

Dos livros às telas: Harry Potter como uma história transmídia¹

Ana Cláudia Gruszynski²
Gabriela Sanseverino³

Resumo: O artigo identifica e avalia elementos da história de Harry Potter, originada na série de livros de J.K. Rowling, que a transformaram em uma narrativa transmídia. Através da pesquisa bibliográfica, estabelecemos o conceito narrativa de transmídia a partir de Jenkins (2009a), como uma forma complexa de contar histórias e consideramos como este se relaciona com os conceitos de convergência e remediação. Percebemos que o mundo mágico de Rowling se torna um extenso universo ficcional em múltiplas plataformas, com cada novo texto contribuindo de forma diferente e relevante para o todo. Entendemos que a criação do site *Pottermore* demarcou a transmidialidade da série. Concluimos que, a partir do livro impresso como suporte midiático, estratégias de migração digital foram incorporadas à narrativa, acionando novos recursos e estratégias para sua apresentação.

Palavras-chave: transmídia; convergência; remediação; Harry Potter; *Pottermore*.

Abstract: The article identifies and evaluates elements of the Harry Potter story, originated in the of JK Rowling's book series, who turned it into a transmedia narrative. Through bibliographical research, we established the concept of transmedia storytelling from Jenkins (2009a), as a complex form of storytelling, related to the concepts of convergence and remediation. We establish that the magical world of Rowling becomes an extensive fictional universe created in multiple platforms, with each new text contributing differently and relevantly to the whole. We also determined that the creation of the Pottermore site demarcated the transmidiality of the series. We conclude that, from the printed book as media support, digital migration strategies were incorporated into the narrative, triggering new tools and strategies for its presentation to the public.

Keywords: transmedia; convergence; remediation; Harry Potter; *Pottermore*.

¹ Versão do artigo foi apresentada no XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom 2015.

² Professora do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Informação (PPGCOM) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). E-mail: anagru@gmail.com.

³ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação (PPGCOM) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). E-mail: gabigrusan@gmail.com.

***Lumos*² – considerações iniciais**

Harry Potter é um produto cultural de enorme sucesso no mercado editorial, cinematográfico e de entretenimento, que atingiu um número expressivo de leitores, espectadores, usuários e consumidores em diferentes países. Entre o lançamento do primeiro livro da série até a estreia de seu último filme nos cinemas, passaram-se quinze anos, nos quais os fãs se mobilizaram na expectativa dos lançamentos de cada novo produto. Com o anúncio da criação do site *Pottermore*³, em 2011, no mesmo ano em que a última obra cinematográfica estreava, Rowling garantia aos fãs uma nova forma de vivenciar a história. No presente artigo avaliamos como o site demarcou a série como uma narrativa transmídia, com novos conteúdos e novas perspectivas para o enredo, e assinalou uma nova tendência para os produtos culturais do século XXI – a busca pela transmidialidade das narrativas.

***Alohomora* – abrindo as portas para o universo mágico de Harry Potter**

Harry Potter é a saga de um menino bruxo que vive entre dois mundos – um de *trouxa*⁴ e um mágico –, enfrentando os desafios de crescer e criar sua própria identidade, em meio a relações, grupos e compromissos, que desenham um cotidiano *real* em um universo ficcional. Por onze anos, ele viveu com seus tios e seu primo *trouxas*, acreditando ter perdido os pais em um trágico acidente de carro. Quando, porém, chega a idade em que as crianças bruxas devem ingressar em Hogwarts – Escola de Magia e Bruxaria, Harry recebe a visita de Hagrid, que vem o convocar para o início das aulas. O menino, porém, afirma que não é bruxo, que deve ter acontecido algum erro e que Hagrid devia estar pensando em outra pessoa. Para a surpresa de Harry, Hagrid fica furioso porque seus tios nunca contaram a verdade sobre quem ele é: um herói do mundo mágico que, quando tinha apenas um ano de idade, derrotou o bruxo das trevas, Voldemort, na mesma noite em que este matou seus pais.

² Feitiços usados na série. Ver em <http://vejasp.abril.com.br/blogs/cinema-filmes/harry-potter-guia-de-feiticos/>. Acesso em: 17 set. 2015.

³ <https://www.pottermore.com/>

⁴ Termo que Rowling utiliza em sua história para se referir as pessoas não mágicas.

O conflito dá início a uma história que vem sendo contada até os dias de hoje, escrita por Joanne Rowling⁵, que nasceu na cidade de Yate, no interior da Inglaterra, em 31 de julho de 1965. Data que demonstra a influência da vida da autora na obra que a tornaria bilionária: 31 de julho é também o aniversário de Harry. Os sete livros da série já venderam mais de 400 milhões de exemplares desde seu lançamento, em 1997; e transformaram Rowling na única figura literária britânica que vale mais de um bilhão de dólares⁶.

A série de *best sellers* estreou em 1997 com *Harry Potter e a Pedra Filosofal* (*Harry Potter and the Sorcerer's Stone*). Nos anos seguintes, a autora lançou outros seis livros que foram traduzidos em 62 idiomas, publicados e reeditados em diversos países. O que começou como literatura se transformou em outras linguagens, desdobrou-se em diferentes objetos que possibilitam, de algum modo, uma integração à história: oito filmes que se tornaram campeões de bilheteria, jogos de videogame e para computador, histórias em quadrinhos, brinquedos, roupas e até doces. Além disto, hoje é possível visitar um parque temático chamado The Wizarding World of Harry Potter⁷, que fica nos Estados Unidos e conta com atrações baseadas no seu enredo; ou conhecer os cenários dos filmes, interagir com objetos, conhecer animais-atores, entre outras atividades proporcionadas pelo estúdio da Warner Bros⁸ próximo a Londres.

Em outubro de 2011, Rowling lançou o site *Pottermore.com*, com a proposta de criar um espaço de vivência do mundo mágico de Harry Potter. A autora escreveu novos materiais sobre os personagens, lugares e objetos das histórias, que podem ser acessados nas diversas seções presentes, que contam também com ilustrações, áudios, vídeos e jogos exclusivos criados a partir da narrativa. O site se tornou uma experiência de leitura online da saga do bruxo, ampliando a relevância de Harry Potter para as novas gerações de leitores,

⁵ http://www.jkrowling.com/pt_BR

⁶ Fonte: <<http://www.forbes.com/profile/jk-rowling/>> Acesso em: 20/03/2015.

⁷ <https://www.universalorlando.com/harrypotter/>

⁸ <https://www.wbstudiotour.co.uk/>

enquanto ainda atraente para os fãs existentes, apresentando uma forma interativa de se entrar na história do menino bruxo.

Se, em sua origem, Rowling desenvolveu uma narrativa pensada para livros, o desenvolvimento da série, que foi possibilitada pelo sucesso de seu reconhecimento junto a um público, acompanhou as significativas mudanças que estão se dando no âmbito da sociedade e do mercado midiático: “A revolução que o computador, e agora, a Internet e outras redes informáticas estão trazendo aos mais diversos domínios de atividade relacionados com o livro, afetando todo o seu circuito tradicional” (BELO, 2013, p.09). A narrativa de Harry Potter passou a se recriar com as novas possibilidades para imaginar, desdobrar e participar das vivências do menino que continua crescendo, torna-se um adolescente que vê-se diante de uma vida adulta.

Prior incantato – sobre convergência de mídias e narrativa transmídia

Para Darton (2009), a invenção da escrita demarcou a invenção tecnológica mais importante da história da humanidade, à medida que transformou a relação do homem com o seu passado e permitiu o surgimento do livro como força histórica. Percorrendo a história do livro, a segunda mudança tecnológica significativa foi quando o códice substituiu o pergaminho – “ele transformou a experiência de leitura: a página surgiu como unidade de percepção e os leitores se tornaram capazes de folhear um texto claramente articulado” (DARTON, 2009, p.34).

A partir da década de 1450, o códice foi transformado pela impressão com tipos móveis. A invenção de Gutenberg se disseminou de forma avassaladora e permitiu que o livro alcançasse círculos de leitores mais amplos (DARTON, 2009). A tecnologia de impressão não sofreu mudanças por quase quatro séculos, mas houve uma expansão do público leitor graças a melhorias na alfabetização, educação e acesso à palavra impressa.

A quarta mudança se dá no âmbito da comunicação eletrônica. A internet se tornou comum na década de 1990, e evoluiu até que se transformou em uma experiência de comunicação eletrônica cotidiana (DARTON, 2009). Com as

tecnologias digitais, também o livro foi remodelado, assim como as possibilidades de contar histórias e de proporcionar outras experiências de leitura:

O fluxo sequencial do texto na tela, a continuidade que lhe é dada, o fato de que suas fronteiras não são mais tão radicalmente visíveis, como no livro que encerra, no interno de sua encadernação ou de sua capa, o texto que ele carrega, a possibilidade para o leitor de embaralhar, de entrecruzar, de reunir textos que são inscritos na mesma memória eletrônica: todos esses traços indicam que a revolução do livro eletrônico é uma revolução nas estruturas do suporte material do escrito assim como nas maneiras de ler (CHARTIER, 1999, p.13).

Neste contexto da comunicação digital e em rede, com constantes intersecções entre tecnologias de mídia, indústrias, conteúdo e público, temos o processo de contínuo de convergência de mídias: “[...] estamos entrando em uma era onde a mídia estará em todo lugar, e vamos usar todos os tipos de mídia em relação um ao outro”⁹ (JENKINS, 2001, p.1, tradução nossa). Para Jenkins (2009a), convergência se refere a um fluxo de conteúdos em diversos suportes midiáticos, à cooperação de mercados midiáticos e ao comportamento de migração de públicos de meios de comunicação, que transitam entre diferentes plataformas¹⁰ na busca das experiências de entretenimento que desejam.

A convergência dos meios é um processo em andamento, ocorrendo em várias intersecções de tecnologias de mídia, indústrias, conteúdo e audiências; não é um estado final. Nunca haverá uma caixa preta para controlar todos os meios. Ao invés disso, graças à proliferação dos canais e à natureza cada vez mais ubíqua da computação e das comunicações, nós estamos entrando numa era onde a mídia estará em toda parte, e nós usaremos todos os tipos dos meios de comunicação relacionando-os uns aos outros. Nós desenvolveremos novas habilidades para controlar a informação, novas estruturas para a transmissão por meio desses canais, e novos gêneros criativos para explorar os potenciais dessas estruturas emergentes (JENKINS, 2003, p. 93).

⁹ No original: “[...] we are entering an era where media will be everywhere, and we will use all kinds of media in relation to one another” (JENKINS, 2001, p.1).

¹⁰ “O conceito de plataforma tem-se disseminado na linguagem comum, mas ainda não encontrou uma formulação teórica plena” (NEIVA, 2013, p.436). Pensamos plataforma como uma qualificação do suporte dos meios de comunicação, os dispositivos de acesso aos conteúdos, evidenciando o aparato tecnológico que os configura.

Neste contexto, Jenkins (2009a) desenvolve a ideia da narrativa transmídia, um conceito que expressa uma forma complexa de se apresentar histórias, a partir da possibilidade de se apresentar enredos utilizando múltiplas plataformas midiáticas. Uma história contada inicialmente em um livro, por exemplo, pode dar origem a um filme, ser transformada em um jogo de computador e um videogame, além de ser ampliada em uma história em quadrinhos.

Cada vez mais, as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia. O universo é maior que o filme, maior, até, do que a franquia – já que as especulações e a elaborações dos fãs também expandem o universo em várias direções (JENKINS, 2009a, p. 161-162)

A narrativa transmídia é uma estratégia promissora para a expansão e a reconfiguração do entretenimento em múltiplas plataformas. Nesse tipo de narrativa, cada trecho da história é capaz de contribuir para a compreensão e o aprofundamento do enredo. Ela permite que o público seja incluído nas diversas etapas da narrativa. O conteúdo apresentado em diferentes mídias como textos distintos, permitem ao público uma compreensão adicional da história. Quando é feita a leitura/o acesso dos textos, cada um em sua única plataforma, amplia-se o entendimento do todo.

Deve-se observar, porém, como explica Jenkins (2009a), que não é necessário se conhecer todas as plataformas para conhecer e apreciar a história. Cada texto é autônomo e permite que o público conheça uma parte do enredo, que é suficiente para a sua experiência. A pessoa, por exemplo, não precisa ler o livro para poder aproveitar o seu jogo no computador e no videogame. Assim como pode assistir aos filmes sem conhecer os livros. O público pode escolher buscar a história em suas diversas plataformas para conhecer o todo, ou se satisfazer em conhecer uma única parte, narrada em um único meio.

A adaptação de um produto cultural de uma plataforma para a outra não configura narrativa transmídia, uma vez que não acrescenta elemento novo à história, como quando um livro dá origem a um filme fiel à história original. Para Jenkins (2009a), a mera adaptação de uma história prejudicaria o

interesse dos fãs, enquanto a narrativa transmídia conseguiria expandir o entendimento inicial da obra, oferecendo novos elementos ficcionais e novos níveis de experiência para a audiência. A transmídia tem a capacidade de renovar o interesse dos fãs pela história. Vale notar que as adaptações podem ser altamente literais ou profundamente transformadoras. Estas, como explica Jenkins (2011b), sempre irão representar a interpretação da obra em questão, e não uma simples reprodução e, por isso, todas as adaptações são capazes de, até certo grau, acrescentar novos significados a uma história.

A mudança de mídia sinaliza que existem novas experiências e novas coisas para se aprender. A narrativa transmídia cumpre quatro funções: oferecer uma *backstory* (narrativa que fornece contexto histórico de personagem ou situação na ficção), mapear o mundo ficcional, oferecer perspectivas de outros personagens da linha central da narrativa e aprofundar o engajamento da audiência na história, como explica o autor.

Jenkins (2010) delinea sete princípios que a caracterizam. O primeiro diz respeito ao *potencial de compartilhamento x profundidade*. O potencial de compartilhamento seria a habilidade e o grau de compartilhamento do conteúdo, somado aos fatores que motivam alguém a compartilhá-lo (CADDEL, 2009). Já a profundidade seria a habilidade de, ao encontrar uma ficção que captura a atenção, explorar seu conteúdo com profundidade. Jenkins (2009b) argumenta que o potencial de compartilhamento considera a capacidade do público de participar ativamente na circulação de conteúdo de mídia através de redes sociais, expandindo o seu valor econômico e o seu valor cultural. Enquanto o compartilhamento incentiva um movimento horizontal da história, dando visibilidade a ela, embora o engajamento a longo prazo com a narrativa não seja encorajado. O aprofundamento na narrativa pode envolver um número menor de pessoas – o que dá menor visibilidade para a história, mas significa que quem está envolvido ocupa mais tempo com aquele texto e faz uma descida vertical em toda a sua complexidade.

O segundo princípio apontado pelo autor seria *continuidade x multiplicidade*. De acordo com Caddel (2009), que estuda os princípios

estabelecidos por Jenkins, a oposição entre continuidade e multiplicidade se estabelece quando algumas franquias transmídia promovem uma coerência constante nas narrativas, de forma que haja uma plausibilidade máxima em todos os ramos, enquanto outras franquias promovem versões alternativas dos personagens ou universos paralelos das suas histórias para mostrar domínio sobre o conteúdo apresentado. Jenkins (2009b) afirma que a continuidade estabelece uma pressão sobre a franquia, que deve controlar como a história se desenvolve em todas as plataformas para que não haja problemas ou furos na narrativa. Neste sentido, até as *fanfictions*¹¹ poderiam ser ameaças para a coerência da história, rompendo com a sua continuidade. A idéia de multiplicidade liberta as franquias e permite que extensões não autorizadas da história, como as *fanfictions*, possam ser vistas como uma forma de expandir o conhecimento sobre a obra original.

Imersão x extração correspondem ao terceiro princípio. A imersão se dá quando o consumidor entra no mundo da história, como no caso de parques de diversão temáticos; enquanto na extração, os fãs carregam aspectos da história para o seu cotidiano, como utilizar camisetas da história em seu dia a dia. Jenkins (2009c) diz que estes dois conceitos se referem às relações que se estabelecem entre a ficção transmídia e as nossas experiências cotidianas.

O quarto princípio seria a *serialidade* que, de acordo com Caddel (2009) corresponde a apropriação pela narrativa transmídia da possibilidade de quebrar o arco narrativo em diferentes pedaços ou instalações dentro de uma mesma mídia, e a transposição dessa idéia para a possibilidade de se espalhar diferentes pedaços de uma história em múltiplas plataformas.

A *construção de universos* é o quinto princípio. Caddel (2009) percebe a construção de universos como extensões transmídia que não estão diretamente ligadas à narrativa principal, mas que conseguem enriquecer o universo da narrativa principal. Para Jenkins (2009c), significa um esforço para encontrar formas de os consumidores se envolverem mais diretamente com os mundos

¹¹ Termo usado para descrever as histórias de ficção criadas por fãs, que surgem a partir da apropriação da história e dos personagens de um produto de ficção original.

representados. Os mundos ficcionais passam a ser tratados como espaços reais que se cruzam, de alguma forma, com as nossas próprias realidades vividas. Cada vez mais produtores transmídia sentem a necessidade de criar meios de comunicação que existem no mundo de ficção como uma forma de entender sua própria lógica, práticas e instituições.

O sexto princípio é a *subjetividade*, pensada por Caddel (2009) como a exploração do conflito central da narrativa através de outros olhares pelo uso de extensões transmídia: personagens secundários e pessoas de fora da narrativa podem ter sua percepção da história contada. Jenkins (2009c) diz que se tem múltiplas subjetividades à medida que se tem múltiplas percepções pessoais de um acontecimento na história original.

Por fim, a *performance* seria o sétimo e último princípio identificado por Jenkins. Esta compreende a habilidade que as extensões transmídia possuem de levar os fãs a produzirem conteúdos próprios sobre a história que podem acabar também se tornando uma parte da narrativa. Para Jenkins (2009c), mesmo que essas performances feitas pelos fãs como formas de se conectar e interpretar a história não tenham sido incentivadas, convidadas ou mesmo bem-vindas pela franquia, aqueles interessados ainda encontrarão espaços para criarem suas próprias contribuições para a narrativa.

Jenkins (2010), explica que o conceito de transmídia precisa ser compreendido como uma mudança na forma como a cultura é produzida e consumida. Seria uma forma diferente de organizar a dispersão de conteúdos em todas as plataformas de mídia. Os fragmentos dispersos de uma história transmídia são, para Jenkins (2013), como peças de um quebra-cabeça, pois incentivam a curiosidade, a exploração, a experimentação e a resolução de problemas. A transmidialidade mostra que há mais de uma maneira de contar histórias e que sempre podemos aprender mais sobre os personagens e seu mundo. O processo de dispersão da narrativa transmídia cria lacunas que exigem a participação ativa do público, exige sua especulação.

As narrativas transmídias são formadas por elementos primários, que apresentam o universo ficcional e dão sustentação para a obra, como um livro

ou um filme, e elementos secundários, que são produtos midiáticos criados a partir dos elementos primários incluindo novas perspectivas ainda não exploradas da narrativa. Os elementos secundários são, por exemplo, histórias em quadrinhos, jogos para computador e videogame e jogos online. Para Jenkins (2009a), os elementos secundários, que podem ser caracterizados como extensões midiáticas do produto original, ou são lançados em conjunto com os primários ou em intervalos entre um produto e outro para manter o público interessado e entretido pela narrativa.

Long (2007) classifica as narrativas transmídia em fracas e fortes, de acordo com o tratamento e a relação entre os elementos primários e secundários. São consideradas fracas quando os elementos secundários são lançados apenas quando o elemento principal tem sucesso: a narrativa se amplia e se torna transmídia a partir da identificação dos fãs com o universo ficcional criado e enfim da possibilidade de retorno financeiro proporcionado pela popularidade da história. Ryan (2014) diz que essas narrativas têm efeitos bolas de neve, que começam com um texto central e se expandem para outras mídias de acordo com a demanda popular. A história é tão popular, ou tão proeminente na cultura, que gera sequências de forma espontânea, partindo da ficção de fãs e das adaptações.

As narrativas fortes se caracterizam pelo lançamento simultâneo dos elementos primários e secundários de forma planejada, com a intenção de criar uma narrativa transmídia. Para Ryan (2014), essas narrativas são um fenômeno recente, pois exigem que a história seja concebida desde o início com o objetivo de se desenvolver em diversas plataformas. A lógica da história é pensada para possibilitar que o público a consuma em tantas mídias quanto possível.

***Specialis revelio* – revelando a transmidialidade de Harry**

Potter

A história de Harry Potter está presente em múltiplas plataformas. Os filmes e o site *Pottermore*, que surgiram a partir dos sete livros criados por Rowling, conseguiram expandir entendimento inicial da obra. Os fãs foram apresentados para novos elementos ficcionais e puderam ter uma nova

experiência com a série. A franquia de Harry Potter se formou pelo um esforço de relacionar os conteúdos e produtos midiático da série, todos cujo sucesso foi garantido pela participação e o envolvimento do público com a sua narrativa.

Jenkins (2010) delineou sete princípios da narrativa transmídia que são respeitados pela franquia de Harry Potter. O princípio do *potencial de compartilhamento x profundidade* aparece a partir da popularidade da história criada por Rowling, que gerou um movimento de fãs chamado Pottermania. A forte relação entre os fãs e o enredo de Harry Potter fez com que a história ultrapassasse os livros e os filmes através do debate e da busca do público por novas formas de se relacionar com o enredo.

Mesmo depois do encerramento da série nos livros e no cinema, os fãs seguem compartilhando conteúdos nas redes sociais, como Facebook, Twitter e Youtube, O enredo da série se mostrou completo e complexo o suficiente para motivar o compartilhamento extenso da história e suas ramificações – há um movimento que dá visibilidade a história. Atualmente, com o site *Pottermore* criado por Rowling, a história não apenas mantém vivo o interesse dos fãs com novos materiais, como também abriu ao público um portal no qual podem aprofundar seu conhecimento da história. Outros sites dedicados a franquia criados por fãs, com *fanfictions* e fóruns de debates sobre a história, também permitem um aprofundamento da narrativa. Tem-se, então, um movimento vertical de exploração da história em toda sua complexidade.

Pode-se pensar que a franquia de Harry Potter, respeita o princípio da *continuidade x multiplicidade* em seus dois polos. Há uma continuidade na narrativa, uma coerência constante entre as diferentes plataformas oficiais da série – livros, filmes, site *Pottermore*, parques de diversão, jogos de computador e videogames etc. No site, contudo, temos indicações da ideia de multiplicidade, pois Rowling incentiva aos fãs que enviem, por exemplo, seus desenhos de cenas e personagens da série como eles os imaginam. Além disso, as *fanfictions* sobre Harry Potter são incentivadas pela franquia, pois são uma forma de aumentar e manter o interesse dos fãs na série.

O princípio de *imersão x extração* pode ser percebido em Harry Potter a partir da relação que se forma entre a história transmídia e a experiência cotidiana. A imersão em Harry Potter se dá pelos parques de diversão temáticos da série, como apontamos anteriormente, que permitem que os fãs entrem no seu universo. A extração, por sua vez, se dá mediante a possibilidade de os aficionados carregarem consigo no dia a dia produtos da série, como camisetas, mochilas, material escolar etc., demonstrando sua relação com a história.

O princípio de *serialidade* está fortemente presente em Harry Potter. Inicialmente, o arco principal da narrativa foi partilhado dentro de diferentes instalações dentro de uma mesma mídia – o enredo dividido em sete livros, depois em oito filmes, na história interativa de Harry Potter em *Pottermore* em sete etapas. Com a criação do site, o arco passou a ser espalhado em diferentes plataformas, pois a história que iniciou nos livros foi continuada e atualizada a partir de recursos introduzidos por Rowling na internet. Enquanto a primeira instalação da história pode ser acessada nos livros, que apresenta uma percepção única do enredo de Harry Potter, ou nos filmes, que também tem uma forma particular de contar o enredo; a segunda instalação, que nos traz um olhar sob a vida adulta dos personagens, só pode ser acessada no site *Pottermore*.

A *construção de universos*, princípio que responde ao esforço de encontrar novas maneiras dos fãs se envolverem mais diretamente com o mundo criado, pode ser percebida em Harry Potter a partir da seção *Daily Prophet* do site *Pottermore*. Com a criação de uma transmissão contínua da Copa do Mundo de Quadribol através do site, paralela à Copa do Mundo de Futebol do mundo real, os aficionados foram incentivados acompanharem e torcerem por times de países reais participando de um esporte fictício. A aproximação dos dois eventos, um ficcional e um real, relacionou também o mundo de Harry Potter ao mundo real, permitindo aos fãs imaginarem que é possível que a Copa de Quadribol esteja mesmo acontecendo em uma realidade bruxa escondida da nossa.

Deve-se observar que toda a série Harry Potter é criada de forma que os aficionados possam acreditar que o universo mágico da série possa estar existindo de forma paralela ao nosso universo *trouxa*. A comunidade bruxa vive propositalmente escondida da não mágica. Os bruxos não praticam magia em aberto, há um Ministério especializado em lidar com a comunidade *trouxa* e qualquer exposição da sociedade bruxa, suas escolas, hospitais e governos são escondidos por feitiços para que apenas bruxos possam os ver. Esta busca dos bruxos de se manterem escondidos dos *trouxas*, permite que os fãs da série possam imaginar que é possível que o universo de Harry Potter seja real.

O princípio da *subjetividade* em Harry Potter pode ser percebido a partir do site *Pottermore* e de outros livros que derivaram da série, como *Animais Fantásticos e onde habitam*, *Os contos de Beddle*, *o Bardo* e *Quadribol através dos tempos*. Personagens e histórias secundárias da narrativa principal passam a ser exploradas nesses novos produtos, não apenas trazendo outras percepções dos acontecimentos principais da série, como criando novas narrativas a partir do enredo principal. Na ampliação dos espaços de divulgação da ficção, cria-se a possibilidade de desenvolvimento de fios narrativos que, esboçados no romance, são levados para uma direção própria. É o caso de Ginny Potter, que nos livros e filmes é retratada como adolescente e no site ganha seu espaço próprio independente dos outros personagens, retratada como uma adulta, uma jornalista profissional.

O princípio de *performance*, que parte da capacidade da narrativa transmídia de incitar os fãs a produzirem seus próprios conteúdos sobre a história, é extremamente presente em Harry Potter. No Google, há mais de 750.000 resultados para *fanfictions* sobre Harry Potter, no Youtube há 2.290.000 resultados para Harry Potter.¹² Os fãs da série encontram cada vez mais espaços para contribuírem para a narrativa, mesmo que não seja de uma forma oficial, através de histórias próprias, vídeos, músicas e ilustrações.

Vale notar que, mesmo respeitando os princípios da narrativa transmídia delineados por Jenkins (2010), a franquia de Harry Potter é, de acordo com a

¹² Busca realizada em 01 ago. 2015.

classificação de Long (2007), uma narrativa transmídia fraca. O seu elemento principal foram os sete livros escritos por Rowling, que deram origem a história de Harry Potter. Quando os primeiros livros passaram a fazer sucesso e chegaram a lista de *best sellers*, é que surgiram elementos secundários a história. Foi o efeito denominado por Ryan (2014) de bola de neve: pela popularidade da história, a narrativa de Rowling foi ampliada e se tornou transmídia a partir da identificação dos fãs com o universo criado e da possibilidade de retorno financeiro.

Para Jenkins (2011a), até o lançamento do site *Pottermore*, pouco do conteúdo de mídia oficial de Harry Potter se apresentava como transmídia, pensada no âmbito da extensão da informação que sem tem disponível sobre a história e não apenas de sua reprodução de uma plataforma para outra. *Pottermore* consegue funcionar como transmídia em dois níveis de intertextualidade, como uma complexa rede de textos entrelaçados que se forma pela troca de informações relacionadas a história, e de multimodalidade, como uma mistura de mídias e suas qualidades no desenrolar da história (JENKINS, 2011a). O site conseguiu ampliar e aprofundar a história de Harry Potter, configurando-se com um projeto transmídia e multimídia que aproximou o público da narrativa com a interatividade promovida.

Legilemens – reflexões sobre o site Pottermore

Rowling lançou em outubro de 2011 *Pottermore.com* com o propósito de constituir um espaço de vivência do mundo mágico de Harry Potter, site que incorpora a remodelação na forma de contar histórias e apresenta-se como um ótimo exemplo de convergência de mídias. Como vimos, ele se tornou uma experiência de leitura online, ampliando a relevância de Harry Potter para as novas gerações de leitores, enquanto ainda é atraente para os aficionados, consistindo em uma forma interativa de entrar na história do menino bruxo.

Os usuários podem explorar uma história interativa, na qual podem construir sua própria experiência de leitura. Podem coletar dezenas de itens que ficarão armazenados em suas páginas pessoais. Vários desses itens podem ser utilizados em outras seções do site para criar poções, lançar feitiços e participar

de duelos bruxos. As conquistas do usuário no site ganham pontos para a sua casa e ajudam a ganhar a Taça das Casas do *Pottermore*. Ao completar objetivos determinados pelo site, o usuário recebe também medalhas por suas conquistas pessoais. À medida que explora a história, novos conteúdos escritos por Rowling são desbloqueados.

O surgimento de outras possibilidades tecnológicas é acompanhado de um processo de adaptação, tanto do consumidor aos meios em si, quanto ao uso que se faz destes meios. Neste processo há a apropriação de linguagens, estilos e características de uma mídia por outra (THURLER, 2005). Assim, à medida que novas mídias são introduzidas, elas passam a coexistir e interagir com as mídias antigas, que não são abandonadas:

Com o surgimento das tecnologias digitais, observamos que as mídias tradicionais passaram a se apropriar das linguagens das novas mídias – e vice-versa – em uma reformulação de seus conteúdos e das maneiras como as informações são produzidas e consumidas a fim de ampliarem os serviços de comunicação e entretenimento (THURLER, 2005, p.4).

Para Bolter e Grusin (1998) este processo denomina-se de remediação, pensando como um complexo empréstimo de uma mídia para outra, no qual uma mídia é incorporada ou é representada em outra. Entendem que esta é uma característica típica da mídia digital, lembrando que introduzir uma nova mídia não significa apenas inventar novo *hardware* e *software*, mas sim se apropriar das outras mídias existentes, pois com a introdução de um novo meio os usos dos anteriores são redefinidos.

Os autores entendem que há diferentes espectros em que os meios digitais remediam seus antecessores. Há casos no qual o meio eletrônico é oferecido como um novo meio de ganhar acesso a materiais de meios de comunicação mais antigos, como se o conteúdo dos meios mais velhos fosse simplesmente traduzido sobre o novo. É uma remediação que os autores denominam de transparente: o meio digital quer apagar-se, de modo que o espectador tenha a mesma relação com o conteúdo como ele faria se estivesse confrontando o meio original (BOLTER; GRUSIN, 1998).

Em 2014, tornou-se possível acessar uma seção no site denominada *Profeta Diário (Daily Prophet)*, na qual estão disponíveis histórias exclusivas escritas por Rowling em formato de notícias, em que usa os nomes dos repórteres fictícios – Ginny Potter e Rita Skeeter. Por meio dessas narrativas em forma de notícia, escritas por personagens conhecidos dos fãs da série, a autora deu continuidade à história de Harry Potter em um novo formato.

As notícias criadas na seção *Daily Prophet* do site *Pottermore*, se colocam no espectro de remediação em que há um esforço de transparência: busca-se reproduzir as notícias tais como estivessem no meio impresso. O jornalismo impresso é característico da sociedade bruxa. Mesmo que o propósito do *Pottermore* seja proporcionar ao público uma experiência única da história de Harry Potter em um ambiente digital, com recursos que são possíveis apenas neste meio, o conteúdo criado no site respeita os princípios do mundo mágico de Harry Potter, é coerente com o que foi apresentado no enredo.

Deve-se observar, contudo, que enquanto há o esforço para reproduzir o meio impresso de forma que o usuário possa olhar para as notícias no site como se estivesse as lendo na página de um jornal, a presença do meio digital é perceptível. O usuário precisa clicar para acessar as notícias e, no caso dos textos mais longos, deve deslizar a barra para ler todo o conteúdo. *Pottermore* cria um paradoxo. Enquanto recurso tecnológico, se sustenta como um recurso significativamente inovador em termos de narrativa na atualidade, suportado pelas mídias digitais e interativas. As mídias são representadas, contudo, conservando o padrão de discurso bruxo, isto é, um modelo de mídia tradicional baseado no jornalismo impresso.

Nox – considerações finais

Temos Harry Potter uma narrativa transmídia, apresentada por Henry Jenkins (2009a) como uma nova forma de se contar histórias: uma maneira de interpretação da realidade na qual cada pessoa pode escolher de que forma quer entrar no enredo e o quanto quer se integrar nele. O mundo mágico de Rowling se torna um extenso universo ficcional que se desenvolveu através de inúmeros suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de forma diferente e

relevante para o todo. Em cada plataforma é possível entrar em uma outra camada da história e descobrir lados da vida de Harry Potter ainda desconhecidos, inclusive através da própria inserção dos sujeitos – leitores, usuários, visitantes, fãs, consumidores, etc. – no enredo através dos recursos que procuramos evidenciar.

O site *Pottermore* demarca o entendimento de Harry Potter enquanto uma história transmídia e representa tanto um processo de remediação, como de convergência. Para Canavilhas (2012), ambos tratam de conteúdos resultantes de outros materiais usados pelos meios anteriores, mas enquanto a remediação implica o processo de renovação de velhos conteúdos efetuado pelos novos meios, o processo de convergência exige a criação de uma nova linguagem que integre os conteúdos anteriores. Ao possibilitar ao leitor uma experiência diferenciada da história de Harry Potter com novos conteúdos e recursos únicos do ambiente digital, o site demarca as transformações provocadas pelas tecnologias digitais, ao mesmo tempo que preserva a ligação criada entre o fã da série com a narrativa em seu formato original – o livro.

Nas últimas décadas, observamos e vivenciamos significativas transformações nos meios de comunicação em processos de convergência, que envolvem diferentes esferas – editorial, comercial, institucional, tecnológica etc. A história de Harry Potter é lançada em um período contemporâneo a essas mudanças e, a partir do livro impresso como suporte midiático, estratégias de migração digital foram sendo incorporadas também na medida em que o mercado de mídia e de entretenimento se alterava, incorporando novos recursos e estratégias. Nesse sentido, a narrativa ganhou mais espaço, transformou o seu registro de temporalidade e passou a circular em proporções cada vez mais globalizadas.

Referências

- BELO, André. **História & Livro e Leitura**. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.
- BOLTER, Jay Davis & GRUSIN, Richard. **Remediation** – Understanding New Media. Cambridge: The MIT Press, 1998.
- CADDELL, Bud. **Core principles of transmedia storytelling**. Blog What Consumes Me. 2009. Disponível em:

- <<http://whatconsumesme.com/2009/posts-ive-written/core-principles-of-transmedia-storytelling/>> Acesso em: 22/03/2015.
- CANAVILHAS, João. Da remediação à convergência: um olhar sobre os media portugueses. In: **Brazil Journalism Research**, Brasília: v.8, n.1, p. 07-21, 2012.
- CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 1999.
- DARTON, Robert. **A questão dos livros**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009a.
- _____. Convergence? I Diverge. In: **Technology Review**. Cambridge: MIT, Junho, 2001. Disponível em: <<http://www.technologyreview.com/business/12434>>. Acesso em: 22/03/2015.
- _____. **Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling**. 2009c. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html> Acesso em: 22/03/2015.
- _____. **T is for Transmedia...** 2013. Disponível em: <<http://henryjenkins.org/2013/03/t-is-for-transmedia.html>> Acesso em: 22/03/2015.
- _____. **The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)**. 2009b. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html> Acesso em: 22/03/2015.
- _____. **Three reasons why *Pottermore* matters...** 2011a. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2011/06/three_reasons_why_Pottermore_m.html> Acesso em: 24/03/2015.
- _____. **Transmedia 202: Further Reflections**. 2011b. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html> Acesso em: 22/03/2015.
- _____. **Transmedia Education: the 7 Principles Revisited**. 2010. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia_education_the_7_principles.html> Acesso em: 22/03/2015.
- _____. **Transmedia Storytelling: moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling**. 2003. Disponível em: <<http://tinyurl.com/4nstbe3>>. Acesso em: 22/03/2015.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o Futuro da Narrativa no Ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP, 2003.

NEIVA, Eduardo. **Dicionário Houaiss de comunicação e multimídia**. São Paulo: Publifolha, 2013.

POTTERMORE. Disponível em: <<https://www.Pottermore.com/en-us/>>
Acesso em: 26/03/2015.

RYAN, Marie-Laure. Narrativa transmídia e transficcionalidade. In: **Celeuma**. São Paulo: ano II, n.4, maio/2014. Disponível em: <<http://www.mariantonia.prceu.usp.br/celeuma/?q=revista/3/dossie/narrativa-transm%C3%ADdia-e-transficcionalidade>> Acesso em: 22/03/2015.

THURLER, Larriza. TV na Internet: Reflexões sobre remediação e interatividade. In: **Intercom**, 2005, Rio de Janeiro (RJ). Anais.