que foi nomeada como *Trimeresurus salazar*. O nome é em homenagem a Salazar Sonserina, o fundador da Casa Sonserina de Hogwarts, na história de Harry Potter, cujo símbolo é uma cobra verde.

Com a produção dessa linha do tempo é possível confirmar a análise de Ryan (2013), que afirma que a saga Harry Potter é um universo “bola de neve”, ou seja, uma história que não foi criada para ser uma narrativa transmídia, mas tornou-se em razão do seu sucesso. O universo “bola de neve” apresenta três elementos: os documentos canônicos que expandem o mesmo universo, as adaptações transmídias por empresas com licença para isto e as produções por fãs. Conseguimos, então, observar a presença desses três elementos no Harry Potter: os documentos canônicos são as obras originais, que neste caso são os sete livros e os oito filmes da saga; as adaptações transmídias são os jogos online do Harry Potter, produzidos a partir da história dos livros e elementos visuais fornecidos pelos filmes; e as produções por fãs podem ser os sites criados referentes a saga e a produção de *fanfictions*.

Com base nas duas principais produções referentes à saga, o site Potterish e Oclumência, nos conteúdos produzidos na VEJA, nos livros e filmes que chegaram no Brasil, traçamos a linha narrativa da saga Harry Potter.

4.2 As características da transmidialidade

Nos anos iniciais (2002) das produções referentes ao Harry Potter, no site Potterish, é possível observar a presença da **expansão** com a divulgação dos lançamentos de livros (figura 2) e filmes, principalmente no que dizia respeito às gravações dos filmes e traduções dos livros para o português.

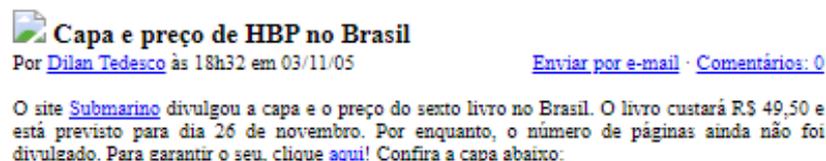
Figura 2 - Notícia sobre expansão



Fonte: Site Potterish

O compartilhamento de notícias também é observado no ano inicial da existência do site Oclumência, onde a equipe informava sobre a divulgação do lançamento do sexto livro da saga no Brasil, Harry Potter e o Enigma do Príncipe, que seria no ano de 2005 (figura 3).

Figura 3 - Compartilhamento de notícia



Fonte: Site Oclumência

Nos primeiros anos da existência do Harry Potter, observamos que a maior demanda de conteúdos era a de expansão, ou seja, o compartilhamento das notícias sobre o lançamento dos livros e as gravações dos filmes da saga. Isto acontece, porque muito além do interesse dos próprios fãs, os conteúdos produzidos nesses primeiros anos tinham a influência da demanda da própria internet, das possibilidades que o online oferecia ou do que “estava na moda” e já era produzido por outros sites em geral.

Com o passar do tempo, a necessidade dos fãs de Harry Potter pelo consumo da narrativa da saga aumentava. Podemos observar o primeiro exemplo de **extração** através do Potterish, em 2006, com a execução da adaptação do *Torneio Tribuxo* - torneio que ocorre no quarto filme da série - na cidade de Curitiba, no Paraná (figura 4). Esse exemplo demonstra uma transformação nos recursos utilizados para consumir as produções sobre a saga, onde o leitor e espectador passam a abandonar o papel de apenas consumidor, expressando o desejo de também participar da história que lê.

Figura 4 - Exemplo de extração

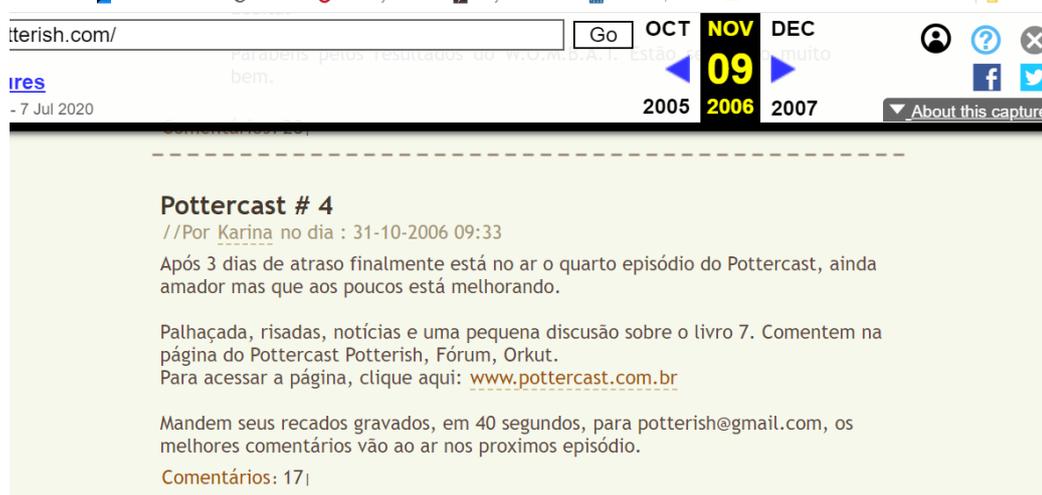


Fonte: Site Potterish

Ainda em 2006, a presença da **serialidade** é demonstrada no Potterish com a divisão da sua produção em texto e áudio (figura 5) - além das publicações no site a equipe produzia uma série de podcasts - para tornar, assim, a discussão mais

dinâmica para o público, que queria saber tudo sobre o lançamento do último livro, Harry Potter e as Relíquias da Morte, que seria em 2007.

Figura 5 - Exemplo de serialidade



Fonte: Site Potterish

É possível observar também a serialidade, juntamente com a **perfuração**, na seção veja.com onde há uma nota falando sobre a estreia do quinto filme e lançamento do último livro do Harry Potter, em 2007 (figura 6). A página online da VEJA organizou a seção “Cronologia”, onde eram apresentadas informações sobre a origem da série, sua influência na cultura, curiosidades acerca da história - caracterizando um consumo profundo sobre a saga - e perguntas para os fãs testarem o seu conhecimento sobre o universo bruxo. A produção destes conteúdos proporciona uma contextualização sobre o assunto, apresentando de forma mais ampla o universo do Harry Potter.

Figura 6 - Exemplo de perfuração



Fonte: VEJA

Os anos foram passando e o público foi transformando a forma de interação com a saga Harry Potter. Algo que começou no desejo das pessoas em saberem mais acerca do mundo bruxo, continuou na necessidade de viver aquele universo novo e rico em fantasias que lhes era apresentado. Com isso, surgiram as **extrações** e a **divisão da história em várias plataformas**, para suprir a demanda do consumo de informações pelos fãs. Podemos observar também neste momento, a multimídia integrada onde os conteúdos (vídeos ou áudios) são pensados com objetivos específicos dentro do texto, para diferentes plataformas.

Seguindo o exemplo da extração, no Oclumência é possível observar uma publicação falando sobre o Potterday, que é o dia em que o famoso bruxo Harry Potter sobreviveu a maldição da morte de Lord Voldemort, na história da saga (figura 7). Essa data é comemorada pelos fãs todos os anos, caracterizando a **extração**. Este exemplo, de 2012, um ano após a estreia do último filme, demonstra que a narrativa da saga não acabou junto com as suas produções, sejam elas literárias ou cinematográficas.

Figura 7 - Notícia sobre o Potterday

ARCHIVE Machine <http://www.oclumencia.com.br/> Go FEB NOV 15 2011 2012

683 captures 5 Nov 2006 - 3 Nov 2019

Hoje é dia de #Potterday!

Thiago Novais | 31/10/12 às 09:21 | [Mande uma coruja!](#)



Desde 2009 os fãs de Harry Potter comemoram o dia 31 de outubro, Dia das Bruxas e o dia que Harry Potter sobreviveu à maldição da morte lançada por Lord Voldemort. E não seria diferente nesse ano de 2012. Na época que o #Potterday começou, os fãs de Harry Potter começavam a se preparar para as primeiras notícias das filmagens de Relíquias da Morte - Parte 1.

"Ele vai ser famoso, uma lenda. Eu não me surpreenderia se o dia de hoje ficasse conhecido no futuro como o dia de Harry Potter. Vão escrever livros sobre Harry. Todas as crianças no nosso mundo vão conhecer o nome dele!"

Nesse dia 31 de outubro, 31 de julho ou 1 de setembro, teremos em nossas mentes trechos e momentos marcantes dos livros que acontecem nessas datas, pois Harry Potter, além de ter mudado a vida de muitos, ainda consegue transformar momentos da vida de cada um em mais um motivo para lembrar, rir e entender sempre a importância que essa série tem.

Não esqueçam de utilizar a hashtag #Potterday no Twitter!

Fonte: Site Oclumência

O último livro da saga foi lançado em 2007 e o último filme em 2011, mas nada impediu que cinco anos depois, em 2016, fosse lançada a continuação da história de Harry Potter. Em formato de roteiro para uma peça de teatro, a história conta sobre a amizade entre o filho de Harry e de Draco Malfoy - inimigo do protagonista - anos depois da história original. Nessa mesma época, foi lançado o filme *Animais Fantásticos e Onde Habitam*, que foi o primeiro filme do universo do Harry Potter sem o Harry. Esta obra também é de autoria de J. K. Rowling e está inserida no mundo bruxo criado pela autora, podendo caracterizar a presença de **subjetividade**. Podemos observar esses dois exemplos na revista VEJA (figuras 8 e 9).

Figura 8 - Exemplo de continuidade e subjetividade (parte 1)



UNIVERSO EM EXPANSÃO

No oitavo livro da série *Harry Potter* – não mais um romance, mas uma peça de teatro –, uma nova geração dá seguimento à magia criada por J.K. Rowling **JERÔNIMO TEIXEIRA**

SÉTIMO LIVRO da série criada pela inglesa J.K. Rowling, *Harry Potter e as Relíquias da Morte* parecia ter fechado, em 2007, a história do bruxo adolescente que vem ocupando a fantasia dos jovens leitores desde o fim do século passado. Voldemort, o lorde das trevas que assassinara os pais do herói, acabava derrotado e morto, e tudo se encaminhava para o convencional “felizes para sempre” dos contos de fada: Harry encontrava seu par na delicada Gina, irmã de seu melhor amigo, Rony Weasley, que por sua vez se unia a Hermione Granger, a mais aplicada estudante da Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. As páginas finais ofereciam um vislumbre dos personagens em idade adulta, levando seus próprios rebentos para a plataforma nove e meia da estação de trem, de onde parte o expresso para Hogwarts. Pois é daí que começa a oitava parte da saga, *Harry Potter e a Criança Amaldiçoada*, que chega às livrarias brasileiras nesta segunda-feira, 31 de outubro, Dia das Bruxas. Esta retomada da história de Potter tem a particularidade de não ter sido conce-

bida originalmente para a leitura em livro: trata-se do texto de uma peça de teatro, atualmente em cartaz, com sessões sempre lotadas, no Teatro Palace, em Londres. Essa circunstância torna ainda mais espetacular a aposta da editora Rocco: uma peça de teatro, gênero raro nas listas de mais vendidos, chega ao mercado com tiragem inicial de meio milhão de exemplares.

O mundo ficcional de Harry Potter movimenta um império real: traduzidos em 79 línguas, os sete romances já venderam 450 milhões de unidades no mundo todo. Foram adaptados para o cinema, em oito filmes (*Harry Potter e as Relíquias da Morte* foi dividido em duas partes) que arrecadaram 7,7 bilhões de dólares na bilhete-

ria mundial. Esse universo mágico expande-se em parques temáticos, livros sobre a mitologia da série, sites, convenções de fãs. E neste mês de novembro será lançado o primeiro filme do universo de Harry Potter sem a presença de Harry Potter: *Animais Fantásticos e Onde Habitam*, estreia de J.K. Rowling como roteirista, se passa nos anos 1920, cerca de setenta anos antes dos eventos da série original.

Já que tudo isso é obra da imaginação individual da escritora, nada mais justo que seu nome apareça em destaque na capa de *Harry Potter e a Criança Amaldiçoada*. Mas outros dois nomes são creditados na concepção da história: John Tiffany, diretor da peça, e Jack Thorne, dramaturgo, responsável também pelo texto final encenado nos palcos londrinos e transcrito no livro. Os fãs sentirão falta da narrativa ágil e bem-humorada de Rowling. As descrições detalhadas de seu mundo fantástico são substituídas por instruções cenográficas (sem que se revele, porém, como são realizados os efeitos especiais que têm deslumbrado o público) e rubricas por vezes ca-



HARRY POTTER E A CRIANÇA AMALDIÇOADA, de J.K. Rowling, John Tiffany e Jack Thorne (tradução de Anna Vincentini; Rocco;

344 páginas; 64,50 reais em capa dura e 49,50 em brochura)

Fonte: VEJA

Figura 9 - Exemplo de continuidade e subjetividade (parte 2)



PONTO DE PARTIDA Potter (Jamie Parker, no centro) e sua turma no espetáculo teatral: desencontro com o filho

nhestras (“Há outro silêncio. Desta vez, intenso e profundo”).

Se cada um dos sete romances cobria, em sequência, um ano letivo em Hogwarts, agora avançamos dezoito anos para testemunhar as aventuras de uma nova geração. No início da peça, o tímido Alvo Severo Potter, filho de Harry, prepara-se para o primeiro ano em Hogwarts, onde já estuda James, seu irmão mais velho. Será também o primeiro ano de internato para Rosa, a ambiciosa filha de Rony e Hermione, e para o gentil Escórpio,

filho de Draco Malfoy, antigo inimigo de Harry. Criado por tios que reprimiam seus dons, Harry encontrou em Hogwarts um ambiente de estímulo e liberdade. Seu filho, ao contrário, não se adapta à vida escolar. Ressente-se por viver à sombra do pai famoso — e, ao mesmo tempo, anseia pela admiração e pela compreensão desse pai. É apenas natural que Alvo se aproxime de Escórpio, também ele um desajustado, por razões opostas: pesa sobre o garoto a suspeita de que seu pai verdadeiro seja o sinistro Voldemort.

Os dois párias acabam abraçando um projeto temerário para conquistar o respeito dos colegas e impressionar os pais — um plano que envolve um vira-tempo, artefato mágico proibido que permite viagens ao passado. Aqui, o enredo repisa a ideia que o mestre da ficção científica Ray Bradbury consagrou no conto *O Som do Trovão* (1952): alterações no passado, por mínimas que sejam, provocam mudanças drásticas nos tempos subsequentes. A cada nova viagem no tempo, Alvo e Escórpio reconfiguram o pre-



ESTAÇÃO FINAL Potter (Daniel Radcliffe) no último filme da série: nem a magia alivia as dores de chegar à idade adulta

sente — até o surgimento de um mundo alternativo em que Voldemort, afinal vitorioso, instaura seu reino de medo e terror. As incursões temporais têm uma função extra: permitem que os leitores reencontrem personagens queridos que já morreram, como o sombrio professor Severo Snape.

Alguns fãs manifestaram decepção e até revolta pelo modo acanhado como a amizade de Alvo e Escórpio teria sido tratada. Ao longo da ação, há várias demonstrações de carinho entre os dois — por que, então, não re-

tratar abertamente os adolescentes como um casal? (J.K. Rowling, aliás, declarou que Alvo Dumbledore, diretor de Hogwarts, é gay — mas nunca deixou isso claro nos livros.)

A acusação de um viés “heteronormativo” na peça redundante, contraditoriamente, em outra forma de preconceito: reafirma a antiquada ideia de que relações de afeto ostensivo não são próprias de garotos heterossexuais (Como? Alvo e Escórpio se abraçam? Isso lá é coisa de macho?). E, embora casais tenham se formado

na saga de Harry Potter — até para garantir uma nova geração de bruxos —, o centro das narrativas de Rowling nunca foi o amor romântico, e sim a amizade. Viagens no tempo e batalhas com varinhas mágicas são divertidas, mas não teriam razão de ser se não estivessem a serviço de uma história simples e muito antiga — a história da alegre união de dois desajustados. Talvez seja este o encantamento maior do mundo mágico de Harry Potter: a lealdade forjada nos duros anos em que se deixa a infância. ■

Fonte: VEJA

Mesmo seis anos após a estreia do último filme de Harry Potter, os fãs ainda estavam empenhados a continuar vivendo a história do mundo bruxo com a produção de um *fan* filme. Através do site Potterish, identificamos numa mesma ação três princípios: a **expansão**, a **subjetividade** e o **desempenho**.

Em 2017, saiu a notícia da produção de um *fan* filme, sem fins lucrativos, sobre as origens de Lord Voldemort, o vilão da saga Harry Potter, autorizado pela Warner Bros, estúdio que detém os direitos autorais da série (figura 10). A produção do filme é um exemplo de expansão, que é o compartilhamento da história. Enquanto que a subjetividade é caracterizada por esta ser considerada uma história secundária à original e o desempenho pela contribuição do público, por ser um filme produzido por fãs. Neste item, podemos relacionar a característica da interatividade que consiste na

interação entre usuários (os fãs) e destes com os conteúdos (a narrativa do Harry Potter).

Figura 10 - Desempenho em fan filme

The image is a screenshot of a fan film production announcement. At the top, there is a navigation bar with a search box, a 'Go' button, and a calendar showing 'MAY', 'JUN 02 2017', and 'JUL 2018'. Below the navigation bar, the text reads 'WARNER AUTORIZA PRODUÇÃO DE VOLDEMORT – ORIGINS OF THE HEIR'. Underneath, it says '//Por João Jovanaci - quinta-feira, 01 de junho de 2017 às 14:59'. The main content features a large image of the title 'VOLDEMORT ORIGINS OF THE HEIR' with a green lightning bolt background. Below the image, there is a paragraph of text: 'Em entrevista ao Polygon, Gianmaria Pezzato, diretor de Voldemort - Origins of The Heir, confirmou que a Warner Bros. concedeu permissão para a produção do fã filme que chamou atenção dos fãs do Mundo Bruxo de J.K. Rowling nas últimas semanas. "Eles nos liberaram para fazer o filme - sem fins lucrativos, obviamente."' followed by another paragraph: 'Pezzato disse ainda que não descarta a possibilidade de se envolver em outros projetos relacionados a Harry Potter, mas garante que, no momento, está 100% focado em Origins of Heir. "Nossa ideia é mostrar o que tornou Tom Riddle em Voldemort."' At the bottom, there is a video player thumbnail with the title 'VOLDEMORT: Origins of the Heir TEASER #1 - Fan Film' and a play button icon.

Fonte: Site Potterish

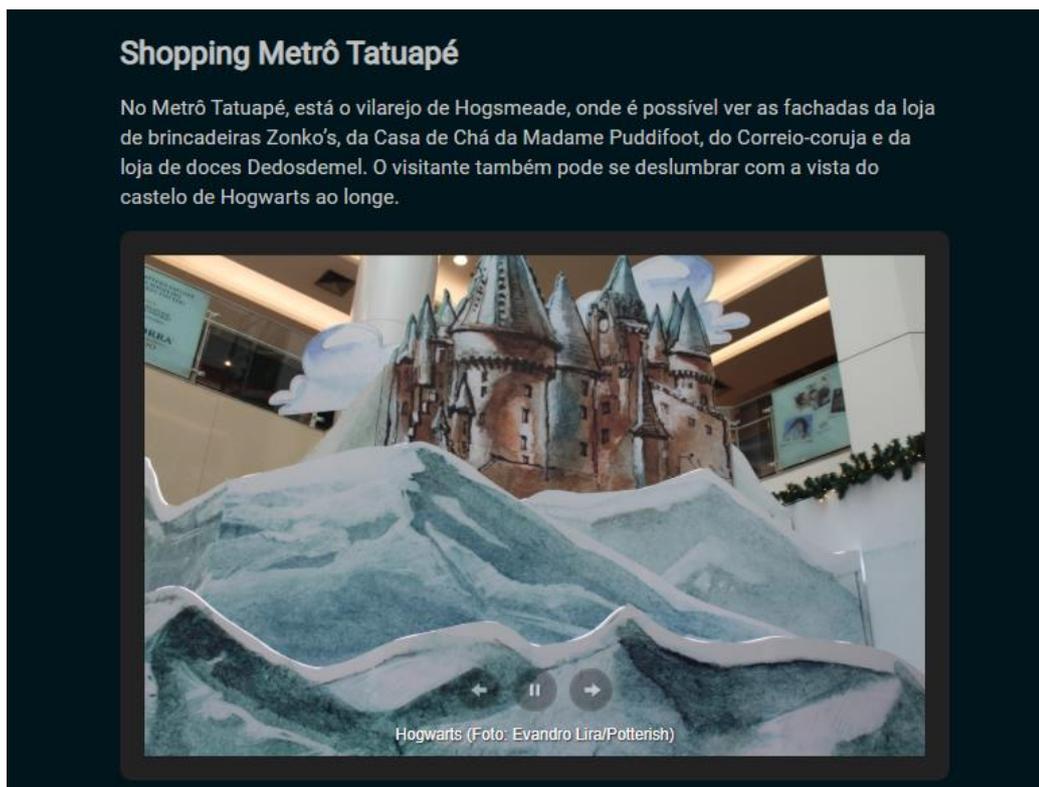
Em 2019, oito anos depois do término da saga, é observada a maior recriação de cenários dos filmes de Harry Potter no Brasil. É possível observar o princípio da **imersão**, da **extração** e da **construção de mundo**, em uma publicação em que o Potterish conta que um shopping de São Paulo vai trazer para a realidade do público os cenários do Beco Diagonal e de Hogsmead, mostrados na obra cinematográfica de Harry Potter (figuras 11 e 12). Assim, os telespectadores poderiam se sentir dentro do filme tornando a experiência cada vez mais real.

Figura 11 - Reportagem sobre ambiente imersivo (parte 1)



Fonte: Site Potterish

Figura 12 - Reportagem sobre ambiente imersivo (parte 2)



Fonte: Site Potterish

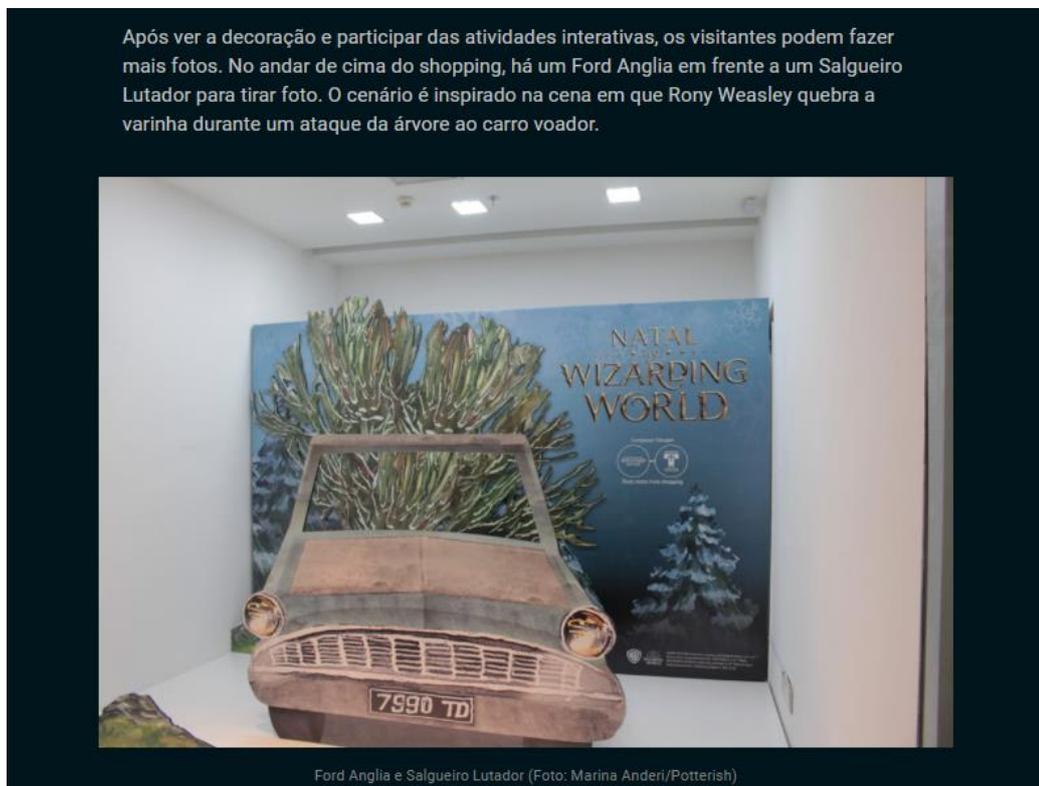
Além da recriação desses cenários, os funcionários do local estariam vestidos de alunos de Hogwarts, haveria também a recriação do trem que leva os alunos para a escola de magia e bruxaria (figura 13) e alguns cenários dos filmes para os fãs tirarem foto (figura 14).

Figura 13 - Reportagem sobre ambiente imersivo (parte 3)



Fonte: Site Potterish

Figura 14 - Reportagem sobre ambiente imersivo (parte 4)

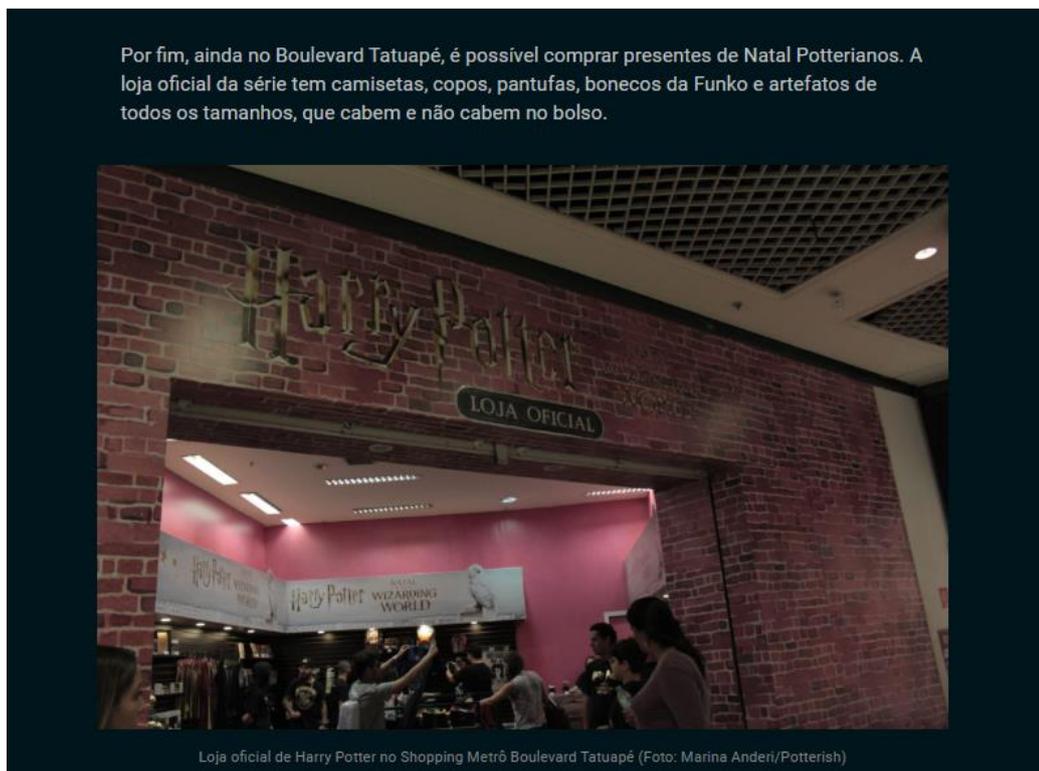


Fonte: Site Potterish

Além disso, havia uma loja com a possibilidade de os fãs comprarem produtos de Harry Potter (figura 15), sendo um grande exemplo de extração, trazendo para o

dia a dia dos fãs objetos da saga. Com tudo isso, observamos a característica de imersão, pois as recriações dos cenários dos filmes foram realizadas para os fãs se sentirem dentro do mundo bruxo, e há também a construção do universo ficcional de Harry Potter na realidade.

Figura 15 - Reportagem sobre ambiente imersivo (parte 5)



Fonte: Site Potterish

A maneira de consumo por parte do público foi se aperfeiçoando, podemos citar a participação ativa do leitor e espectador também como criador de histórias dentro da narrativa do Harry Potter. A imersão no universo ficcional, juntamente com a extração e a produção por fãs estão diretamente ligadas com a **perfuração**, pois esta caracteriza um aprofundamento nas informações fornecidas sobre a série, estando presente de forma frequente nas produções acerca da saga.

Com a realização dessa análise, podemos afirmar que os produtos analisados nos fornecem vários elementos que comprovam que a saga Harry Potter é uma narrativa transmídia, pois apresenta todos princípios da transmidialidade definidos por Jenkins (2009b).

5 REFLEXÕES A PARTIR DA ANÁLISE DA TRANSMIDIALIDADE

A análise de conteúdo nos permite realizar algumas observações sobre a construção transmidiática da saga Harry Potter. Neste capítulo, abordaremos essas observações sobre o que foi analisado.

As publicações de compartilhamento de notícias no ano da chegada de Harry Potter no Brasil, em 2000, mantêm um padrão onde é observado o começo do sucesso da saga. Na época, era necessário que as pessoas fossem inseridas no contexto, ou seja, apresentadas à história do bruxo Harry Potter. O público que não conhecia a narrativa passou a saber da sua existência, enquanto as pessoas que já tinham escutado falar sobre a saga se entravam mais a fundo na história.

As produções online dos primeiros anos de lançamento dos livros e, logo após, dos filmes, eram divididas em expansão, perfuração e em materiais interativos produzidos para os fãs aproveitarem mais a saga, enquanto não era lançada uma nova história. As produções por fãs ainda não eram observadas, pois elas surgiram e cresceram com a ascensão dos filmes de Harry Potter.

Com o passar do tempo, durante os anos de lançamentos de livros e filmes do Harry Potter, o público apresentava uma maior necessidade em estar envolvido pela história da saga. Um grande motivador disso pode ser o desejo de fazer parte desse universo e a vontade de saber mais sobre a narrativa que estavam acompanhando. As notícias fornecidas já não eram o bastante, a história precisava continuar com a contribuição dos fãs - *fanfictions* - e o universo que estava sendo apresentado precisava ser extraído para a realidade das pessoas.

Após o término das produções referentes ao Harry Potter, em 2011, a produção de conteúdos sobre a saga ainda continuou e é possível observar isto através da análise realizada. Debates de assuntos como o machismo presente na história da saga demonstra que ainda tem muito o que abordar sobre Harry Potter, mesmo depois do seu encerramento, oferecendo aos fãs conteúdos para continuarem debatendo sobre a saga.

Além disso, outro exemplo de que os fãs, nove anos depois do fim da saga, ainda produzem conteúdos e consomem produtos referentes ao Harry Potter, foi a

criação de um café temático em Porto Alegre, em 2019, chamado Sala Precisa. O ambiente é inteiramente temático, recriando um bar que poderia tranquilamente ser um cenário dos filmes da saga, pois desde os objetos até os alimentos e bebidas fazem referência ao universo da saga Harry Potter. Demonstrando que a história, muitas vezes, apresenta-se como atemporal.

A série de livros da saga acompanhou o crescimento de jovens leitores, incentivando alguns destes a começarem a ler e outros a continuarem interessados pela narrativa. Podemos dizer que Harry Potter despertou em muitos jovens a vontade de ler pela curiosidade de conhecer uma história cheia de termos novos e acontecimentos fantásticos. Ao mesmo tempo, é possível encaixar as histórias contadas na narrativa no cotidiano do público, como é demonstrado na saga em que o mundo mágico está escondido no mundo normal.

Assim, acredita-se que o grande sucesso da saga está em ela apresentar a ideia de que toda a ficção - história da existência da magia - está escondida no nosso mundo. Assim, tornando a narrativa que as pessoas estão lendo algo possível. Com isso, vem a necessidade de interação, por parte do público com o universo do Harry Potter, e de saber mais sobre a história e seus mistérios. As produções online surgem para isto, saciar o desejo das pessoas de se inserirem no mundo bruxo, realizando essa inserção não só no momento que está lendo o livro ou assistindo o filme.

6 COMO O JORNALISMO TRANSMIDIÁTICO PODE APROVEITAR AS CONTRIBUIÇÕES DA NARRATIVA TRANSMÍDIA DO HARRY POTTER

Neste capítulo vamos propor a aproximação das finalidades do jornalismo (REGINATO, 2016) com as características do jornalismo transmídia (CANAVILHAS, 2013) e com os princípios da narrativa transmídia (JENKINS, 2009b) para apreendermos o que é possível aproveitar a partir das análises e reflexões sobre a transmidialidade da saga Harry Potter para o jornalismo.

A série Harry Potter não foi construída para ser uma narrativa transmídia e sim tornou-se uma com o passar do tempo, por causa do engajamento dos fãs. Através da análise, foi possível observar o crescimento do alcance da saga à medida que os anos se passavam e os lançamentos de livros e filmes continuavam. O público, já não satisfeito apenas com a narrativa original, foi criando histórias e compartilhando a original para se aprofundar cada vez mais no assunto, assim, trazendo para o seu dia a dia o universo que estava sendo construído por J. K. Rowling.

Com isso, caracteriza-se o desempenho que é a contribuição do público nas produções. Podemos relacionar esse princípio com o que Canavilhas (2013) identifica como interatividade - interação entre usuários e conteúdos, ou mesmo apenas entre usuários -, essencial para uma narrativa transmídia, pois a participação do leitor é fundamental. Por muitos anos, o jornalista foi soberano ao reportar os fatos para o público, com a chegada da internet, principalmente, o público assume o papel também de produtor de informação, ampliando as trocas e a colaboração nas narrativas jornalísticas. Esse cenário amplia a interatividade, passando a fazer parte da rotina do jornalismo, seja pela interação entre usuários ou através destes com os conteúdos.

Hoje, muitas vezes, é o leitor que define o que está ou o que continua em pauta, com o engajamento e a participação ativa em assuntos que estão entre as principais notícias. Assim, o jornalismo pode aproveitar esse engajamento para definir quais os assuntos que poderiam ser abordados no jornalismo transmídia e também pensar futuras apurações que se encaixam nesse modelo.

O jornalismo constrói diariamente o mundo real, através da informação que atualiza-se constantemente. A construção de mundo foi algo muito relevante para o alcance que a narrativa do Harry Potter conquistou, com o detalhamento das

características do universo ficcional apresentado, trazendo a possibilidade de toda aquela história realmente existir. Além disso, a extração de assuntos do mundo real para dentro do ficcional tornou o público próximo da narrativa que estava consumindo.

Se distanciando da ficção, o jornalismo também trabalha com a construção de mundo. Através da apuração dos fatos e da elaboração e transmissão de notícias relevantes ele constrói o mundo real. Com a construção detalhada do assunto abordado, o jornalismo consegue atingir o público, às vezes ao ponto de a pessoa que está lendo se sentir parte daquele acontecimento.

A construção do mundo real no jornalismo assegura a execução de duas finalidades do jornalismo: a de ajudar o público a entender o mundo contemporâneo em que está inserido e a de registrar a história e construir memória sobre a realidade. Seja com o planejamento de um jornalismo transmidiático ou não, a elaboração consistente do mundo real pode garantir a transmidialidade jornalística.

Uma terceira finalidade também pode ser contemplada com a construção de mundo, que é a de esclarecer o cidadão e apresentar a pluralidade da sociedade, pois quando o jornalismo trabalha com a construção do mundo real engloba acontecimentos diversos, que são relevantes para o público alvo, assim esclarecendo o cidadão acerca da vida pública e dos fatos do cotidiano.

Além disso, observamos também que o sucesso da narrativa transmídia do Harry Potter teve uma grande contribuição pela utilização da possibilidade de imersão no universo criado. Isto também pode contribuir para o jornalismo, pois quanto mais profundidade uma notícia ou reportagem tiver, e a imersão proporciona isso, maior vai ser o contexto e a proximidade fornecidos para o leitor. Assim, garantindo a realização da finalidade de informar de modo qualificado, pois ela atribui a seu significado a produção de uma informação com contextualização, sendo esta última uma das características do jornalismo transmidiático.

A contextualização também pode ser relacionada com a finalidade de ajudar a entender o mundo contemporâneo, pois ao narrar os acontecimentos do mundo o jornalismo leva em consideração o espaço físico e tecnológico em que o seu leitor está inserido - sendo este o conceito de contextualização - para selecionar as pautas mais relevantes para aquele público.

A imersão, por sua vez, também pode ganhar uma nova relação com a finalidade de integrar e mobilizar as pessoas. Nesta função, o jornalismo informa as pessoas sobre questões coletivas e de direitos civis, para que elas reflitam e formem as suas opiniões, trazendo-as para debates de causas públicas, ou seja, fazendo-as participar ativamente da realidade em que vivem e, para isto, elas precisam estar imersas nesse contexto.

A saga do Harry Potter também apresenta a serialidade, que é a divisão da história em várias plataformas. Nesse sentido, podemos dizer que o jornalismo pode aproveitar-se da característica da multimídia integrada - que pode ser aproximada da serialidade -, onde conteúdos são produzidos com objetivos específicos dentro do texto sem comprometer seu entendimento, para diferentes plataformas, como em formatos de vídeos ou áudios, mas construídos em torno de um mesmo assunto. Neste item, é relevante explicar que compreendemos que a multimídia integrada ocorre ao longo de uma narrativa e não apenas dentro de um produto.

Podemos destacar ainda a hipertextualidade, pois ela ocorre quando os fãs percorrem os seus próprios caminhos dentro de uma narrativa, podendo acessar ou não a história na sua sequência, aproveitando os múltiplos caminhos possíveis. Isto também é algo que ocorre por meio da serialidade, por possibilitarem a divisão da história em diferentes plataformas.

A autora J. K. Rowling criou termos, por exemplo o “trouxa”, para apresentar a história do Harry Potter ao público, explicando o seu universo ficcional, levando fatos ao conhecimento do público e adaptando a linguagem para o entendimento desse público. Essa estratégia aproxima-se da finalidade do jornalismo de fazer a mediação entre os fatos e o leitor. Trazendo essa estratégia para a realidade, o jornalismo pode observar qual a melhor linguagem e gênero para transmitir determinadas informações para o público ao qual se direciona, assim podendo verificar em quais situações o jornalismo transmidiático seria usado com relevância.

O jornalismo transmidiático pode apreender com a narrativa transmídia do Harry Potter principalmente no que diz respeito à construção de mundo e ao desempenho. Construindo o mundo real, de notícia a notícia, criando uma espécie de linha do tempo, ampliando a contextualização dos temas que aborda. Na construção

do mundo ficcional na saga Harry Potter, os detalhes da história são importantes para a compreensão de toda a narrativa, bem como no jornalismo. O repórter precisa contextualizar as informações para que a história que é contada seja melhor compreendida pelo público que consome e interage com essa narrativa. E é observando a interação do público com esses conteúdos que os jornalistas devem levar em conta quais as produções que podem se tornar uma narrativa transmídia, como também pensar novas e futuras elaborações para o jornalismo transmidiático.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como destacamos no início, a realização desta pesquisa surge de uma afinidade pessoal pela história da saga Harry Potter e o desejo de realizar um estudo que envolvesse a narrativa transmídia e as extensões para o jornalismo. A produção deste trabalho foi leve e ao mesmo tempo desafiadora, as possibilidades que a pesquisa nos revela mostram alguns dos caminhos - entre muitos que possam existir - que o jornalismo pode trilhar para atingir suas finalidades.

A pesquisa teve como objetivo compreender como as características da narrativa transmídia de Harry Potter podem contribuir para a transmidialidade no jornalismo. Acreditamos que alcançamos nosso principal objetivo porque, primeiramente, conseguimos percorrer os caminhos pelos quais a saga foi sendo construída, desde as produções feitas pela franquia perpassando pelas produções dos fãs, em múltiplas plataformas. Com isso, compreendemos, num segundo momento, como as características da narrativa transmidiática foram acionadas ao longo da história e pudemos trazer essas características para o campo do jornalismo e tensioná-las com as finalidades das narrativas jornalísticas.

A maneira que a saga envolveu o público faz referência à construção de um universo tão bem elaborado que é capaz de envolver vários personagens e múltiplas histórias que existem por si só, mas também coexistem entre si, e, a maneira que a saga transforma-se em uma narrativa transmídia, ocorre graças ao engajamento desse mesmo público na história. A saga Harry Potter constrói-se como um bom exemplo para o jornalismo compreender a importância da construção do mundo em uma produção transmídia, envolvendo o público.

Essa compreensão foi possível a partir da realização do mapeamento cronológico de como se dá a repercussão da saga no Brasil, desde seu início em 2000. Assim, identificamos as principais produções referentes ao Harry Potter no país ao longo desse tempo e analisamos como foi produzida a narrativa transmídia na saga e as características presentes.

Através da realização dessas etapas foi possível observar as contribuições que a narrativa transmídia do Harry Potter pode proporcionar para a produção de um jornalismo transmidiático. No jornalismo, as histórias que mais têm potencialidades de

engajar são as de interesse público e que envolvem o público, principalmente pela emoção, tornando a linguagem da narrativa mais acessível ao leitor, por meio da mediação, e ajudando o público a entender a realidade em que se encontra e como deve viver nela; além de integrar e engajar o público em torno de causas cidadãs. Mediar, ajudar o público a compreender a realidade atual e integrá-lo a temáticas democráticas e cidadãs são algumas das finalidades do jornalismo e que encontram possibilidades de se concretizarem na narrativa transmidiática.

Tendo alcançado o objetivo principal, também conseguimos resolver a nossa questão problema que procurava responder "Quais potencialidades da narrativa transmídia de Harry Potter que o jornalismo pode se apropriar?" Para completar a resposta podemos considerar ainda que nem todas as finalidades coexistem na mesma produção jornalística. Mostramos nos resultados da análise que várias finalidades convergem com os princípios da narrativa transmídia e com as características do jornalismo transmídia. Destacamos que pensar em um jornalismo transmidiático, ou seja, construído com as características que envolvem a narrativa transmídia, não é se afastar das finalidades do jornalismo, mas sim ampliar o alcance das mesmas. Principalmente, no que diz respeito em fazer a mediação entre os fatos e o leitor, pois a possibilidade de um jornalismo transmidiático pode apresentar uma maior fundamentação da informação, fazendo o leitor ter acesso a um contexto amplo sobre determinado assunto ou acontecimento.

O estudo apresentado é uma pesquisa inicial de graduação e não temos a pretensão de afirmá-lo como algo finalizado. Uma pesquisa é realizada através de escolhas, foram selecionadas determinadas produções para analisar, outros pesquisadores podem chegar a outros e/ou mais resultados do que os obtidos neste trabalho. A pesquisa que fizemos proporcionou subsídios para reforçarmos que o jornalismo pode aproveitar modelos narrativos diversos para contar as histórias do cotidiano, por meio de múltiplas plataformas, da participação e do engajamento do público e de formas inovadoras de informar, o que também contribuiu para a minha formação profissional, ampliando o ser jornalista. Se possível, pretendo dar continuidade ao estudo quando tiver oportunidade, para contribuir mais ao conhecimento da área da Comunicação e ao meu crescimento pessoal, a fim de conseguir realizar o trabalho como jornalista cada vez melhor.

REFERÊNCIAS

ALZAMORA, Geane; TÁRCIA, Lorena. Convergência e transmídia: galáxias semânticas e narrativas emergentes em jornalismo. **Brazilian Journalism Research**, v. 8, n. 1, p. 22-35, 2012.

ARAÚJO, Bruno B. de. **A narrativa jornalística e a construção do real**. 2011. Disponível em: <<http://bocc.ubi.pt/pag/araujo-bruno-a-narrativa-jornalistica-construcao-real.pdf>>. Acesso em: 22 jun. 2020.

BIANCHINI, Maíra; MIELNICZUK, Luciana. O universo ficcional de Lost e a narrativa transmídia. **LOGOS 34**, Rio de Janeiro, v. 34, n. 1, p. 126-138, 2011.

CÂMARA, Rosana H. Análise de conteúdo: da teoria à prática em pesquisas sociais aplicadas às organizações. **Gerais**: revista interinstitucional de psicologia, Minas Gerais, v. 6, n. 2, p. 179-191, jul. - dez. 2013.

CANAVILHAS, João. **Jornalismo Transmídia: um desafio ao velho ecossistema midiático**. 2013. Disponível em: <<https://ubibliorum.ubi.pt/handle/10400.6/4347>>. Acesso em: 22 jun. 2020.

CORDEIRO, William Robson; COSTA, Luciano. **Jornalismo imersivo: perspectivas para os novos formatos**. Leituras do jornalismo, v. 1, n. 6, 2016. Disponível em: <https://www3.faac.unesp.br/leiturasdojornalismo/index.php/leiturasdojornalismo/artic/e/view/114> Acesso em: 15 de mar 2021

GIL, Antonio C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

HARRY Potter e a Câmara Secreta. Direção de Chris Columbus. Produção de David Heyman. [S.l.]: Heyday Films, 2002. 1 DVD (161 min), son., color.

HARRY Potter e a Ordem da Fênix. Direção de David Yates. Produção de David Heyman. [S.l.]: Heyday Films, 2007. 1 DVD (138 min), son., color.

HARRY Potter e a Pedra Filosofal. Direção de Chris Columbus. Produção de David Heyman. [S.l.]: Heyday Films, 2001. 1 DVD (152 min), son., color.

HARRY Potter e as Relíquias da Morte – Parte I. Direção de David Yates. Produção de David Heyman. [S.l.]: Heyday Films, 2010. 1 DVD (146 min), son., color.

HARRY Potter e as Relíquias da Morte – Parte II. Direção de David Yates. Produção de David Heyman. [S.l.]: Heyday Films, 2011. 1 DVD (130 min), son., color.

HARRY Potter e o Cálice de Fogo. Direção de Mike Newell. Produção de David Heyman. [S.l.]: Heyday Films, 2005. 1 DVD (157 min), son., color.

HARRY Potter e o Enigma do Príncipe. Direção de David Yates. Produção de David Heyman. [S.l.]: Heyday Films, 2009. 1 DVD (153 min), son., color.

HARRY Potter e o Prisioneiro de Azkaban. Direção de Alfonso Cuarón. Produção de David Heyman. [S.l.]: Heyday Films, 2004. 1 DVD (142 min), son., color.

Henry Jenkins. Disponível em: <<http://henryjenkins.org/>>. Acesso em: 17 abr. 2020.

Internet Archive. Wayback Machine. Disponível em: <<https://web.archive.org/>>. Acesso em: 09 mai. 2020.

JENKINS, Henry. A vingança do unicórnio de origami: os quatro princípios restantes da narrativa transmídia. **Confissões de um fã de aca.** Blog de Henry Jenkins, 12 dezembro. 2009c. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html>. Acesso em: 20 abr. 2020.

JENKINS, Henry. A vingança do unicórnio de origami: sete princípios da narrativa transmídia (bem, dois na verdade. Outros cinco na sexta-feira). **Confissões de um fã de aca.** Blog de Henry Jenkins, 12 dezembro. 2009b. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html>. Acesso em: 20 abr. 2020.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009a.

JENKINS, Henry. Três razões pelas quais Pottermore é importante... **Confissões de um fã de aca.** Blog de Henry Jenkins, 24 junho. 2011. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2011/06/three_reasons_why_pottermore_m.html>. Acesso em: 20 abr. 2020.

JÚNIOR, Carlos P. Narrativas transmidiáticas e circulação: participação e controle em rede. **ABCiber** - Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura, São Paulo, dez. 2016.

MASSAROLO, João C. Storytelling transmídia: narrativa para múltiplas plataformas. **Tríade:** revista de comunicação, cultura e mídia, Sorocaba (SP), v. 1, n. 2, p. 335-347, 2013.

MOTTA, Luiz G.; COSTA, Gustavo B.; LIMA, Jorge A. Notícia e construção de sentidos: análise da narrativa jornalística. **Intercom-** Revista Brasileira de Ciências da Comunicação, v. 27, n. 2, p. 31-51, 2004.

MOTTA, Luiz G. Jornalismo e configuração narrativa da história do presente. In: **E-Compós.** 2004.

MOZZATO, Anelise R.; GRZYBOVSKI, Denize. Análise de conteúdo como técnica de análise de dados qualitativos no campo da administração: potencial e desafios. **RAC,** Curitiba, v. 15, n. 4, p. 731-747, jul./ago. 2011.

Oclumência. Disponível em:

<<https://web.archive.org/web/20051130022129/http://www.oclumencia.com.br/>>.

Acesso em: 09 mai. 2020.

PERES, Josy C.; GOMES M., Márcia. A recepção midiática de Harry Potter. Dourados: **Intercom** - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, jun. 2008.

Potterish. Disponível em: <<https://potterish.com/>>. Acesso em: 02 abr. 2020.

RAMOS, Marcelo O.; ALMEIDA, Edilene M. de. A magia do transmedia storytelling: Harry Potter na era da convergência. **Intercom** - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2016.

REGINATO, Gisele D. **As finalidades do jornalismo: o que dizem veículos, jornalistas e leitores.** 2016. 260f. Tese de Doutorado - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.

ROWLING, J. K. **Harry Potter e a Câmara Secreta.** Brasil: Rocco, 2000.

ROWLING, J. K. **Harry Potter e a Ordem da Fênix.** Brasil: Rocco, 2003.

ROWLING, J. K. **Harry Potter e a Pedra Filosofal.** Brasil: Rocco, 2000.

ROWLING, J. K. **Harry Potter e as Relíquias da Morte.** Brasil: Rocco, 2007.

ROWLING, J. K. **Harry Potter e o Cálice de Fogo.** Brasil: Rocco, 2001.

ROWLING, J. K. **Harry Potter e o Enigma do Príncipe.** Brasil: Rocco, 2005.

ROWLING, J. K. **Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban.** Brasil: Rocco, 2000.

RYAN, Marie L. Narrativa transmídia e transficcionalidade. **Celeuma**, São Paulo, ano I, n. 3, p. 96-128, dez. 2013.

SANSEVERINO, Gabriela. **As representações do jornalismo na ficção de Harry Potter transmídia: a função social e o ethos profissional.** 2015. 212f. Dissertação de Mestrado - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.

SCOLARI, Carlos A. Narrativas transmídias: consumidores implícitos, mundos narrativos e branding na produção da mídia contemporânea. **Parágrafo**, São Paulo, v. 1, n. 3, p. 7-19, jan./jun. 2015.

SHIMODA, Gabriel; COUTINHO, Tamires; LOUREIRO, Tamíz. **Cultura da Convergência: uma análise da série Harry Potter.** Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2012.

SILVA, Gabriel P. da. **Como a narrativa transmídia transformou Harry Potter em um fenômeno.** 2019. 140f. Monografia - Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2019.

TÁRCIA, Lorena. Narrativa transmídia em jornalismo de imersão e newsgame. **SBPJor** - Associação Brasileira de Pesquisadores em Jornalismo, Rio de Janeiro, nov. 2011.

Veja. Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/>>. Acesso em: 30 abr. 2020.